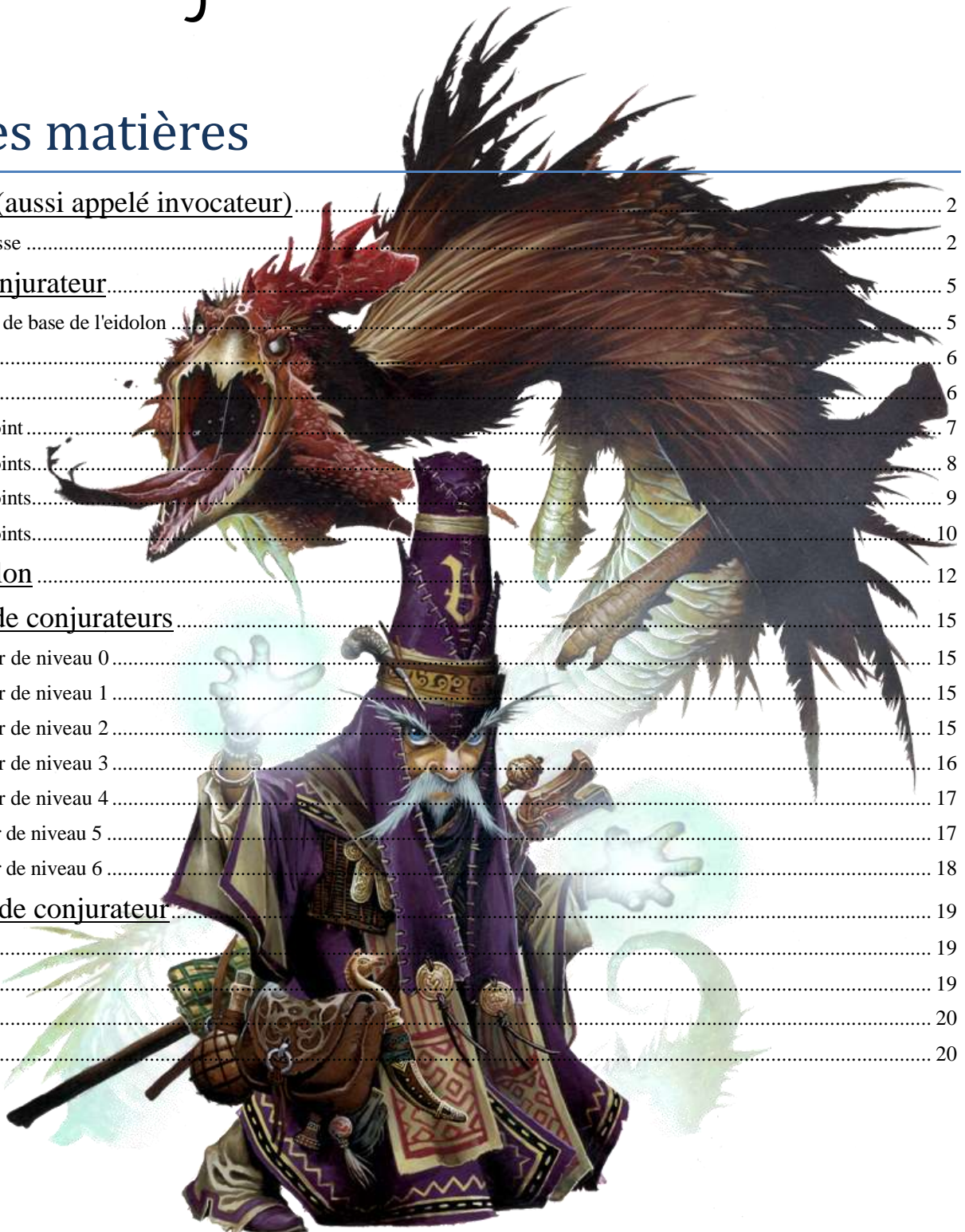


Le Conjurateur

Table des matières

<u>Le conjurateur (aussi appelé invocateur)</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>L'eidolon du conjurateur</u>	5
Les caractéristiques de base de l'eidolon	5
Profils de départ.....	6
Evolutions.....	6
Évolutions à 1 point	7
Évolutions à 2 points.....	8
Évolutions à 3 points.....	9
Évolutions à 4 points.....	10
<u>Modèles d'eidolon</u>	12
<u>Liste des sorts de conjurateurs</u>	15
Sorts de conjurateur de niveau 0	15
Sorts de conjurateur de niveau 1	15
Sorts de conjurateur de niveau 2	15
Sorts de conjurateur de niveau 3	16
Sorts de conjurateur de niveau 4	17
Sorts de conjurateur de niveau 5	17
Sorts de conjurateur de niveau 6	18
<u>Les archétypes de conjurateur</u>	19
Évolutionniste	19
Maître des couvées.....	19
Maître Conjurateur.....	20
Synthétiseur	20



Le conjurateur (aussi appelé invocateur)

Note sur la traduction. Les livres officiels utilisent le nom "invocateur" pour cette classe, alors que ce mot a déjà une signification autre dans les règles de Pathfinder : un invocateur est un magicien ayant choisi de se spécialiser dans l'école d'Invocation. Dans le cadre de ce wiki, et en accord avec BBE, nous avons opté pour le nom "conjurateur".

Beaucoup de pratiquants des arts profanes savent appeler des monstres issus des endroits les plus reculés des plans, mais aucun n'égale le conjurateur. Cet adepte de la magie profane forme un lien étroit avec un extérieur particulier, appelé un eidolon. Ce dernier gagne en puissance au fur et à mesure que le conjurateur améliore ses invocations. Au fil du temps, ils se lient et partagent un fragment d'âme. Mais cette puissance a un prix : les sorts et aptitudes de le conjurateur sont limités à cause du temps qu'il consacre à améliorer les pouvoirs de son eidolon et à explorer sa nature.

Rôle. Les conjurateurs passent la majorité de leur temps à explorer les arts profanes aux côtés de leur eidolon. Même s'ils sont eux-mêmes à l'origine de leur pouvoir, ils dépendent lourdement de leur eidolon en cas de danger. Le conjurateur et son eidolon fonctionnent comme deux entités distinctes mais leur véritable puissance réside dans ce qu'ils parviennent à accomplir ensemble.

Voir aussi l'eidolon.

Voir aussi les modèles d'eidolon.

Voir aussi la liste des sorts de conjurateurs.

Voir les archétypes de conjurateur. Évolutionniste (UM) / Maître des couvées (UM) / Maître invocateur (UM) / Synthétiseur (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour					
						1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+0	+0	+2	convocation de monstres I, eidolon, lien vital, tours de magie,	1	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	sens liés	2	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+1	+3	convocation de monstres II	3	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+1	+4	protection d'allié	3	1	-	-	-	-
5	+3	+1	+1	+4	convocation de monstres III	4	2	-	-	-	-
6	+4	+2	+2	+5	appel du créateur	4	3	-	-	-	-
7	+5	+2	+2	+5	convocation de monstres IV	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+2	+2	+6	transposition	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+3	+3	+6	convocation de monstres V	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+3	+3	+7	aspect	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+3	+3	+7	convocation de monstres VI	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+4	+4	+8	protection d'allié supérieure	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+4	+4	+8	convocation de monstres VII	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+4	+4	+9	vies liées	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	convocation de monstres VIII	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	convocation de monstres IX	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	aspect supérieur	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	portail	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	eidolon jumelé	5	5	5	5	5	5

Descriptif de la classe

Alignement. Tous.

Dés de vie. d8

Compétences de classe. Voici les compétences de classe de conjurateur : Artisanat (Int), Art de la magie (Int), Connaissances (toutes) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Linguistique (Int), Profession (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha), Vol (Dex).

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

Armes et armures. Le conjurateur est formé au maniement de toutes les armes courantes. Il est formé au port des armures légères. Il peut lancer des sorts d'invocation alors qu'il porte une armure légère sans subir le risque d'échec habituel des sorts profanes. Comme tout autre lanceur de sorts profanes, s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il manie un bouclier, il y a un risque d'échec du sort si ce dernier comporte une composante somatique. Un conjurateur multiclassé court les risques habituels d'échec pour les sorts profanes issus d'autres classes.

Sorts. Le conjurateur lance des sorts profanes tirés de la liste de sorts du conjurateur. Il peut lancer tout sort de sa connaissance

quand il le désire, sans avoir besoin de le préparer à l'avance, en admettant qu'il n'ait pas utilisé tous les sorts utilisables dans la journée.

Pour apprendre ou lancer un sort, le conjurateur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD du jet de sauvegarde contre les sorts du conjurateur est de 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du conjurateur.

Un conjurateur ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Son nombre de sorts quotidiens est donné sur la table ci-contre. De plus, il reçoit des sorts supplémentaires quotidiens s'il a une grande valeur de Charisme.

La sélection de sorts du conjurateur est extrêmement limitée. Il

Niveau	Sorts connus					
	0	1er	2e	3e	4e	5e 6e
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
17	6	6	6	6	5	4
18	6	6	6	6	5	4
19	6	6	6	6	5	5
20	6	6	6	6	6	5

commence le jeu avec quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de niveau 1, de son choix. À chaque nouveau niveau, il gagne un ou plusieurs sorts, comme indiqué sur la table ci-contre (contrairement aux sorts quotidiens, le nombre de sorts connus du conjurateur ne dépend pas de son Charisme. Les données de la table ci-contre sont fixes).

Au niveau 5 et par la suite tous les trois niveaux (8, 11, etc.), le conjurateur peut apprendre un nouveau sort à la place d'un qu'il connaît déjà. Le conjurateur « perd » l'ancien sort au profit du nouveau. Le nouveau sort doit être du même niveau que celui contre lequel il l'échange et au moins d'un niveau de moins que le sort de plus haut niveau connu du conjurateur. À chaque niveau possible, le conjurateur ne peut échanger qu'un seul sort et doit choisir de le faire ou non au moment où il apprend ses nouveaux sorts du niveau.

Tours de magie. Le conjurateur connaît un certain nombre de tours de magie, ou sorts de niveau 0, comme indiqué dans la table des « sorts connus. » Ils se lancent comme les autres mais ne sont pas dépensés au lancer et sont donc réutilisables. Les tours de magie qui utilisent d'autres emplacements de sorts, à cause d'un don de métamagie par exemple, sont dépensés de façon normale.

Eidolon. Le conjurateur commence le jeu avec le pouvoir d'invoquer un puissant Extérieur appelé un eidolon. Ce dernier forge un lien avec son conjurateur qui, par la suite, invoquera toujours un aspect de cette même créature. L'eidolon a le même alignement que le conjurateur qui l'appelle et parle les mêmes langues que lui. Les eidolons sont considérés comme des créatures invoquées, mais on ne peut pas les renvoyer dans leur plan à moins de réduire leur nombre de points de vie à une valeur négative égale ou inférieure à leur valeur de Constitution. De plus, grâce à leur lien avec leur conjurateur, les eidolons peuvent toucher et attaquer des créatures protégées par une *protection contre le mal* et autres effets similaires qui empêchent tout contact avec des créatures invoquées.

Le conjurateur appelle son eidolon à l'aide d'un rituel durant une minute. Quand l'eidolon est invoqué, il a le même nombre de points de vie que la dernière fois où il a été appelé. La seule exception, c'est s'il s'est fait tuer, auquel cas il revient avec la moitié de ses points de vie. Un eidolon ne guérit pas naturellement. Il reste avec son conjurateur jusqu'à ce que celui-ci le renvoie (par une action simple). Si l'eidolon retourne dans son plan d'origine parce qu'il s'est fait tuer, il est impossible de l'invoquer avant le lendemain. On ne peut pas renvoyer un eidolon avec une dissipation de la magie mais les sorts comme *renvoi* et *bannissement* fonctionnent normalement. L'eidolon est automatiquement banni si le conjurateur tombe inconscient, s'endort ou meurt.

L'apparence de l'eidolon dépend des souhaits de son conjurateur. Ses DV, ses jets de sauvegarde, ses compétences, ses dons et ses pouvoirs sont liés au niveau de classe du conjurateur et augmentent au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux. De plus, chaque eidolon reçoit une réserve de points d'évolution basée sur le niveau de classe du conjurateur. Ces points permettent de donner diverses aptitudes et divers pouvoirs à l'eidolon. Le conjurateur doit décider comment il souhaite répartir ces points quand il gagne un niveau et ne peut plus changer tant qu'il n'a pas gagné un autre niveau.

L'apparence physique de l'eidolon dépend du conjurateur mais il apparaît toujours comme une créature fantastique. Le contrôle qu'exerce le conjurateur n'est cependant pas assez précis pour lui donner l'apparence d'une créature particulière. L'eidolon porte une rune luisante identique à celle qui apparaît sur le front du conjurateur tant que l'eidolon est à ses côtés. Le personnage peut

cacher cette rune par des méthodes ordinaires mais pas par une magie qui modifie l'aspect comme modification d'apparence ou métamorphose (mais l'invisibilité la dissimule tant qu'elle dure).

