

Les bonus de même type ne se cumulent pas, sauf les bonus d'esquive, les bonus raciaux et la plupart des bonus de circonstance. Néanmoins, en partie, ce n'est pas toujours évident au pied levé de savoir si l'inspiration vaillante de votre barde se cumule ou pas avec la rage de votre barbare... Grâce à ces listes, les combos n'auront plus de secrets pour vous !

Note :

- seuls les effets du livre de base ont été répertoriés dans les tables ci-dessous.

- le bonus de moral est supprimé par le sort *apaisement des émotions*

INITIATIVE

➤ BONUS D'INTUITION

OM : *Sceptre de vigilance éternelle*

CLASSE D'ARMURE

Le type de bonus est en général assez intuitif. Les effets magiques qui ne donnent pas explicitement un type d'armure ou d'altération à l'armure donnent en général de la parade, sauf quelques-uns qu'il suffit donc de retenir (notamment rapidité qui se cumule bien). Les aptitudes de classe donnent elles plutôt de l'esquive.

Les bonus d'altération à l'armure, à l'armure naturelle, au bouclier se cumulent avec les bonus respectivement d'armure, d'armure naturelle ou de bouclier, mais ne se cumulent pas entre eux.

➤ BONUS D'ARMURE

Equipement : Armure

Sort : *Armure de mage (1)*

OM : *Bracelets d'armure*

OM : *robe de l'archimage*

➤ BONUS D'ALTERATION A L'ARMURE

Sort : *Panoplie magique (2)*

OM : *Armure magique*

➤ BONUS D'ARMURE NATURELLE

Ensorceleur : Résistances draconiques (lignage draconique)

Sort : *Forme bestiale* et assimilés

Sort : *Transformation martiale (6)*

OM : *Cape de la raie manta*

➤ BONUS D'ALTERATION A L'ARMURE NATURELLE

OM : *Amulette d'armure naturelle*

Sort : *Peau d'écorce (2)*

Sort : *Force du colosse (5)*

➤ BONUS DE BOUCLIER

Don : Défense à deux armes

Equipement : Boucliers

Sort : *Bouclier (1)*

OM : *Anneau de bouclier de force*

➤ BONUS D'ALTERATION AU BOUCLIER

Sort : *Panoplie magique (2)*

OM : *Bouclier magique*

➤ BONUS DE CHANCE

Ensorceleur : Destiné (lignage destiné) / surprise

OM : *Bâton de surpuissance*

➤ BONUS D'ESQUIVE

Les bonus d'esquive se cumulent tous. Mais ils sont perdus si on perd son bonus de Dex à la CA.

Race : Nains et Gnomes / géants

Barbare : Posture défensive (rage) / mêlée

Barbare : Roulé-boulé (rage) / distance

Barde : Inspiration héroïque

Moine : Ki

Roublard : Sens de pièges / pièges

Duelliste : Parade élaborée

Gardien du secret : Secret de l'esquive

Don : Expertise au combat

Don : Esquive

Don : Souplesse du serpent / AO

Action : Combattre sur la défensive

Action : Se mettre en défense totale

Sort : *rapidité (3)*

➤ BONUS D'INTUITION

OM : *Pierre ioun rose*

➤ BONUS DE PARADE

Prêtre : Aura de protection (Domaine de la protection)

Paladin : Châtiment du Mal

Magicien : Champ de protection (Abjuteur)

Sort : *Bouclier de la foi (1)*

Sort : *Protection contre le mal/etc (1)*

Sort : *Rejet du mal/etc (5)*

Sort : *Aura maudite et assimilés (8)*

OM : *Bouclier d'interception de projectiles*

OM : *Sceptre du grand fléau*

OM : *Anneau de protection*

JETS DE SAUVEGARDE

Il y a peu de règle générale à en tirer si ce n'est qu'il y a beaucoup d'effets qui donnent du moral (la plupart des effets temporaires) ou de la résistance (souvent des objets type cape de protection, mais aussi les sorts de prêtre contre le mal/bien/loi/chaos). Il convient donc de faire attention au cas par cas.

➤ BONUS ALCHIMIQUE

Equipement : Antitoxine / Poison

➤ BONUS D'APTITUDE

Barde : Inspiration glorieuse

Duelliste : Style / réflexes

Sort : Assistance divine (0)

Sort : Transformation martiale (6)

OM : Pierre Ioun prisme vert pâle

➤ BONUS DE CHANCE

Ensorceleur : Destiné (lignage destiné) / surprise

Sort : Prière (3)

OM : Epée de bonne fortune

OM : Bâton de surpuissance

OM : Cape de l'araignée / poison des araignées

OM : Robe des étoiles

OM : Pierre porte-bonheur

➤ BONUS D'ESQUIVE

Sort : Rapidité (3) [réflexes]

➤ BONUS D'INTUITION

Ensorceleur : Toucher de la destinée (lignage destiné)

Magicien : Chance du devin (Divination)

➤ BONUS DE MORAL

Barbare : rage / Volonté

Barbare : superstition / sorts

Barde : Inspiration vaillante / charme et peur

Barde : Inspiration héroïque

Prêtre : Parole inspirante (Domaine de la noblesse)

Paladin : Aura de courage / peur

Paladin : Aura de fermeté / charme

Paladin : Aura de droiture / coercition

Ensorceleur : Un d'entre nous (lignage mort-vivant) / sorts et pouvoirs magiques des morts-vivants

