

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**

**Ensorcelleur** : Force de l'Abyesse (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**

**Ensorcelleur** : Toucher de la destinée (lignage destiné)

**Magicien** : Chance du devin (Divination)