Lien vital (Sur). À partir du niveau 1, le conjurateur tisse un lien étroit avec son eidolon. À chaque fois que l'eidolon reçoit assez de dégâts pour être obligé de retourner dans son plan d'origine, l'invocateur peut sacrifier le nombre de points de vie qu'il désire par une action libre. Chaque point sacrifié empêche l'eidolon de recevoir 1 point de dégâts, ce qui peut lui éviter de retourner dans son plan d'origine.

De plus, l'eidolon et son invocateur doivent rester à moins de 30m l'un de l'autre, sans quoi l'eidolon ne dispose pas de toute sa puissance. Si l'eidolon est à plus de 30 mètres (20 cases) de son conjurateur mais à moins de 300, ses totaux de points de vie actuels et maximums sont réduits de 50%. Si l'eidolon se trouve à plus de 300 mètres de son conjurateur mais à moins de 3 kilomètres, ces totaux sont réduits de 75%. Si l'eidolon dépasse les 3 kilomètres, il est immédiatement renvoyé dans son plan d'origine. Les points de vie actuels de l'eidolon ne remontent pas quand il se rapproche de son conjurateur, mais son total maximum revient à la normale.

Convocation de monstres/Portail (Mag). Chaque jour, à partir du niveau 1, un conjurateur peut lancer *convocation de monstres I* comme un pouvoir magique un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Pour utiliser ce pouvoir, le conjurateur doit puiser dans la même puissance que celle qui lui permet d'invoquer son eidolon, il ne peut donc pas se servir de ce pouvoir si son eidolon est présent. Il lance ce sort par une action simple et les créatures restent avec lui une minute par niveau (au lieu d'un round par niveau).

Au niveau 3 et par la suite tous les deux niveaux, la force de ce pouvoir augmente d'un niveau de sort, ce qui lui permet d'invoquer des créatures plus puissantes (avec *convocation de monstres IX* au maximum au niveau 17). Au niveau 19, le conjurateur peut utiliser ce pouvoir pour lancer *convocation de monstres IX* ou *portail*. S'il choisit cette dernière option, il doit payer les composantes matérielles nécessaires. Il ne peut pas avoir plus d'un sort de *convocation de monstres* ou de *portail* actif à la fois. S'il en utilise un à nouveau, les créatures issues du sort précédent disparaissent.

En ce qui concerne les objets à potentiel magique et les objets à fin d'incantation, ces sorts de convocation sont considérés comme appartenant à la liste de sorts du conjurateur. De plus, il peut utiliser ce pouvoir pour remplir toute condition requise dans la création d'un objet magique, tant qu'il est capable de s'en servir.

Sens liés(Sur). À partir du niveau 2, un conjurateur peut, par une action simple, partager les sens de son eidolon. Il entend, voit, sent, goûte et touche les mêmes choses que lui. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre de rounds égal à son niveau de conjurateur. Cet effet n'a pas de limite de portée mais l'eidolon et le conjurateur doivent se trouver sur le même plan. L'invocateur peut mettre un terme à ce pouvoir par une action libre.

Protection d'allié (Ext). Au niveau 4, quand le conjurateur se trouve à portée de son eidolon, il reçoit un bonus de bouclier de +2 à la CA et un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde. Ce bonus ne s'applique pas si l'eidolon est agrippé, sans défense, paralysé, étourdi ou inconscient.

Appel du créateur (Sur). Au niveau 6, par une action simple, l'invocateur peut appeler son eidolon à ses côtés. Ce pouvoir fonctionne comme une *porte dimensionnelle* qui utilise le niveau de lanceur de sorts du conjurateur. L'eidolon apparaît alors dans une case adjacente au conjurateur (ou aussi près que possible si

les cases adjacentes sont occupées). Si l'eidolon est hors de portée, ce pouvoir est gâché. L'invocateur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 6 et une fois de plus tous les quatre niveaux après celui-ci.

Transposition (Sur). Au niveau 8, le conjurateur peut utiliser le pouvoir appel du créateur pour changer de place avec son eidolon. Si l'eidolon est plus grand que lui, il peut apparaître dans n'importe quelle case précédemment occupée par sa créature. Ce dernier doit occuper la case où se trouvait le conjurateur ou une case aussi proche que possible s'il ne peut pas.

Aspect (Sur). Au niveau 10, le conjurateur peut enlever jusqu'à deux points d'évolution à son eidolon pour gagner des évolutions pour sa propre personne. Il ne peut pas choisir une évolution inaccessible à son eidolon et il doit remplir les conditions requises. Il ne peut pas choisir évolution accrue par ce pouvoir. Tout point ainsi dépensé est soustrait de la réserve de points d'évolution de l'eidolon (et réduit donc sa réserve de points disponibles). L'invocateur peut changer les évolutions issues de ces points à chaque fois qu'il a la possibilité de changer les évolutions de son eidolon.

Protection d'allié supérieure (Sur). Au niveau 12, quand un allié se trouve à portée de son eidolon, il reçoit un bonus de bouclier de +2 à la CA et un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde. Si l'allié est le conjurateur, ce bonus passe à +4. Ce bonus ne s'applique pas si l'eidolon est agrippé, sans défense, paralysé, étourdi ou inconscient.

Vies Liées (Sur). Au niveau 14, la vie du conjurateur se lie à celle de son eidolon. Tant que ce dernier a 1 point de vie ou plus, il est impossible de tuer le conjurateur. Les dégâts qui dépassent le montant qui devrait permettre de tuer le conjurateur sont transférés à son eidolon. Ils se transmettent 1 point par 1 point, ce qui veut dire que, dès que l'eidolon est réduit à un nombre de points de vie négatif égal à sa valeur de Constitution, tous les dégâts en excès sont appliqués au conjurateur et le tuent. Ce pouvoir n'affecte pas les effets qui provoquent la mort sans causer de dégâts. Il n'affecte pas non plus les sorts comme *métamorphose funeste*, *pétrification*, *emprisonnement* ou autre sort qui ne cause pas de dégâts à proprement parler.

Fusion des formes (Sur). Au niveau 16, par une action complexe, le conjurateur peut toucher son eidolon afin de fusionner avec lui. Cette transformation absorbe tout l'équipement de l'invocateur. Une fois fondu dans son eidolon, le conjurateur est

protégé contre tout dégât et il est impossible de le prendre pour cible avec un sort ou un effet. Tous les sorts et effets qui affectaient actuellement le conjurateur sont suspendus jusqu'à ce qu'il ressorte de l'eidolon (mais leur durée d'effet continue de s'écouler et ils peuvent expirer).

Le conjurateur peut lancer des sorts depuis l'intérieur de l'eidolon en prenant son contrôle pour la durée de l'incantation. Les composantes matérielles sont soustraites de l'équipement du conjurateur, même si elles sont autrement inaccessibles. Tant que le conjurateur fusionne avec son eidolon, il peut diriger toutes ses actions, utiliser ses sens et parler par sa bouche.

Chaque jour, le conjurateur peut utiliser ce pouvoir un nombre de rounds égal à son niveau de conjurateur. Il peut mettre un terme à l'effet par une action rapide et émerge alors dans une case adjacente à l'eidolon, si possible. Si l'eidolon est renvoyé dans son plan natal alors qu'il fusionne avec le conjurateur, ce dernier est immédiatement éjecté, subit 4d6 points de dégâts et se retrouve étourdi pendant 1 round.

Aspect supérieur (Sur). Au niveau 18, le conjurateur peut s'arroger une plus grande part des points d'évolution de son eidolon. Ce pouvoir fonctionne comme celui d'aspect mais permet de s'approprier jusqu'à 6 points d'évolution. Contrairement à ce qui se passe avec aspect, l'eidolon perd 1 point d'évolution pour 2 points (ou fraction) attribués au conjurateur.

Eidolon jumelé (Sur). Au niveau 20, le conjurateur et son eidolon partagent un véritable lien. Par une action simple, le conjurateur peut prendre la forme de son eidolon et reproduire la totalité de son évolution, sa forme et ses aptitudes. Ses valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution changent pour égaler celles de l'eidolon. Il peut choisir de fusionner tout son équipement dans sa nouvelle forme, comme avec un sort de la branche de la métamorphose. Les objets à effet continu fonctionnent toujours quand ils sont absorbés ainsi. L'invocateur perd ses attaques naturelles et tous ses traits raciaux (sauf les dons supplémentaires, les compétences et les langues connues) en faveur des aptitudes offertes par les évolutions de l'eidolon.

Il conserve toutes ses caractéristiques de classe. Chaque jour, le conjurateur peut conserver cette forme un nombre de minutes égal à son niveau de conjurateur. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 minute. Le conjurateur peut y mettre un terme par une action libre.

L'éidolon du conjurateur

Voir aussi les modèles d'éidolon.

Les caractéristiques de base de l'éidolon

Les aptitudes de l'éidolon dépendent du niveau de son conjurateur et de son utilisation des points d'évolution. La table qui suit

détermine bon nombre des statistiques de base de l'éidolon. Chacun possède une forme basique qui le modifie. Les éidolons sont considérés comme des extérieurs quand il s'agit de déterminer si un sort les affecte.

Niveau de classe	DV	BBA	Bons jets	Mauvais jets	Compétences	Dons	Bonus d'armure	Bonus For/Dex	Réserve d'évolution	Attaques max	Spécial
1	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	3	3	lien, partage des 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	accroissement d'une 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	4	—
9	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	13	5	attaques multiples
10	8	+8	+6	+2	32	4	+8	+4	14	5	accroissement d'une caractéristique
11	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	15	5	—
12	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	16	5	—
13	10	+10	+7	+3	40	5	+10	+5	17	5	—
14	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	19	6	esquive surnaturelle
15	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	20	6	accroissement d'une caractéristique
16	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	21	6	—
17	13	+13	+8	+4	52	7	+14	+7	22	6	—
18	14	+14	+9	+4	56	7	+14	+7	23	6	—
19	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	25	7	—
20	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	26	7	—

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

DV. Nombre de total de Dés de Vie à 10 faces (d10) de l'éidolon, le modificateur de Constitution s'ajoutant à chacun, comme à l'accoutumée.

BBA. Bonus de base à l'attaque de l'éidolon. Il est égal à ses DV. Les éidolons ne gagnent pas d'attaque supplémentaire quand ils utilisent leurs armes naturelles, même s'ils ont un BBA élevé.

Jets de sauvegarde forts/faibles. Bonus aux jets de sauvegarde de l'éidolon. Il possède deux bons jets et un mauvais, déterminés en fonction de sa forme de base.

Compétences. Voici le nombre de rangs de compétence total de l'éidolon. Il peut assigner un rang à n'importe quelle compétence mais doit posséder les appendices nécessaires à l'utilisation de certaines. Les éidolons dotés d'une Intelligence supérieure à la moyenne utilisent leur modificateur normalement (un éidolon reçoit un nombre de rangs de compétence égal à 6 + modificateur d'Intelligence par DV). Un éidolon ne peut pas posséder plus de rangs dans une compétence qu'il n'a de DV. Une fois les rangs de compétence attribués, l'éidolon ne peut plus en changer, même s'il change de forme quand le conjurateur gagne un niveau.

Dons. C'est le nombre total de dons de l'éidolon. Il peut choisir n'importe quel don pour lequel il remplit les conditions requises mais doit posséder les appendices nécessaires à son utilisation. Une fois le don choisi, l'éidolon ne peut plus en changer, même s'il change de forme quand le conjurateur gagne un niveau. Si, à cause de cette transformation, l'éidolon ne remplit plus les conditions requises pour un don, ce don ne fonctionne plus jusqu'à ce que l'éidolon les remplisse à nouveau.

Bonus d'armure naturelle. Voici le bonus de base total d'armure de l'éidolon. Il peut se diviser en bonus d'armure et bonus d'armure naturelle, comme le souhaite le conjurateur. C'est la forme de base de l'éidolon qui permet de le modifier, ainsi que certaines options de la réserve de points d'évolution. L'éidolon ne peut pas porter d'armure car elles interfèrent avec le lien qu'il entretient avec son conjurateur.

Bonus For/Dex. L'éidolon ajoute ce modificateur à ses valeurs de Force ou de Dextérité, selon sa forme de base. Certaines options de la réserve de points d'évolution permettent de modifier ces valeurs.

Réserve d'évolution. La valeur indiquée dans cette colonne représente le nombre total de points d'évolution de l'éidolon. Il peut les dépenser pour obtenir un vaste éventail de modifications et d'améliorations qui lui donnent de nouveaux pouvoirs, de nouvelles attaques et de nouvelles aptitudes. Cette valeur augmente quand le conjurateur gagne un niveau. Ce dernier peut utiliser ces points pour changer les aptitudes de son éidolon. Ces choix ne sont pas définitifs, le conjurateur peut les modifier quand il gagne un niveau (ou avec le sort *transformation*).

Max attaques. Nombre d'attaques naturelles maximum autorisé à l'éidolon au niveau indiqué. S'il a déjà atteint son maximum, il ne peut pas choisir d'évolution qui lui en donne une nouvelle. Ceci ne comprend pas les attaques avec les armes.