Sort : Bénédiction (1) / Peur

Sort : Regain d'assurance (1) / Peur

Sort : Protection contre le mal... (1) / Charme, Compulsion

Sort : Aide (2) / Peur

Sort : Héroïsme (2)

Sort : Rage (3) / Volonté

Sort : Espoir (3)

Sort : Festin des héros (6) / Volonté, Poison

OM : Chandelle d'invocation

➤ BONUS DE RESISTANCE

Prêtre : Domaine de la protection

Sort : Résistance (0)

Sort : Protection contre le Mal /... (1)

Sort : Aura maudite et assimilés (8)

OM : Cuirasse de commandement / peur

OM : Anneau de commande élémentaire / élémentaires

OM : Sceptre du grand fléau

OM : Ceinture des nains / poisons, sorts et effets magiques

OM : Cape de résistance

OM : Robe de l'archimage

OM : Onguent d'intemporalité

JETS D'ATTAQUE

Ces bonus sont relativement intuitifs : les effets sur les armes sont de l'altération, les autres effets magiques sont en général du moral sauf quelques uns. L'inspiration du barde se cumule bien avec le reste.

➤ BONUS D'APTITUDE

Barde : Inspiration vaillante

Barde : Inspiration glorieuse

Sort : Assistance divine (0)

OM : Bracelets d'archer

OM : Pierre Ioun prisme vert pâle

➤ BONUS D'ALTERATION

Prêtre : Pic de force (domaine de la force)

Paladin : Pacte divin (se cumule dans une certaine limite aux bonus magiques !)

Archer-mage : Flèche magique

Equipement : Armes de maître

Sort : Pierre magique, arme magique, griffes magiques ...

OM : Armes magiques

OM : Amulette des poings invincibles

➤ BONUS DE CHANCE

Sort : Faveur divine (1)

Sort : Prière (3)

➤ BONUS D'INTUITION

Rôdeur : Proie du chasseur

Ensorceleur : Toucher de la destinée (lignage destiné)

Magicien : Chance du devin (Divination)

Sort : *Coup au but (1)*

➤ **BONUS DE MORAL**

Barbare : Précision étonnante (rage)

Prêtre : Parole inspirante (Domaine de la noblesse)

Sort : *Bénédictio (1)*

Sort : *Aide (2)*

Sort : *Héroïsme (2)*

Sort : *Espoir (3)*

Sort : *Festin des héros (6)*

OM : *Anneau de commande élémentaire / élémentaires*

OM : *Chandelle d'invocation*

DOMMAGES

En pratique, peu de danger de cumul.

➤ **BONUS D'ALTERATION**

Sort : *Pierre magique, arme magique, griffes magiques ...*

OM : *Armes magiques*

OM : *Amulette des poings invincibles*

➤ **BONUS D'APTITUDE**

Barde : Inspiration vaillante

Barde : Inspiration glorieuse

OM : *Bracelets d'archer*

➤ **BONUS DE CHANCE**

Sort : *Faveur divine (1)*

Sort : *Prière (3)*

➤ **BONUS DE MORAL**

Sort : *Espoir (3)*

TESTS DE NLS ET RM

➤ **BONUS D'ALTERATION**

OM : *Robe de l'archimage*

CARACTERISTIQUES

Ces bonus sont assez intuitifs : les effets magiques jouent sur l'altération en général, sauf ceux qui jouent sur la taille. Les bonus innés sont rares et permanents, et à noter que la rage du barbare se cumule bien.

➤ **BONUS D'ALTERATION**

Magicien : Amélioration physique (Transmutation) / For, dex, con

Don : Amélioration des créatures invoquées / For, Con

Sort : *Endurance de l'Ours (2) etc*

Sort : *Mise à mort (2)*

Sort : *Transformation martiale (6)*

Sort : *Corps de fer (8)*

OM : *Sceptre du grand fléau*

OM : *Ceinture des nains*

OM : *Ceinture de force de géant et assimilés*

OM : *Pierres iouns*

➤ **BONUS INNE**

Enorceleur : Force de l'Abyse (lignage abyssal)

OM : *Manuels et Tomes*

Artéfact : *Jeu de cartes merveilleuses – étoile*

➤ **BONUS DE MORAL**

Barbare : Rage

Sort : *Rage (3) / For, Con*

OM : *Chandelle d'invocation*

➤ **BONUS DE TAILLE**

Sort : *Agrandissement, rapetissement*

Sort : *Modification d'apparence*

Sort : *Forme bestiale et assimilés*

Sort : *Force du colosse (5)*

TESTS DE COMPETENCES

Les bonus sont en général de l'aptitude.

➤ **BONUS D'ALTERATION**

Prêtre : Pic de force (Domaine de la force)

Magicien : Sourire enchanteur (enchantement) / Bluff, Diplomatie, Intimidation

➤ **BONUS D'APTITUDE**

Barde : Inspiration talentueuse

Sort : *Assistance divine (0)*

Sort : *Identification (1) / Art de la magie*

OM : Tous les bonus dus aux OM sont d'aptitude !

➤ **BONUS DE CHANCE**

Sort : *Prière (3)*

OM : *Pierre porte-bonheur*

➤ **BONUS D'INTUITION**

Enorceleur : Toucher de la destinée (lignage destiné)

Magicien : Chance du devin (Divination)