Spécial. Ceci comprend un certain nombre de pouvoirs que tous les éidolons obtiennent quand ils montent de niveau. Voici la description de chacun.

- **Attaques multiples.** L'éidolon gagne Attaques multiples comme don supplémentaire s'il a 3 attaques naturelles ou plus et ne possède pas encore ce don. S'il n'a pas ces 3 attaques mini-

mum, il gagne une seconde attaque avec ses armes naturelles mais avec un malus de -5. Si, par la suite, il obtient 3 attaques naturelles ou plus, il perd cette attaque supplémentaire et gagne Attaques multiples.

- *Augmentation de caractéristique (Ext)*. L'eidolon ajoute +1 à une de ses valeurs de caractéristique.
- *Dévotion (Ext)*. L'eidolon gagne un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté contre les effets et sorts d'enchantement.
- *Esquive surnaturelle (Ext)*. Quand l'eidolon est soumis à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucuns dégâts s'il réussit son jet et seulement la moitié s'il le rate.
- *Esquive totale (Ext)*. Si un eidolon est soumis à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucuns dégâts s'il réussit son jet.
- *Lien (Ext)*. Le conjurateur et son eidolon partagent un lien mental qui leur permet de communiquer à n'importe quelle distance (tant qu'ils sont sur le même plan). Cette communication est une action libre qui permet au conjurateur de donner des ordres à son eidolon quand il le désire. Les objets magiques interfèrent avec ce lien, le conjurateur et l'eidolon partagent donc les mêmes emplacements d'objets magiques. Par exemple, si le conjurateur porte un anneau, son eidolon ne peut pas en porter plus d'un. En cas de conflit, les objets du conjurateur restent actifs et ceux de l'eidolon deviennent inertes. L'eidolon doit disposer des appendices nécessaires pour utiliser ses objets magiques.
- *Transfert des sorts (Ext)*. Le conjurateur peut lancer un sort avec pour cible « le lanceur de sorts » sur son eidolon (comme un sort avec une portée « contact ») au lieu de le lancer sur lui. Le conjurateur peut lui lancer un sort même si, normalement, il ne devrait pas affecter les créatures de type Extérieur. Les sorts ainsi lancés doivent venir de la liste de sorts du conjurateur. Ce pouvoir ne permet pas à l'eidolon de partager des aptitudes autres que des sorts, même si elles fonctionnent comme tels.
- *Vision dans le noir (Ext)*. L'eidolon gagne vision dans le noir à 18 mètres (12 cases).

Les compétences d'eidolon. Voici les compétences de classe des eidolons : Bluff (Cha), Artisanat (Int), Connaissances (plans) (Int), Perception (Sag), Psychologie (Sag) et Discrétion (Dex).

De plus, au niveau 1, le conjurateur peut choisir 4 compétences supplémentaires qui seront des compétences de classe pour son eidolon. À noter que les eidolons avec une vitesse de vol reçoivent Vol (Dex) comme compétence de classe gratuite, même s'ils n'obtiennent pas cette vitesse de vol avant un niveau plus élevé.

Formes de base. Chaque eidolon possède l'une des trois formes de base qui déterminent sa taille, sa vitesse, sa CA, ses attaques et ses valeurs de caractéristique de départ. Toutes les attaques naturelles de l'eidolon utilisent son bonus de base à l'attaque maximum, sauf indication contraire (comme dans le cas des attaques secondaires). L'eidolon ajoute son modificateur de Force aux jets de dégâts de ses attaques, à moins qu'il n'en fasse qu'une seule auquel cas il lui ajoute $1,5 \times$ son modificateur de Force. Les formes de base s'accompagnent d'évolutions gratuites dont les bonus figurent déjà dans leur profil de départ.

Le conjurateur peut utiliser n'importe laquelle de ces formes de base pour faire un eidolon de taille P. Dans ce cas, il gagne un bonus de +2 à la Dextérité mais souffre d'un malus de -4 à la Force et de -2 à la Constitution. Il gagne un bonus de taille de +1 à la CA et aux jets d'attaque et un malus de -1 aux valeurs de BMO et de DMD, un bonus de +2 aux tests de Vol et un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Les dégâts de toutes ses attaques sont réduits d'une catégorie (1d6 devient 1d4, 1d4 devient 1d3). Si le conjurateur choisit de faire un eidolon de taille P, il pourra le

transformer en eidolon de taille M à chaque fois que sa réserve d'évolution subit un changement (il perd alors les modificateurs liés à sa taille P).

Profils de départ

Bipède

Taille M ; Vitesse 9 mètres (6 cases)

CA +2 armure naturelle

JdS Réf (mauvais), **Vig** (bon), **Vol** (bon)

Attaques 2 griffes 1d4

Caractéristiques

For 16, **Dex** 12, **Con** 13, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 11

Évolutions gratuites

Griffes, membres (bras), membres (jambes)

Quadrupède

Taille M ; Vitesse 12 mètres (8 cases)

CA +2 armure naturelle

JdS Réf (bon), **Vig** (bon), **Vol** (mauvais)

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques

For 14, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 11

Évolutions gratuites

Morsure, membres (jambes) (2)

Serpentin

Taille M ; Vitesse 6 mètres (4 cases), escalade 6 mètres (4 cases)

CA +2 armure naturelle

JdS Réf (bon), **Vig** (mauvais), **Vol** (bon)

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

Aquatique

Taille M ; Vitesse 6 mètres (4 c), nage 12 mètres (8 c)

CA +4 armure naturelle

JdS Réf (bon), **Vig** (bon), **Vol** (mauvais)

Attaques morsure 1d6

Caractéristiques

For 16, **Dex** 12, **Con** 13, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 11

Évolutions gratuites

Morsure, armure naturelle supérieure, branchies, nage

Evolutions

Chaque eidolon reçoit un nombre de points d'évolution à dépenser de manière à gagner de nouvelles aptitudes, de nouveaux pouvoirs et autres améliorations. Le conjurateur peut changer ces nouvelles aptitudes, appelées évolutions, à chaque fois qu'il gagne un niveau mais en dehors de cela, elles sont constantes.

Certaines évolutions nécessitent une forme particulière de l'eidolon ou un niveau minimum de conjurateur.

Certaines accordent des attaques naturelles supplémentaires à l'eidolon. Les attaques naturelles définies comme primaires utilisent le bonus de base à l'attaque maximum de l'eidolon et ajoutent son modificateur de Force aux jets de dégâts. Les attaques naturelles définies comme secondaires utilisent le bonus de base à l'attaque maximum -5 et appliquent $1/2$ modificateur de Force (s'il est positif) de l'eidolon aux jets de dégâts. Si l'eidolon n'a qu'une seule attaque, elle utilise le bonus de base à l'attaque maximum et ajoute $1,5 \times$ modificateur de Force aux jets de dégâts, quel que soit son type.

Les évolutions sont regroupées selon leur coût. Il est impossible de stocker des points d'évolution, le conjurateur doit tous les dépenser quand il gagne un niveau. Il ne peut choisir une évolution qu'à une seule reprise, sauf indication contraire.

Évolutions à 1 point

Les évolutions suivantes coûtent 1 point tiré de la réserve d'évolution de l'eidolon.

Allonge (Ext). L'une des attaques de l'eidolon est capable de frapper les ennemis à distance. Le conjurateur choisit une attaque pour laquelle l'allonge de l'eidolon augmente de 1,50 m.

Armure naturelle améliorée (Ext). Une épaisse fourrure, des écailles rigides ou des plaques osseuses poussent sur la peau de l'eidolon et lui donnent un bonus de +2 à l'armure naturelle. Le conjurateur peut choisir cette évolution une fois tous les cinq niveaux.

Attaques magiques (Sur). L'eidolon est imprégné de magie, ce qui lui permet de considérer toutes ses attaques naturelles comme étant magiques quand il s'agit d'ignorer la réduction des dégâts. Si le conjurateur est de niveau 10 ou plus, toutes les armes de l'eidolon sont considérées comme étant du même alignement que lui quand il s'agit d'ignorer la réduction des dégâts.

Attiré (Ext). L'eidolon est capable d'attirer une créature à lui s'il réussit son attaque. Le conjurateur choisit un type d'attaque naturelle. Quand l'eidolon en réussit une, il peut tenter gratuitement un test de manœuvre offensive. S'il réussit, la cible de l'attaque est attirée de 1,50 m (1 case) vers l'eidolon. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une attaque naturelle différente.

Augmentation des dégâts (Ext). L'une des attaques naturelles de l'eidolon est particulièrement dangereuse. Le conjurateur choisit un type d'attaque naturelle et augmente son dé de dégâts d'une catégorie. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une attaque naturelle différente.

Aura surnaturelle (Sur). L'eidolon possède indéniablement une origine surnaturelle. Les animaux refusent de l'approcher, à moins que leur maître ne réussisse un test de Dressage, d'Équitation ou d'empathie sauvage DD 25.

Bond (Ext). Les réflexes de l'eidolon gagnent en rapidité ce qui lui permet de faire une attaque à outrance après une charge. Cette évolution est uniquement disponible pour les formes de base quadrupèdes.

Branchies (Ext). L'eidolon possède des branchies qui lui permettent de respirer indéfiniment sous l'eau.

Compétent (Ext). L'eidolon devient particulièrement doué et gagne un bonus racial de +8 dans une compétence. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une compétence différente.

Coup (Ext). L'eidolon porte une attaque de coup dévastatrice. C'est une attaque primaire qui inflige 1d8 points de dégâts (2d6 si grand, 2d8 si très grand). L'eidolon doit disposer de l'évolution membres (bras) pour choisir celle-ci. Il peut remplacer les griffes de sa forme de base par cette attaque de coup (ce qui lui coûte tout de même 1 point d'évolution). Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises si l'eidolon dispose d'un nombre d'évolutions de membre adéquat.

Coup de queue (Ext). L'eidolon peut utiliser sa queue pour frapper les ennemis proches, ce qui lui donne une attaque de queue qui inflige 1d6 points de dégâts (1d8 si grand, 2d6 si très grand). L'eidolon doit posséder l'évolution queue pour choisir celle-ci. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais l'eidolon doit posséder un nombre d'évolutions de queue adéquat.

Dard (Ext). L'eidolon possède un long dard barbelé au bout de la queue, ce qui lui donne une attaque de dard qui inflige 1d4 points de dégâts (1d6 si grand, 1d8 si très grand). L'eidolon doit posséder l'évolution « queue » pour choisir celle-ci. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises si l'eidolon possède le nombre d'évolutions de queue requis.

Escalade (Ext). L'eidolon est un grimpeur chevronné qui gagne une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de base. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises. La vitesse d'escalade de l'eidolon augmente de 6 mètres (4 cases) à chaque fois.

Frappe des ailes (Ext). L'eidolon apprend à utiliser ses ailes pour frapper ses ennemis, ce qui lui donne deux attaques d'aile. Ce sont des attaques secondaires qui infligent 1d4 points de dégâts (1d6 si grand, 1d8 si très grand). L'eidolon doit posséder l'évolution de vol et avoir des ailes avant de choisir celle-ci.

Griffes (Ext). L'eidolon possède une paire de griffes vicieuses au bout de chaque membre, ce qui lui donne deux attaques de griffes. Ce sont des attaques primaires qui infligent 1d4 points de dégâts (1d6 si grand, 1d8 si très grand). L'eidolon doit avoir l'évolution « membres » pour choisir celle-ci. Cette évolution ne s'applique à l'évolution membre (jambes) qu'une fois. Le conjurateur peut la choisir à plusieurs reprises mais l'eidolon doit disposer d'un nombre de membres adéquat.

Magie basique (Mag). L'eidolon apprend à lancer un sort de base comme un pouvoir magique. Le conjurateur choisit un sort dans la liste suivante : *aspersion acide, détection de la magie, fatigue, hébètement, illumination, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ou *stabilisation*. Il peut le lancer une fois par jour, comme un pouvoir magique. Au niveau 4, il peut le faire trois fois si le conjurateur dépense 2 points d'évolution de plus. Le niveau de lanceur de sorts de cette évolution est égal aux DV de l'eidolon. Le DD du jet de sauvegarde de ce sort est de 10 + modificateur de Charisme de l'eidolon. Ce dernier doit avoir une valeur de Charisme de 10, au minimum, pour pouvoir choisir cette évolution. Il peut la prendre à plusieurs reprises mais elle s'applique à chaque fois à un nouveau sort.

Monture (Ext). Un eidolon est apte à servir de monture de combat et il est entraîné pour. Il doit être au moins d'une catégorie de taille de plus que son cavalier. Cette évolution est disponible pour les formes de base quadrupèdes et serpentes seulement.

Morsure (Ext). La gueule de l'eidolon est pleine de dents acérées comme des rasoirs, ce qui lui permet de faire une attaque de morsure. C'est une attaque primaire qui inflige 1d6 points de dégâts (1d8 si grand, 2d6 si très grand). Si l'eidolon a déjà une attaque de morsure, cette évolution lui permet d'infliger 1,5 × modificateur de Force aux jets de dégâts.

Natation (Ext). L'eidolon gagne des mains ou des pieds palmés ou de puissantes nageoires qui lui donnent une vitesse de nage égale à sa vitesse de déplacement de base. Cette évolution ne permet pas à l'eidolon de respirer sous l'eau. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises. La vitesse d'escalade de l'eidolon augmente de 6 mètres (4 cases) à chaque fois.

Odorat (Ext). L'odorat de l'eidolon devient particulièrement sensible. Il gagne le pouvoir odorat, ce qui lui permet de détecter ses adversaires à l'odeur dans un rayon de 9 mètres (6 cases). Si l'ennemi est sous le vent, la portée passe à 18 mètres (12 cases), s'il est dans le sens du vent, elle tombe à 1,50 m (1 case). Les odeurs fortes se détectent deux fois plus loin que la normale. L'odorat ne permet pas à l'eidolon de déterminer l'emplacement précis de la créature, juste de détecter sa présence. L'eidolon peut déduire l'emplacement de la créature si elle se trouve à 1,50 m. Il peut se servir de son odorat pour traquer des créatures (voir la description de la capacité d'odorat).

Pinces (Ext). L'eidolon développe de larges pinces au bout d'une paire de membres, ce qui lui donne deux attaques de pince. Ce sont des attaques secondaires qui infligent 1d6 points de dégâts (1d8 si grand, 2d6 si très grand). Les eidolons qui possèdent l'évolution étreinte liée aux pinces gagnent un bonus de +2 aux tests de BMO pour agripper une créature. L'eidolon doit disposer de l'évolution membres (bras) pour choisir celle-ci. L'eidolon peut remplacer les griffes de sa forme de base par des pinces (ce qui lui coûte tout de même 1 point d'évolution). Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises si l'eidolon dispose d'un nombre d'évolutions de membre adéquat.

Queue (Ext). L'eidolon possède une longue queue puissante, ce qui lui donne un bonus racial de +2 aux tests d'Acrobaties pour garder l'équilibre. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises.

Repousser (Ext). L'eidolon gagne le pouvoir de repousser une créature quand il réussit une attaque. Le conjurateur choisit un type d'attaque naturelle. Quand l'eidolon en réussit une, il peut tenter gratuitement un test de manœuvre offensive. S'il réussit, la cible de l'attaque est repoussée de 1,50 m (1 case) loin de l'eidolon. Ce pouvoir fonctionne uniquement sur des créatures de la même taille que l'eidolon ou plus petites. Les créatures ainsi repoussées ne provoquent pas d'attaque d'opportunité. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une attaque naturelle différente.

Résistance (Ext). L'eidolon devient résistant à un type d'énergie, ce qui se reflète souvent sur son physique (une peau cendreuse pour le feu, un souffle glacé pour le froid, etc.). Le conjurateur choisit un type d'énergie (acide, froid, électricité, feu ou sonore) pour lequel son eidolon gagne une résistance de 5. Elle augmente de 5 tous les 5 niveaux de conjurateur, avec un maximum de 15 au niveau 10. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à un type d'énergie différent.

Sabots (Ext). L'eidolon possède une paire de sabots aiguisés qui lui donnent deux attaques de sabots. Ce sont des attaques secondaires qui infligent 1d4 points de dégâts (1d6 pour une créature G et 1d8 pour une TG). L'eidolon doit posséder l'évolution membres avant de choisir celle-ci, qui ne s'applique qu'une fois par évolution de membres (pattes). L'eidolon peut remplacer une évolution de griffes de sa forme de base par une attaque de sabots (mais cela coûte toujours 1 point d'évolution). Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais son eidolon doit posséder un nombre d'évolutions de membre adéquat.

Tentacule (Ext). L'eidolon possède un long tentacule sinueux qui lui donne une attaque de tentacule. C'est une attaque secondaire qui inflige 1d4 points de dégâts (1d6 si grand, 1d8 si très grand). Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises.

Vision nocturne (Ext). L'eidolon obtient une vision nocturne qui lui permet de voir deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Évolutions à 2 points

Les évolutions suivantes coûtent 2 points tirés de la réserve d'évolution de l'eidolon.

Apparence de mort-vivant (Ext). L'eidolon ressemble à une créature morte-vivante et reproduit certains de ses pouvoirs et de ses faiblesses. L'énergie négative le soigne et la positive le blesse (même celle de la canalisation d'un prêtre). Les sorts et effets qui visent les morts-vivants ou qui ont un effet spécifique sur eux (comme Contrôle des morts-vivants, immobilisation de morts-vivants et lumière brûlante) affectent l'eidolon comme s'il était un véritable mort-vivant. L'eidolon gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la maladie, la paralysie, le poison et les effets de sommeil. Au niveau 7, ce bonus passe à +4 si le conjurateur dépense 2 points d'évolution de plus. Au niveau 12, cette protection peut se transformer en immunité contre ce genre d'attaque en échange de 2 points d'évolution de plus (le conjurateur doit payer l'amélioration de niveau 7 avant celle de niveau 12). Même si l'eidolon ressemble à un mort-vivant, il reste tout de même un extérieur.

Attaques d'énergie (Sur). Les attaques de l'eidolon sont chargées d'énergie. Le conjurateur choisit un type d'énergie : acide, froid, électricité ou feu. Toutes les attaques naturelles de l'eidolon infligent 1d6 points de dégâts du type d'énergie choisie en cas d'attaque réussie. Le conjurateur doit être au moins de niveau 5 avant de choisir cette évolution.

Augmentation de caractéristique (Ext). Les muscles de l'eidolon grossissent, ses réflexes sont plus vifs, son intelligence se développe ou il acquiert une autre amélioration de caractéristique. L'une des caractéristiques de l'eidolon augmente de +2. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais elle ne s'applique qu'une fois par valeur de caractéristique, et une fois de plus tous les 6 niveaux de conjurateur.

Constriction (Ext). L'eidolon développe de puissants muscles qui lui permettent d'écraser les créatures prisonnières de son étreinte. Quand il réussit un test de lutte contre un ennemi grâce à l'évolution étreinte, il inflige un montant de dégâts supplémentaire égal à celui infligé par l'attaque qui utilise l'évolution étreinte. Cette évolution est uniquement disponible pour les formes de base serpentine.

Cornes (Ext). Un certain nombre de cornes poussent sur la tête de l'eidolon et lui donnent une attaque de corne. C'est une attaque primaire qui inflige 1d6 points de dégâts (1d8 si de taille G, 2d6 si de taille TG).

Croc-en-jambe (Ext). L'eidolon devient extrêmement doué pour faire tomber ses ennemis à terre en les mordant, ce qui lui donne une attaque de croc-en-jambe. À chaque fois que l'eidolon réussit une attaque de morsure, il peut faire un test de manœuvre offensive gratuite. S'il réussit, sa cible tombe à terre, s'il échoue, la cible ne peut pas retourner la manœuvre contre lui. Ce pouvoir fonctionne uniquement sur des créatures de même taille que l'eidolon ou plus petites. L'eidolon doit posséder l'évolution morsure avant de choisir celle-ci.

Entraînement aux armes (Ext). L'eidolon apprend à utiliser une arme et gagne Maniement des armes courantes comme don supplémentaire. S'il dépense 2 points d'évolution de plus, il est également formé au maniement des armes de guerre.

Étreinte (Ext). L'eidolon devient particulièrement doué pour la lutte et gagne le pouvoir étreinte. Le conjurateur choisit une attaque de coup, de griffe, de morsure, de pinces, de queue ou de tentacule. Quand l'eidolon réussit une attaque du type choisi, il peut faire un test de manœuvre offensive gratuit. S'il réussit, il agrippe sa cible. Ce pouvoir fonctionne seulement contre les créatures d'une catégorie de taille de moins que l'eidolon ou plus petites. Les eidolons qui disposent de cette évolution gagnent un bonus de +4 aux tests de BMO pour la lutte.

Éventration (Ext). L'eidolon apprend à déchirer la chair des créatures qu'il attaque avec ses griffes et gagne le pouvoir éventration. Quand il réussit deux attaques de griffes contre la même cible au cours d'un même round, il les enfonce profondément dans la chair de son ennemi et lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à ceux infligés par une des attaques de griffe plus $1,5 \times$ modificateur de Force de l'eidolon. Ce dernier doit disposer de l'évolution griffes pour choisir celle-ci. Le conjurateur doit être au moins de niveau 6 avant de choisir cette évolution.

Immunité (Sur). L'eidolon devient résistant à un type d'énergie. Le conjurateur choisit un type d'énergie (acide, froid, électricité, feu ou sonore) contre lequel son eidolon devient immunisé. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises mais ses effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à un type d'énergie différent. Le conjurateur doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette évolution.

Magie mineure (Mag). L'eidolon apprend à lancer un sort mineur comme un pouvoir magique. Le conjurateur choisit un sort dans la liste suivante : *brume de dissimulation, compréhension des langages, détection du Chaos/du Mal/du Bien/de la Loi, disparition* (sur lui uniquement), *image silencieuse, mains brûlantes, projectile magique, soins légers* ou *ventriloquie*. Il peut le lancer une fois par jour, comme un pouvoir magique. Au niveau 7, il peut le faire trois fois si le conjurateur dépense 2 points d'évolution de plus. Le niveau de lanceur de sorts de cette évolution est égal aux DV de l'eidolon -2. Le DD du jet de sauvegarde de ce sort est de $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Charisme de l'eidolon. Ce dernier doit avoir une valeur de Charisme de 11, au minimum et posséder l'évolution magie basique avant de choisir celle-ci. Le conjurateur doit avoir atteint le niveau 4 avant de choisir cette évolution. Il peut la prendre à plusieurs reprises mais elle s'applique à chaque fois à un nouveau sort.

Membres (Ext). L'eidolon développe une paire de membres supplémentaire. Ces membres peuvent prendre deux formes. Soit des jambes qui se terminent par des pieds, chaque paire de jambes augmentant la vitesse de déplacement de l'eidolon de 3 mètres (2 cases), soit des bras qui se terminent par des mains. L'eidolon ne gagne pas d'attaque naturelle supplémentaire s'il possède une paire de bras de plus mais il peut choisir d'autres évolutions qui en rajoutent (comme des griffes ou une attaque de coup). Si les bras de l'eidolon se terminent par des mains, il peut s'en servir pour manier une arme, s'il est formé à son utilisation. Le conjurateur peut choisir cette évolution à plusieurs reprises.

Odorat surdéveloppé (Ext). Le sens de l'odorat de l'eidolon s'affine. Il peut repérer d'autres créatures à l'odeur dans un rayon de 60 mètres (40 c) quand il se trouve sous l'eau et détecte le sang dans l'eau dans un rayon d'1,5 kilomètre. L'eidolon doit avoir les évolutions branchies et odorat avant de pouvoir choisir celle-ci.

Pattes arrière (Ext). De dangereuses griffes poussent sur les pieds de l'eidolon et lui permettent de faire deux attaques de pattes arrière contre un adversaire agrippé. Ce sont des attaques primaires dont l'eidolon bénéficie uniquement quand il réussit un test de lutte contre sa cible. Elles infligent 1d4 points de dégâts

(1d6 si grand, 1d8 si très grand). Cette évolution est uniquement disponible pour les formes de base quadrupèdes. Le conjurateur doit être au moins de niveau 4 avant de choisir cette évolution. Cette évolution compte comme une attaque naturelle supplémentaire par rapport à la limite maximale imposée à l'eidolon.

Perception des vibrations (Ext). L'eidolon devient particulièrement sensible aux vibrations du sol et gagne perception des vibrations dans un rayon de 9 mètres (6 cases). Ceci fonctionne comme l'évolution perception aveugle, mais seulement si l'eidolon et la créature à localiser se trouvent sur le sol. Le conjurateur doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette évolution.

Piétinement (Ext). L'eidolon peut écraser ses ennemis sous ses pieds et gagne le pouvoir piétinement. Par une action complexe, il peut renverser toute créature d'au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ceci fonctionne comme la manœuvre offensive de renversement mais l'eidolon n'a pas besoin de faire de test, il lui suffit de passer sur le corps de ses adversaires. Ces derniers reçoivent 1d6 points de dégâts (1d8 si de taille G, 2d6 si de taille TG) plus $1,5 \times$ le modificateur de Force de l'eidolon. Les cibles du piétinement peuvent faire une attaque d'opportunité avec un malus de -4. Si une cible renonce à cette attaque d'opportunité, elle peut faire un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de ce jet est de $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Force de l'eidolon. Une créature ne reçoit de dégâts de piétinement qu'une fois par round. Cette évolution est uniquement disponible pour les formes de base bipèdes ou quadrupèdes.

Poison (Ext). Un eidolon secrète un venin toxique et gagne une attaque de poison. Le conjurateur choisit une attaque de morsure ou de dard qui empoisonne la cible quand elle touche. Pour 2 points d'évolution de plus, le poison inflige à la place un affaiblissement de Constitution. Ce poison ne s'utilise pas plus d'une fois par round. Le conjurateur doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette évolution.

Poison de l'eidolon

Type poison (blessure)

JdS Vigueur annule ; **fréquence** 1/round pendant 4 rounds

Effet

Effet 1d4 For ; **guérison** 1 JdS réussi

Évolutions à 3 points

Les évolutions suivantes coûtent 3 points tirés de la réserve d'évolution de l'eidolon.

Creusement (Ext). L'eidolon développe d'épaisses griffes recourbées qui lui permettent de se déplacer dans le sol. Il gagne une vitesse de creusement égale à la moitié de sa vitesse de base. Il peut s'en servir pour se déplacer dans la terre, l'argile et le sable. Il ne laisse pas de tunnel dans son sillage et son passage ne se remarque pas en surface. Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Engloutissement (Ext). Un eidolon gagne le pouvoir engloutissement qui lui permet d'avaliser ses adversaires. Si l'eidolon commence son tour avec une créature agrippée en utilisant son attaque de morsure (voir l'évolution étreinte), il peut faire une manœuvre de combat pour l'engloutir. Cette créature peut faire jusqu'à une catégorie de taille de moins que l'eidolon. À chaque round, les créatures avalées reçoivent des dégâts égaux aux dégâts de morsure de l'eidolon plus 1d6 points de dégâts contondants. Une créature engloutie conserve la condition agrippée mais elle peut essayer de s'ouvrir un passage vers l'extérieur avec une arme légère tranchante ou perforante. Le montant de dégâts nécessaire pour sortir est égale à $1/10$ des points de vie de l'eidolon. Contre ces attaques, la CA de l'eidolon est égale à $10 + 1/2$ bonus

d'armure naturelle. Si une créature avalée tranche l'estomac de l'eidolon pour sortir, il ne peut plus utiliser ce pouvoir tant qu'il n'a pas soigné ces dégâts. Sinon, la créature avalée peut tenter d'échapper à la lutte comme d'habitude. En cas de succès, elle parvient à regagner la gueule de l'eidolon d'où elle peut tenter de fuir, à moins d'être avalée de nouveau. L'eidolon doit posséder l'évolution étreinte liée à son attaque de morsure pour choisir celle-ci. Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Magie majeure (Mag). L'eidolon apprend à lancer un sort majeur comme un pouvoir magique. Le conjurateur choisit un sort dans la liste suivante : *détection de l'invisibilité, flèche acide, hébètement de monstre, image imparfaite, invisibilité* (sur lui uniquement), *lévitation, pattes d'araignée, planer, rayon ardent, restauration partielle, soins modérés ou ténèbres*. Il peut le lancer une fois par jour, comme un pouvoir magique. Au niveau 10, il peut le faire trois fois si le conjurateur dépense 2 points d'évolution de plus. Le niveau de lanceur de sorts de cette évolution est égal aux DV de l'eidolon -2. Le DD du jet de sauvegarde de ce sort est de $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Charisme de l'eidolon. Ce dernier doit avoir une valeur de Charisme de 12 au minimum et posséder l'évolution magie mineure avant de choisir celle-ci. Le conjurateur doit avoir atteint le niveau 7 avant de choisir cette évolution. Il peut la prendre à plusieurs reprises mais elle s'applique à chaque fois à un nouveau sort.

Perception aveugle (Ext). Les sens de l'eidolon deviennent incroyablement aiguisés, ce qui lui permet de bénéficier de perception aveugle dans un rayon de 9 mètres (6 cases). Ce pouvoir lui permet de localiser des créatures qu'il ne voit pas sans avoir besoin de faire de test de Perception mais ces créatures bénéficient tout de même toujours d'un camouflage total contre l'eidolon. Les mouvements de l'eidolon sont toujours affectés par la visibilité et il ne profite toujours pas de son bonus de Dextérité à l'armure contre les attaques des créatures qu'il ne voit pas. Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Présence terrifiante (Ext). L'eidolon inquiète beaucoup ses ennemis et gagne le pouvoir présence terrifiante. Il peut l'activer lors d'une action offensive, comme une charge ou une attaque. Les adversaires qui se trouvent à moins de 9 mètres (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 égal à $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Charisme de l'eidolon. Si l'eidolon a au moins 4 DV de plus que son adversaire, ce dernier est effrayé s'il manque son jet de sauvegarde. Les adversaires qui possèdent plus de DV que l'eidolon sont immunisés contre cet effet. Le conjurateur doit être au moins de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Réduction de dégâts (Sur). Le corps de l'eidolon résiste à certains dégâts, ce qui lui donne une RD. Le conjurateur choisit un alignement : Chaotique, Mauvais, Bon ou Loyal. L'eidolon gagne une RD 5 que seules des armes de l'alignement choisi peuvent ignorer. Cet alignement doit être opposé à l'une des composantes d'alignement de l'eidolon. Au niveau 12, le conjurateur peut faire passer cette RD à 10 en dépensant 2 points d'évolution de plus. Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Toile (Ext). L'eidolon gagne une paire de filières qui lui permettent de tisser des toiles. Elles peuvent supporter l'eidolon et une créature de la même taille que lui. L'eidolon peut lancer des toiles comme une attaque de contact à distance jusqu'à 8 fois par jour et enchevêtrer une créature d'une catégorie de taille de plus que lui au maximum. Les toiles ont une portée de 15 mètres (10 cases) et un facteur de portée de 3 mètres (2 cases). Les créatures enchevê-

trées peuvent échapper à la toile avec un test d'Évasion ou de Force (avec un malus de -4). Le DD de ces tests est de $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Constitution de l'eidolon. La toile a une solidité de 0 et un nombre de points de vie égal au total de DV de l'eidolon. L'eidolon peut se déplacer sur sa propre toile à sa vitesse d'escalade et localiser toute créature qui touche ses fils. Le conjurateur doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette évolution.

Vision dans les ténèbres (Sur). L'eidolon voit parfaitement dans le noir, quelle que soit son origine, même s'il résulte de ténèbres profondes. Le conjurateur doit avoir atteint le niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Évolutions à 4 points

Les évolutions suivantes coûtent 4 points tirés de la réserve d'évolution de l'eidolon.

Forme intangible (Mag). Une fois par jour, un eidolon peut devenir intangible pendant 1 round par niveau de conjurateur. Sous cette forme, il est de sous-type intangible et acquiert la particularité intangible. Il ne reçoit que la moitié des dégâts provenant de sources tangibles s'ils sont magiques (il n'en reçoit aucun de la part des armes et des objets non magiques). De même, ses sorts et pouvoirs magiques n'infligent que la moitié des dégâts aux créatures tangibles. Les sorts et autres effets qui ne causent pas de dégâts fonctionnent normalement. Le conjurateur doit avoir atteint le niveau 15 avant de choisir cette évolution.

Grand (Ext). L'eidolon augmente de taille et devient de taille G. L'eidolon gagne un bonus de +8 à la Force, de +4 à la Constitution et un bonus de +2 à l'armure naturelle. Il subit un malus de -2 à la Dextérité. Ce changement de taille lui donne un malus de taille de -1 à la CA et aux jets d'attaque, un bonus de +1 au BMO et au DMD, un malus de -2 aux tests de Vol et un malus de -4 aux tests de Discrétion. Si l'eidolon est de forme bipède, il gagne également une allonge de 3 mètres (2 cases). Toute évolution d'allonge de l'eidolon s'ajoute à ce total. L'eidolon doit être de taille M pour choisir cette évolution. Le conjurateur doit être au moins de niveau 8 avant de choisir cette évolution.

Si le conjurateur dépense 6 points d'évolution de plus, l'eidolon devient de taille TG. Il gagne un bonus de +16 à la Force, de +8 à la Constitution et un bonus de +5 à l'armure naturelle. Il subit un malus de -4 à la Dextérité. Ce changement de taille lui donne un malus de taille de -2 à la CA et aux jets d'attaque, un bonus de +2 au BMO et au DMD, une allonge de 3 mètres, un malus de -4 aux tests de Vol et un malus de -8 aux tests de Discrétion. Si l'eidolon est de forme bipède, son allonge passe à 4,50 mètres (3 cases), ou 3 m (2 cases) pour toutes les autres formes de base. Toute évolution d'allonge de l'eidolon s'ajoute à ce total. Ces bonus et malus remplacent ceux de l'évolution pour devenir de taille G et ne se cumulent pas avec eux. Le conjurateur doit être au moins de niveau 13 avant de choisir cette option.

L'évolution augmentation de caractéristique coûte deux fois plus cher (4 points d'évolution) quand le conjurateur augmente la Force ou la Constitution d'un eidolon de taille G ou de taille TG.

Guérison accélérée (Sur). Le corps de l'eidolon se régénère très rapidement et gagne guérison accélérée 1. Il guérit de 1 point de dégâts par round, comme avec une guérison naturelle. La guérison accélérée ne soigne pas les points de vie perdus à cause de la faim, de la soif ou de la suffocation et ne permet pas non plus à l'eidolon de faire repousser des morceaux perdus (ni de rattacher des morceaux coupés). La guérison accélérée fonctionne tant que l'eidolon est en vie mais pas s'il ne se trouve pas sur le même plan que son conjurateur. La guérison peut augmenter d'un point

par round par tranche de 2 points d'évolution dépensés (5 au maximum). Le conjurateur doit être au moins de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Magie ultime (Mag). L'eidolon apprend à lancer un sort puissant comme un pouvoir magique. Le conjurateur choisit un sort dans la liste suivante : *boule de feu, création de nourriture et d'eau, don des langues, éclair, état gazeux, image accomplie, lumière du jour, nuage nauséabond, respiration aquatique, soins importants, vision magique* ou *vol*. Il peut le lancer une fois par jour, comme un pouvoir magique. Le niveau de lanceur de sorts de cette évolution est égal aux DV de l'eidolon -2. Le DD du jet de sauvegarde de ce sort est de $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Charisme de l'eidolon. Ce dernier doit avoir une valeur de Charisme de 13 au minimum et posséder l'évolution magie majeure avant de choisir celle-ci. Le conjurateur doit avoir atteint le niveau 11 avant de choisir cette évolution. Il peut la prendre à plusieurs reprises mais elle s'applique à chaque fois à un nouveau sort.

Ne respire pas (Ext). L'eidolon n'a pas besoin de respirer, il est donc immunisé contre les effets qui résultent d'une inhalation (comme les poisons inhalés). Ceci ne l'immunise pas contre les nuages ou les attaques de gaz qui ne nécessitent pas d'inhalation. Le conjurateur doit être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Perception de la vie (Sur). L'eidolon repère facilement les créatures vivantes. Il les remarque et les localise dans un rayon de 18 mètres (12 c), comme s'il possédait l'évolution vision aveugle. L'eidolon doit avoir l'évolution apparence de mort-vivant pour choisir celle-ci. Le conjurateur doit être de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Porte dimensionnelle (Mag). L'eidolon apprend à lancer *porte dimensionnelle* comme un pouvoir magique une fois par jour. Le

niveau de lanceur de sorts de cette évolution est égal aux DV de l'eidolon. Le DD du jet de sauvegarde de ce sort est de $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Charisme de l'eidolon. Ce dernier doit avoir une valeur de Charisme de 14, au minimum. Le conjurateur doit avoir atteint le niveau 13 avant de choisir cette évolution.

Résistance à la magie (Ext). L'eidolon est protégé contre les sorts et il gagne une résistance à la magie. La RM de l'eidolon est égale à $11 +$ niveau du conjurateur. Cette RM ne s'applique pas aux sorts que lance le conjurateur. Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Souffle (Sur). L'eidolon apprend à exhaler un cône ou une ligne d'énergie magique, comme une attaque de souffle. Le conjurateur choisit l'acide, le froid, l'électricité ou le feu. Son eidolon peut souffler un cône de 9 mètres (6 cases) (ou une ligne de 18 mètres (12 cases)) qui inflige 1d6 points de dégâts du type choisi par DV qu'il possède. Les créatures prises dans le souffle ont droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD est égal à $10 + 1/2$ DV de l'eidolon + modificateur de Constitution de l'eidolon. L'eidolon peut utiliser ce pouvoir une fois par jour. Chaque jour, il peut l'utiliser une fois de plus s'il dépense 1 point d'évolution de plus (maximum 3/jour). Le conjurateur doit être au moins de niveau 9 avant de choisir cette évolution.

Vision aveugle (Ext). Les sens de l'eidolon sont encore plus aiguisés et lui donnent la vision aveugle à 9 mètres (6 cases). L'eidolon peut se déplacer et attaquer normalement, en ignorant les ténèbres, l'invisibilité et la plupart des formes de camouflage tant que sa cible se trouve dans une ligne d'effet. L'eidolon doit posséder l'évolution perception aveugle avant de prendre celle-ci. Le conjurateur doit être au moins de niveau 11 avant de choisir cette évolution.

Modèles d'eidolon

Un eidolon peut ressembler à presque tout ce que son conjurateur désire.

Les modèles d'eidolon sont des exemples préétablis des formes de base et de leurs évolutions, des guides de construction pour obtenir un eidolon avec une apparence ou un thème spécifique.

L'utilisation d'un modèle ne change pas le type de l'eidolon et ne lui donne pas de pouvoirs spéciaux inaccessibles aux autres classes, c'est juste un raccourci pour aider les joueurs et les MJ à créer un eidolon avec un aspect spécifique.

Chaque modèle indique le nombre de points d'évolution requis pour terminer la construction de l'eidolon. En général, un modèle nécessite la majorité des points d'évolution du conjurateur et seul l'eidolon des plus puissants ressemblera donc vraiment à la créature prévue.

Pour un conjurateur de bas niveau, certaines caractéristiques (comme les têtes supplémentaires d'une hydre) ne seront que des ajouts cosmétiques jusqu'à ce qu'il gagne des points d'évolution à dépenser.

- *La forme de base* indique la forme de base recommandée pour ce modèle.
- *Les évolutions primaires* dressent une liste des évolutions à choisir quand l'invocateur commence à construire un eidolon sur ce modèle.
- *Les évolutions secondaires* indiquent les autres évolutions nécessaires pour terminer le modèle avec les formes et les capacités requises.

Aboleth

L'eidolon ressemble à une créature aquatique aberrante, comme un aboleth.

25 points

Forme de base aquatique

Évolutions primaires allonge (tentacules), tentacules (2)

Évolutions secondaires magie basique* (son imaginaire), très grand, grand, magie majeure* (image imparfaite), magie mineure* (image silencieuse), tentacules (2), magie ultime* (image accomplie)

Ange

L'eidolon ressemble à une créature céleste comme un ange, un archon ou un azata. L'eidolon angélique apparaît souvent comme un bel humanoïde aux ailes de plumes.

24 points

Forme de base bipède

Évolutions primaires résistance (feu ou électricité), entraînement aux armes

Évolutions secondaires magie basique* (stabilisation), réduction de dégâts (mal), vol, immunité (acide ou froid), magie majeure* (soins modérés ou invisibilité), magie mineure* (soins légers ou détection du Mal), résistance à la magie, magie ultime* (soins importants, lumière du jour ou don des langues) ou porte dimensionnelle*

Béhir

Ce modèle crée un eidolon reptilien aux nombreuses pattes qui ressemble à un béhir.

24 points

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires escalade, membres (pattes)

Évolutions secondaires souffle (électricité), étreinte (morsure), immunité (électricité), grand, membres (pattes, 3), engloutissement

Centaure

L'eidolon possède une moitié supérieure de corps humain et une moitié inférieure de quadrupède (comme un cheval). Le torse humain de l'eidolon est plus petit que la partie quadrupède du corps, c'est pourquoi il manie des armes d'une catégorie de taille de moins que la sienne (M pour la plupart des eidolons centaures). On peut aussi utiliser un modèle de centaure pour créer une lamie (un eidolon centaure avec le torse d'une femme et la partie inférieure d'un lion) en remplaçant l'évolution sabots par des griffes et en ajoutant magie basique (fatigue), magie mineure* (ventriloquie), magie majeure* (hébètement) et magie ultime (image accomplie), pour un modèle à 23 points.*

13 points

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires membres (bras), sabots*

Évolutions secondaires grand, piétinement, entraînement aux armes, entraînement aux armes (de guerre)

Chimère

Ce modèle crée un eidolon qui ressemble à une chimère : un lion avec des ailes et deux têtes supplémentaires, une de dragon et une de chèvre. C'est la couleur de la tête de dragon qui détermine le type de souffle de l'eidolon.

19 points

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires griffes, tête*

Évolutions secondaires morsure, souffle, vol, corne, tête*, grand, odorat

Chose de l'au-delà

L'eidolon possède une forme qui n'a pas été conçue pour le regard des mortels, comme celle d'un shoggoth, d'un migo, d'un rejeton des étoiles ou pire. La chose de l'au-delà peut prendre n'importe quelle forme de base, avec plein de bouches, d'yeux, de griffes et de tentacules.

25 points

Forme de base n'importe

Évolutions primaires tentacules (3)

Évolutions secondaires perception aveugle, morsure, étreinte (morsure ou tentacule), immunité (froid, son), grand, résistance (acide, électricité, feu), engloutissement, perception des vibrations

Démon

L'eidolon a une apparence démoniaque et, comme les démons peuvent prendre n'importe quelle forme, il n'y a pas de forme de base recommandée. Une marilith aura une forme serpentine pour sa moitié basse, alors qu'un vrock aura une forme de base bipède.

26 points

Forme de base n'importe

Évolutions primaires résistance (acide, froid, feu)

Évolutions secondaires magie basique* (aspersion acide) ; morsure, griffes, coup ou tentacule ; réduction de dégâts (bien) ; vol ; immunité (électricité) ; attaques magiques ; magie majeure* (ténèbres ou invisibilité) ; magie mineure* (disparition ou détection du Bien) ; résistance à la magie ; magie ultime* (forme gazeuse ou nuage nauséabond) ou porte dimensionnelle*

Destrier noir

Cet eidolon est un farouche équidé, semblable à un destrier noir, qui peut servir de monture.

17 points

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires attaque d'énergie (feu), sabots*

Évolutions secondaires vol (magique), grand, magie mineure* (brume de dissimulation), monture, résistance (feu), piétinement

Diabole

L'eidolon a une apparence infernale, il peut avoir des ailes de chauve-souris ou voler par magie.

26 points

Forme de base bipède

Évolutions primaires magie basique* (hébètement ou rayon de givre), attaques magiques, résistance (acide ou froid)

Évolutions secondaires réduction de dégâts (bien), vol, immunité (feu), magie majeure* (invisibilité, image imparfaite ou rayon ardent), magie mineure* (mains brûlantes ou détection du Bien), vision dans le noir, résistance à la magie, magie ultime* (boule de feu, éclair ou image accomplie) ou porte dimensionnelle*

Dragon

L'eidolon ressemble à un dragon M. Un dragon P ressemblera à un dragon féérique ou un pseudo dragon. On peut créer un dragon G ou TG en échangeant des évolutions proposées contre des évolutions de taille.

24 points

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires griffes, queue, coup de queue

Évolutions secondaires magie basique* (n'importe), perception aveugle, souffle (vol, présence terrifiante, immunité, attaques magiques, magie mineure* (n'importe), résistance à la magie, frappe des ailes)

Drider

Cet eidolon aux allures de centaure possède le torse d'un humanoïde et le bas du corps d'une araignée géante. Son torse est plus petit que la partie quadrupède du corps, c'est pourquoi il manie des armes d'une catégorie de taille inférieure à la sienne (M pour la plupart des eidolons driders).

25 points

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires escalade, membres (bras)

Évolutions secondaires magie basique* (lueurs dansantes ou détection de la magie), grand, membres (pattes, 2), magie mineure* (détection du Bien ou détection de la Loi) poison, résistance à la magie, entraînement aux armes, toile d'araignée.

Fée

L'eidolon ressemble à une créature féérique comme une dryade, une nymphe, une pixie ou un satyre. Les eidolons féériques sont souvent de séduisants humanoïdes qui peuvent avoir des ailes de papillon ou d'autres insectes. On peut créer un eidolon féérique aquatique, comme une nixe, en ajoutant une évolution de branchies et de nage, pour un modèle à 24 points.

22 points

Forme de base bipède

Évolutions primaires magie basique* (hébètement, lumières dansantes ou son imaginaire), entraînement aux armes

Évolutions secondaires réduction de dégâts (loi), porte dimensionnelle*, vol, vision nocturne*, magie majeure* (soins modérés

ou invisibilité), magie mineure* (brume de dissimulation ou disparition), résistance à la magie

Garde du corps

L'eidolon ressemble à un guerrier humain. Son armure naturelle se matérialise sous la forme d'une armure de plate mais elle fait partie intégrante du corps de l'eidolon. Les eidolons gardes du corps sont normalement entraînés à manier tout un éventail de dangereuses armes.

11 points

Forme de base bipède

Évolutions primaires armure naturelle supérieure, entraînement aux armes

Évolutions secondaires augmentation de caractéristique (Force), guérison accélérée, entraînement aux armes (de guerre)

Génie

L'eidolon ressemble à un génie, comme un djinn, un éfrit, un jann, un marid ou un shaitan. Ses mouvements, ses attaques d'énergie et son immunité dépendent du type de génie recherché : le djinn vole, fait des attaques d'électricité et est immunisé contre l'acide ; l'éfrit vole, fait des attaques de feu et est immunisé contre le feu ; le marid nage, fait des attaques de froid et est immunisé contre le froid ; le shaitan creuse, fait des attaques d'acide et est immunisé contre l'électricité.

21-23 points

Forme de base bipède

Évolutions primaires magie basique* (détection de la magie), entraînement aux armes

Évolutions secondaires creusement, vol ou nage ; attaques d'énergie ; immunité ; grand ; magie majeure* (flèche acide, invisibilité ou rayon ardent), magie mineure* (mains brûlantes ou brume de dissimulation) ; magie ultime (création de nourriture et d'eau, forme gazeuse ou respiration aquatique)

Homme-poisson

L'eidolon possède la partie supérieure du corps d'un humanoïde et la partie inférieure d'un poisson. Ce modèle sert à créer un humanoïde aquatique comme un homme-poisson ou un sahuagin.

18 points

Forme de base aquatique

Évolutions primaires membres (bras), queue

Évolutions secondaires perception aveugle, griffes ou pinces, immunité (froid), ne respire pas*, coup de queue, entraînement aux armes, entraînement aux armes (de guerre)

Hydre

L'eidolon ressemble à une hydre à plusieurs têtes. Ce modèle permet de lui en attribuer cinq. On peut créer une cryohydre ou une pyrohydre en ajoutant des évolutions de souffle et d'immunité, pour un modèle à 26 points.

20 points

Forme de base serpentine

Évolutions primaires morsure, tête*

Évolutions secondaires morsure (3), guérison accélérée, tête (3), grand

Linnorm

L'eidolon ressemble à un linnorm M. On peut en créer un G ou TG en échangeant des évolutions secondaires. Ce modèle peut aussi servir à créer un dragon sans ailes, comme un dragon chinois.

23 points

Forme de base serpentine

Évolutions primaires griffes, membres (pattes)

Évolutions secondaires souffle, guérison accélérée, vol, vol (magique), immunité, poison, résistance à la magie

Mammouth

Cet eidolon est une grande et puissante créature avec des défenses et une trompe préhensile (grâce à l'évolution de tentacule), comme un éléphant ou un mastodonte.

14 points (20 pour un TG)

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires corne, tentacule

Évolutions secondaires étreinte (tentacule), très grand, grand, monture, odorat, coup, piétinement

Mort-vivant

L'eidolon ressemble à une créature morte-vivante, un squelette, un zombi, une momie ou même un fantôme intangible ou une ombre. Un conjurateur doté d'un tel eidolon doit choisir l'évolution apparence de mort-vivant au niveau 1.

19 points

Forme de base n'importe

Évolutions primaires apparence de mort-vivant*, aura surnaturelle*

Évolutions secondaires résistance à la canalisation*, immunité (froid), forme intangible*, perception de la vie*, ne respire pas*

Requin

L'eidolon ressemble à un prédateur aquatique fuselé comme un requin ou un orque.

16 points

Forme de base aquatique

Évolutions primaires étreinte (morsure), odorat

Évolutions secondaires perception aveugle, dégâts augmentés (morsure), odorat surdéveloppé*, grand, engloutissement

Serpent ailé

Cet eidolon ressemble à un serpent avec des ailes, comme un couatl ou une lillende.

23 points (couatl), 26 points (lillende)

Forme de base serpentine

Évolutions primaires magie basique* (n'importe), étreinte

Évolutions secondaires couatl (constriction, vol, grand, attaques magiques, magie majeure* (invisibilité), magie mineure* (détection du Chaos/du Mal/du Bien/de la Loi), poison, magie ultime* (forme gazeuse))

Évolutions secondaires lillende (constriction, vol, immunité (électricité), grand, membres (bras), attaques magiques, magie majeure* (ténèbres ou invisibilité), magie mineure* (soins légers), résistance (feu, froid), compétence (Représentation), entraînement aux armes (de guerre))

Serpent de mer

Cet eidolon serpentin aquatique ressemble à un serpent de mer ou un ver marin.

18 points, 24 points (TG)

Forme de base serpentine

Évolutions primaires branchies, résistance (feu), nage

Évolutions secondaires constriction, étreinte (morsure et coup de queue), immunité (froid), grand, engloutissement

Vermine

L'eidolon ressemble à un énorme insecte ou une autre vermine. Si l'invocateur choisit l'évolution (pattes) à plusieurs reprises, il peut créer une araignée géante.

16 points, 18 points (araignée), 22 ou 24 points (très grand)

Forme de base quadrupède

Évolutions primaires escalade, membres (pattes)

Évolutions secondaires vol, poison, dard, queue, piétinement, perception des vibrations, toile d'araignée

Liste des sorts de conjurateurs

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de conjurateur de niveau 0

- **Aspersion acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
- **Assistance divine.** +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Hébètement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).
- **Message.** Conversation à distance.
- **Ouverture/fermeture.** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Signature magique.** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

Sorts de conjurateur de niveau 1

- **Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- **Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
- **Armure de mage.** Confère un bonus d'armure de +4.
- **Bouche magique (M).** Délivre un message quand on la déclenche.
- **Bouclier.** Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.
- **Charge de fourmi (APG).** Triple la capacité de charge d'une créature.
- **Connaissances du Borgne (UC).** Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests de Survie et peut suivre une piste alors qu'il se déplace au maximum de sa vitesse.
- **Contact corrosif (AdM).** Attaque de contact qui inflige 1d4 acide/niveau.

- **Convocation de monstre mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Dague de stalactite (AdM).** Dague de maître en glace qui inflige 1 point de dégâts de froid.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- **Feuille morte.** Ralentit la chute.
- **Graisse.** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- **Hébètement de monstre.** Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Identification.** Bonus de +10 pour identifier un objet magique.
- **Libération (APG).** Enlève les restrictions de distance sur l'eidolon.
- **Lien de vie (UC).** Le personnage se lie encore plus étroitement avec son eidolon et peut utiliser le pouvoir lien vital pour partager ses points de vie avec lui.
- **Monture.** Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
- **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Protection contre le Bien.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Protection contre le Chaos.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Rapetissement.** Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.
- **Rayon de fièvre (AdM).** Le rayon rend la cible fiévreuse.
- **Régénération d'eidolon mineure (APG).** L'eidolon guérit de 1d10 points de dégâts +1/niveau (max +5).
- **Réparation improvisée (UC).** L'objet cible n'est plus brisé.
- **Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- **Saut.** Confère un bonus aux tests d'Acrobaties.
- **Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.
- **Ventriloquie.** Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Sorts de conjurateur de niveau 2

- **Abri de toile (AdM).** Crée un abri confortable en toile d'araignée.
- **Arme protectrice (UC) (F).** L'arme que le personnage utilise comme focalisateur du sort le protège et lui permet de lancer des sorts sans provoquer d'attaque d'opportunité.
- **Bandes de protection (AdM).** Des bandes de force protègent contre l'écrasement.
- **Barrière protectrice (UC).** Entoure la cible de couches de force.
- **Charge de fourmi (partagé) (UC).** Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Convocation d'eidolon (APG).** Convoque instantanément l'eidolon du personnage pendant la durée du sort.

- **Coursier fantôme.** Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.
- **Création de fosse (F) (APG).** Crée une fosse extradimensionnelle.
- **Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.
- **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- **Détection faussée.** Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).
- **Distorsion spatiale (UC).** Les attaques de la créature ciblée atterrissent dans une case aléatoire au lieu de celle qu'elle avait prévue.
- **Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- **Évolution mineure (APG).** Accorde à l'eidolon une évolution avec 2 points d'évolution.
- **Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
- **Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- **Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- **Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- **Lenteur.** 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.
- **Modification d'apparence.** Permet d'adopter la forme d'une créature de taille P ou M.
- **Monture (partagé) (UC).** Comme monture mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
- **Pattes d'araignée.** Permet de grimper aux murs.
- **Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- **Planer (APG).** Le personnage ne reçoit pas de dégâts de chute, se déplace à 18 m/round pendant la chute.
- **Poussière scintillante.** Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
- **Protection contre la Loi (partagé) (UC).** Comme protection contre la Loi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Bien (partagé) (UC).** Comme protection contre le Bien mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Chaos (partagé) (UC).** Comme protection contre le Chaos mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Mal (partagé) (UC).** Comme protection contre le Mal mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre les projectiles.** La cible gagne RD 10/magie contre les attaques à distance.
- **Rapidité.** Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Restauration d'eidolon mineure (AdM).** Restauration partielle pour un eidolon.
- **Ruse du renard.** Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.

- **Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
- **Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Sorts de conjurateur de niveau 3

- **Agonie (AdM).** La douleur encourage un extérieur à obéir au personnage.
- **Agrandissement de groupe.** Agrandit plusieurs créatures.
- **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
- **Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.
- **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
- **Cercle magique contre la Loi.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Bien.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Chaos.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Mal.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Charme-monstre.** Le monstre croit être l'allié du PJ.
- **Conducteur fantôme (UC).** Convoque un fantôme pour conduire un véhicule.
- **Contrôle des créatures convoquées (AdM).** Le personnage dirige un monstre convoqué comme si c'était lui qui l'avait appelé.
- **Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ, créatures touchées.
- **Création mineure.** Crée un objet en tissu ou en bois.
- **Déplacement.** Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
- **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- **Évolution (APG).** Accorde à l'eidolon une évolution avec 4 points d'évolution.
- **Flot obsidien (UC).** Transforme une surface en verre fondu.
- **Fosse hérissée de pieux (APG).** Comme *création de fosse* sauf qu'elle est remplie de pieux.
- **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux tests de compétence.
- **Invisibilité suprême.** Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.
- **Localisation de créature.** Indique la direction d'une créature connue.
- **Mur de feu.** 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
- **Mur de glace.** Crée un mur ou un hémisphère de glace.
- **Nuage nauséabond.** Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
- **Orbe aqueux (APG).** Crée une sphère d'eau qui roule.
- **Pattes d'araignée (partagé) (UC).** Comme pattes d'araignée mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Peau de pierre (M).** RD 10/adamantium.
- **Pluie de grenouilles (AdM).** Convoque une nuée de grenouilles empoisonnées.
- **Pluie de plomb (UC) (M).** Crée une explosion de plombs invoqués.
- **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.
- **Possession de marionnette (AdM).** Comme possession mais limité à la ligne de mire.

- **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- **Protection contre les projectiles (partagé) (UC).** Comme protection contre les projectiles mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Rage.** Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.
- **Rapetissement de groupe.** Réduit la taille de plusieurs créatures.
- **Recherche de pensées (APG).** Détecte les pensées des créatures intelligentes.
- **Régénération d'eidolon (APG).** Comme *régénération d'eidolon mineure* mais guérit de 3d10 points de dégâts +1/niveau (max +10).
- **Régression (APG).** L'eidolon visé perd temporairement 1 évolution +1/cinq niveaux.
- **Résistance aux énergies destructives (partagé) (UC).** Comme résistance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
- **Restauration d'eidolon (AdM).** Restauration pour un eidolon.
- **Science du lien de vie (UC).** Transfère 2d6 points de vie à l'eidolon par une action rapide.
- **Singes fous (AdM).** Convoque une nuée de singes espiègles.
- **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Tentacules noirs.** Tentacules attaquant les créatures dans un rayon de 4,50 m.
- **Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 18 m/round.

Sorts de conjurateur de niveau 4

- **Appel purifié (APG).** L'eidolon invoqué est entièrement guéri.
- **Brouillard dense.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Brume de vitriol (AdM).** Comme bouclier de feu mais dégâts d'acide.
- **Chien de garde.** Chien spectral capable de combattre.
- **Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.
- **Contact avec les plans.** Permet d'interroger une entité extraplanaire.
- **Contrat.** Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.
- **Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création majeure.** Comme création mineure, plus pierre et métal.
- **Endurance de l'ours de groupe.** Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.
- **Don des langues (partagé) (UC).** Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Évolution supérieure (APG).** Accorde deux évolutions à l'eidolon pour un total de 6 points d'évolution.
- **Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.
- **Force de taureau de groupe.** Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.
- **Fosse acide (M) (APG).** Crée une fosse avec de l'acide au fond.
- **Grâce féline de groupe.** Comme grâce féline, mais affecte un sujet/niveau.
- **Hébètement de groupe (AdM).** Comme hébètement mais sur plusieurs créatures.

- **Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.
- **Juxtaposition hostile (UC).** Le personnage crée un lien dimensionnel entre la créature visée et sa personne. Ils échangent de place.
- **Lien avec l'invocateur (UC).** La cible subit des dégâts à chaque fois que les créatures qu'elle a invoquées en reçoivent.
- **Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.
- **Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.
- **Peau de pierre (partagé) (UC) (M).** Comme peau de pierre mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Possession (F).** Permet de s'emparer du corps d'un autre.
- **Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC).** Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
- **Ruse du renard de groupe.** Comme ruse du renard, mais affecte un sujet/niveau.
- **Sagesse du hibou de groupe.** Comme sagesse du hibou, mais affecte un sujet/niveau.
- **Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme splendeur de l'aigle, mais affecte
- **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- **Transformation (M) (APG).** Change les évolutions de l'eidolon.
- **Vol supérieur.** Le PJ vole à 12 m/round et fait du footing sur de longues distances.

Sorts de conjurateur de niveau 5

- **Adaptation planaire (APG).** Résiste aux effets néfastes d'un plan.
- **Annihilation de mort-vivant (M).** Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).
- **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
- **Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.
- **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- **Changement de plan (F).** Permet de changer de plan (huit sujets max.).
- **Contrat intermédiaire.** Comme contrat, mais jusqu'à 12 DV.
- **Convocation de monstres VII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Convocation de pudding noir (AdM).** Convoque un pudding noir.
- **Couronne de lames (UC) (F).** Quatre lames de mithral tournoient autour du personnage, attaquent les créatures voisines et le protègent contre les attaques d'opportunité quand il lance un sort.
- **Création de demi-plan mineure (AdM).** Création d'un demi-plan.
- **Dissimulation suprême.** Rend le sujet invisible, même à la scrutation.
- **Forme éthérée.** Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
- **Fosse affamée (APG).** Comme *création de fosse* mais inflige 4d6 points de dégâts à ceux sur lesquels elle se referme.
- **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

- **Invisibilité de groupe.** Comme invisibilité, mais multiples sujets.
- **Lien de vie supérieur (UC).** Le personnage peut transférer 3d6 points de vie à son eidolon par une action rapide.
- **Mort rampante.** Nuée de mille-pattes tuant tout sur son passage.
- **Mur de fer (M).** 30 pv/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
- **Nappe de goudron (UC).** Transforme la couche supérieure du sol en goudron brûlant.
- **Régénération d'eidolon supérieure (APG).** Comme *régénération d'eidolon mineure* mais guérit de 5d10 points de dégâts +1/niveau (max +20).
- **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- **Simulacre (M, X).** Crée un double partiellement réel du sujet.
- **Téléportation par cristal de glace (AdM).** La cible est gelée puis téléportée.
- **Tir d'énergie à l'arme de siège (UC).** Un engin de siège G inflige le type de dégâts d'énergie choisi par le personnage et provoque des effets supplémentaires en fonction.
- **Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts de conjurateur de niveau 6

- **Adaptation planaire de groupe (APG).** Comme *adaptation planaire* mais affecte des cibles multiples.
- **Aire de l'aigle (AdM).** Convoque 1 aigle géant/3 niveaux.
- **Attirance (F).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
- **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- **Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
- **Cercle de téléportation (M).** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.
- **Charme-monstre de groupe.** Comme charme-monstre, mais sur 9 m de rayon.
- **Contrat suprême.** Comme contrat, mais jusqu'à 18 DV.

- **Convocation de monstres VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan (AdM).** Comme création de demi-plan mineure mais plus grand et avec des caractéristiques planaires.
- **Dédale.** Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.
- **Dissipation suprême.** Comme dissipation de la magie, mais affecte plusieurs cibles.
- **Domination universelle.** Comme domination, mais sur n'importe qui.
- **Entrave (M).** Diverses possibilités pour emprisonner une créature.
- **Invisibilité de groupe.** Comme invisibilité, mais multiples sujets.
- **Invocation instantanée (M).** L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.
- **Juxtaposition hostile supérieure (UC).** Le personnage peut viser une créature de plus tous les quatre niveaux de lanceur de sorts.
- **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- **Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 6d6 points de dégâts de feu/round.
- **Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- **Téléportation suprême.** Comme téléportation, sans limite de portée et sans risque d'erreur.
- **Tir d'énergie à l'arme de siège supérieur (UC).** Comme tir d'énergie à l'arme de siège mais affecte un engin de n'importe quelle taille.
- **Traverser l'espace (UC).** Le personnage peut dépenser une action de mouvement pour se téléporter à 9 m de sa position ou pour se relever sans provoquer d'attaque d'opportunité alors qu'il était à terre.
- **Verrou dimensionnel.** Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.

Les archétypes de conjurateur

Évolutionniste

Normalement, tout changement dans les évolutions d'un eidolon est un long processus. Alors que l'évolutionniste progresse, son contrôle des aptitudes de l'eidolon augmente mais son plus grand pouvoir s'exerce sur la forme de l'eidolon : il semble capable de faire évoluer la créature et ses pouvoirs pour s'adapter à tous les défis et toutes les menaces qu'il rencontre, apparemment à volonté.

Mutation d'eidolon (Sur). Au niveau 6, l'évolutionniste peut changer les évolutions de son eidolon comme s'il venait de gagner un niveau. Pour ce faire, il doit accomplir un rituel magique qui lui demande 24 heures de concentration ininterrompue et coûte 200 po par niveau de conjurateur en composantes matérielles. Ce pouvoir remplace appel du créateur.

Évolution de la forme de base (Sur). À partir du niveau 8, quand l'évolutionniste gagne un niveau, il peut changer la forme de base de son eidolon et en choisir une nouvelle. Une fois cette forme choisie, il ne peut plus en changer tant qu'il n'a pas gagné un nouveau niveau. Ce pouvoir remplace transposition.

Transformation (Mag). Au niveau 12, l'évolutionniste peut lancer *transformation* comme un pouvoir magique, et ce une fois par jour, sans avoir besoin de composante matérielle. Ce pouvoir nécessite 1 minute de temps d'incantation et remplace protection d'allié supérieure.

Maître des couvées

La plupart des conjurateurs se lient à un seul eidolon au cours de leur vie, mais le maître des couvées forge un lien avec de nombreux eidolons de petite taille qui forment sa couvée. Séparément, ils ne font pas le poids contre l'eidolon d'un conjurateur classique mais ensemble, ils compensent en quantité ce qui leur manque en puissance.

Couvée d'eidolons. Au niveau 2, le conjurateur peut convoquer deux eidolons de taille P au lieu d'un seul d'une autre taille. Ils sont tous deux moins puissants que l'eidolon unique des autres conjurateurs. Chacun possède sa propre forme de base, des statistiques et des évolutions associées. Quel que soit le nombre d'eidolons de la couvée, ils ont tous le même bonus de base à l'attaque et les mêmes jets de sauvegarde, mais le reste de leurs statistiques est à diviser entre eux (y compris les DV (1 au minimum), les points de compétence, le nombre de dons, le bonus d'armure, le bonus de For/Dex, la réserve de points d'évolution (voir plus bas) et le nombre maximal d'attaques naturelles).

Chaque eidolon doit acheter ses évolutions séparément. Une fois que le maître des couvées a décidé de la forme et des aptitudes de ses eidolons, il ne peut plus les changer tant qu'il n'a pas pris un niveau.

Exemple. Un maître des couvées de niveau 2 peut invoquer deux eidolons. Chacun possède 1 DV, BBA +2, bonus de +3 aux deux bons jets de sauvegarde et de +0 au mauvais. Le maître des couvées décide de donner 4 points de compétence, 1 don, un bonus d'armure de +1, un bonus de Force de +1, 2 points de réserve d'évolution et deux attaques au maximum au premier. Le second obtient le reste : 4 points de compétence, +1 de bonus à l'armure, +1 bonus de Dex et 2 points d'évolution ; en revanche, il ne gagne pas de don et n'a droit qu'à une attaque naturelle.

Le maître des couvées doit renvoyer tous ses eidolons en même temps. De même, ils sont tous bannis si leur maître tombe incons-

cient, s'endort ou se fait tuer. Pourtant, chacun est renvoyé individuellement dans son plan d'origine quand ses points de vie atteignent une valeur négative égale ou supérieure à sa valeur de Constitution. Ce pouvoir remplace le pouvoir classique d'eidolon du conjurateur.

Pouvoirs de classe spécifiques du Maître des couvées. Voici de nouveaux pouvoirs de classe spécifiques à l'archétype de maître des couvées. Ceux qui possèdent le même nom qu'un pouvoir de conjurateur classique peuvent suivre des règles légèrement différentes mais, en dehors de ces exceptions, ils fonctionnent comme les pouvoirs classiques éponymes et les remplacent.

Lien de la couvée (Sur). Au niveau 2, le maître des couvées forge un lien étroit avec ses eidolons. Ce pouvoir fonctionne comme lien vital et le remplace, sauf que le maître des couvées ne peut empêcher qu'un seul eidolon à la fois de subir des dégâts en sacrifiant des points de vie. Si deux eidolons ou plus subissent assez de dégâts pour se faire renvoyer dans leur plan d'origine, le maître des couvées peut sacrifier ses points mais il n'empêchera qu'un seul d'entre eux de subir des dégâts. Ce pouvoir remplace lien vital.

Sens liés (Sur). Le maître des couvées ne partage ses sens qu'avec un seul eidolon de la couvée à la fois.

Protection d'allié (Ext). Le maître des couvées ou l'un de ses alliés ne bénéficie des bonus de ce pouvoir qu'à une reprise, quel que soit le nombre d'eidolons de la couvée qui se trouvent à portée.

Appel du créateur (Sur). À chaque fois que le maître des couvées utilise ce pouvoir, il ne peut appeler qu'un eidolon de la couvée à ses côtés à la fois.

Transposition (Sur). Le maître des couvées échange sa place avec celle de tout eidolon de la couvée à portée à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir.

Grande couvée. Au niveau 8, le maître des couvées peut dépenser 4 points d'évolution issus de la réserve pour acheter l'évolution *grand*. Contrairement aux autres évolutions, il distribue ces points avant d'assigner des points d'évolution à ses eidolons (par exemple, un invocateur de niveau 8 qui possède 11 points d'évolution aura encore 7 points à répartir parmi ses eidolons). Ceci lui permet d'invoquer deux eidolons M, quatre eidolons P ou un M et deux P.

Au niveau 13, s'il a acheté l'évolution *grand* pour sa couvée, il peut dépenser 6 points de plus pour prendre l'évolution *très grand* avant de distribuer les points qui restent entre ses eidolons. Ceci lui permet d'invoquer deux eidolons G, quatre M, huit P ou toute combinaison dans laquelle deux eidolons d'une catégorie de taille comptent comme un de la catégorie supérieure.

Protection d'allié supérieure (Sur). Le maître des couvées ou l'un de ses alliés ne bénéficie des bonus de ce pouvoir qu'à une reprise, quel que soit le nombre d'eidolons de la couvée qui se trouvent à portée.

Lien de la couvée (Sur). Au niveau 14, la vie de l'invocateur est liée à celle de sa couvée. Ceci fonctionne comme le lien vital mais le maître ne peut transférer ses dégâts qu'à un eidolon à la fois. Si cet eidolon reçoit assez de dégâts pour retourner dans son plan natal, les dégâts en excès sont infligés au maître des couvées et le tuent. Ce pouvoir remplace lien vital.

Fusion des formes (Sur). Le maître des couvées ne peut fusionner qu'avec un eidolon à la fois. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme fusion des formes.

Maître Conjurateur

La plupart des conjurateurs forgent un lien avec un unique et puissant eidolon, mais certains cherchent à contrôler plusieurs créatures. Ces maîtres conjurateurs sacrifient la puissance de ces créatures venues d'un autre monde, qui viennent lui prêter main forte, au profit du nombre.

Eidolon inférieur. Le maître conjurateur voit son niveau de classe réduit de moitié (1 au minimum) quand il s'agit de déterminer les pouvoirs de son eidolon, ses DV, sa réserve d'évolution, etc. En dehors de ceci, l'eidolon se comporte comme à l'accoutumée. Ce pouvoir remplace le pouvoir classique d'eidolon.

Maîtrise de l'invocation (Mag). Chaque jour, à partir du niveau 1, le maître conjurateur peut lancer *convocation de monstres I* comme un pouvoir magique un nombre de fois égal à 5 + modificateur de Charisme. Le conjurateur peut utiliser ce pouvoir même si son eidolon est présent. En revanche, il ne peut y avoir qu'un seul sort de *convocation de monstres* actif si l'eidolon est invoqué. S'il n'est pas là, le nombre de créatures que le personnage peut invoquer ainsi est seulement limité par le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir classique de *convocation de monstres I* du conjurateur et, à part les restrictions indiquées, il n'y a pas de limite au nombre de sorts de convocation de monstres et de portail que le conjurateur peut avoir d'actifs en même temps. Ce pouvoir remplace le pouvoir classique de convocation de monstres et celui de protection d'allié.

Amélioration des créatures convoquées. À partir du niveau 2, le maître conjurateur obtient Amélioration des créatures convoquées comme don supplémentaire. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises. Ce pouvoir remplace sens liés.

Synthétiseur

Au lieu de convoquer un eidolon à ses côtés, le synthétiseur fusionne avec lui. Ce ne sont plus deux créatures mais une fusion entre le synthétiseur et l'eidolon, qui deviennent un être unique.

Fusion avec l'eidolon. Le synthétiseur convoque l'essence d'un puissant extérieur et la mêle à la sienne. Le synthétiseur porte l'eidolon comme une armure vivante et translucide. L'eidolon mime tous les mouvements du synthétiseur qui perçoit le monde à travers ses sens et parle par sa bouche, car les deux ne font plus qu'un.

Tant qu'ils fusionnent, le synthétiseur utilise les caractéristiques physiques de l'eidolon (Force, Dextérité et Constitution) mais conserve ses caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme).

Le synthétiseur ajoute les points de vie de l'eidolon aux siens, comme points de vie temporaires. Quand ils tombent à 0, l'eidolon est tué et retourne dans son plan d'origine.

Le synthétiseur utilise le bonus de base à l'attaque de son eidolon, remplace son armure par celle de son eidolon et de ses bonus d'armure naturelle ainsi que de ses modificateurs aux valeurs de caractéristique. Le synthétiseur accède également aux pouvoirs spéciaux de son eidolon et à ses évolutions. Il est limité au nombre d'attaques naturelles de l'eidolon. Ce dernier ne possède pas de compétences ni de dons. Il doit être au moins de la même

taille que le synthétiseur. L'eidolon doit posséder des membres pour que le synthétiseur puisse lancer des sorts à composante gestuelle. Les points de vie temporaires de l'eidolon sont récupérés à l'aide du sort *régénération d'eidolon*.

Tant que le synthétiseur a fusionné avec son eidolon, il est considéré à la fois comme étant de son type originel et comme un extérieur en ce qui concerne tous les effets basés sur le type de créature, en tenant compte du type le plus désavantageux. Les sorts comme *bannissement* ou *renvoi* fonctionnent normalement sur l'eidolon mais n'affectent pas le synthétiseur. Il est impossible de viser le synthétiseur séparément de l'eidolon ou inversement car ils ne font qu'un. Ils ne peuvent donc pas entreprendre d'actions séparées.

Le synthétiseur peut se servir de toutes ses capacités et de la totalité de son équipement (excepté son armure) lorsqu'il a fusionné avec son eidolon. En dehors de ces spécificités, ce pouvoir fonctionne comme celui d'eidolon classique. (Par exemple, le synthétiseur ne peut pas utiliser *convocation de monstres* si l'eidolon est présent).

Ce pouvoir remplace le pouvoir classique d'eidolon, de sens liés et de lien vital.

Pouvoirs de classe modifiés. Voici les pouvoirs de classe qui fonctionnent différemment chez un synthétiseur.

Lien fusionné (Sur). À partir du niveau 1, le synthétiseur forme un lien étroit avec son eidolon. Quand les points de vie temporaires issus de l'eidolon devraient tomber à 0, le synthétiseur peut, par une action libre, sacrifier un certain nombre de ses propres points de vie. Chaque point permet d'éviter 1 point de dégâts à l'eidolon (ce qui empêche le conjurateur de perdre des points de vie temporaires) et évite qu'il ne soit renvoyé dans son plan d'origine. Ce pouvoir remplace lien vital.

Fusion du bouclier (Ext). Au niveau 4, quand le synthétiseur fusionne avec son eidolon, il gagne un bonus de bouclier de +2 à la CA et un bonus de circonstance de +2 aux jets de sauvegarde. Ce pouvoir remplace protection d'allié.

Saut du créateur (Mag). Au niveau 6, quand le synthétiseur fusionne avec son eidolon, il peut lancer *porte dimensionnelle* comme un pouvoir magique basé sur son niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir affecte seulement la fusion entre l'eidolon et son conjurateur. Le synthétiseur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 6 et une fois de plus tous les six niveaux. Ce pouvoir remplace appel du créateur et transposition.

Fusion de bouclier supérieure (Ext). Au niveau 12, quand le synthétiseur fusionne avec son eidolon, il gagne un bonus de bouclier de +4 à la CA et un bonus de circonstance de +4 aux jets de sauvegarde. Ce pouvoir remplace protection d'allié supérieure.

Séparation des formes (Sur). Au niveau 16, par une action rapide le synthétiseur fusionné à son eidolon peut s'en séparer pour avoir deux créatures distinctes : l'eidolon et lui. Ils possèdent tous deux les mêmes évolutions. Le synthétiseur émerge dans une case adjacente à son eidolon, si possible. Tous les sorts et effets qui affectaient la fusion entre le synthétiseur et son eidolon affectent encore les deux créatures. Chaque jour, le synthétiseur peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de rounds égal à son niveau de conjurateur.

Il peut mettre un terme à cet effet par une action complexe. Pendant toute la durée de l'effet, l'eidolon fonctionne comme un eidolon ordinaire. Ce pouvoir remplace fusion des formes.