

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Oracle

Table des matières

L'oracle	2
Descriptif de la classe	2
Les mystères d'oracle	4
Mystère des ancêtres	4
Mystère des batailles	5
Mystère du bois	5
Mystère des cieux	6
Mystère des flammes	7
Mystère du métal	8
Mystère de la nature	9
Mystère des os	9
Mystère des pierres	10
Mystère du savoir	11
Mystère de la sombre tapisserie	12
Mystère du temps	13
Mystère des vagues	14
Mystère du vent	14
Mystère de la vie	15
Liste des sorts d'oracles	17
Sorts d'oracle du niveau 0 (oraisons)	17
Sorts d'oracle de 1er niveau	17
Sorts d'oracle de 2e niveau	18
Sorts d'oracle de 3e niveau	19
Sorts d'oracle de 4e niveau	19
Sorts d'oracle de 5e niveau	20
Sorts d'oracle de 6e niveau	21
Sorts d'oracle de 7e niveau	21
Sorts d'oracle de 8e niveau	22
Sorts d'oracle de 9e niveau	22
Les archétypes d'oracle	23
Oracle doublement maudit	23
Oracle des étoiles	23
Oracle possédé	23
Philosophe éclairé	23
Prophète	24
Oracle planaire	24



L'oracle

Les dieux œuvrent par l'intermédiaire de bien des agents mais aucun n'est aussi mystérieux que l'oracle. Ces réceptacles divins reçoivent des pouvoirs sans avoir eu le choix et seule la providence choisit les oracles à qui elle confie des pouvoirs qu'ils ne comprennent pas entièrement. Contrairement aux prêtres qui puisent leur magie dans leur dévotion à leur dieu, les oracles tirent leur force et leur puissance de nombreuses sources, en particulier des divinités protectrices qui partagent leurs idéaux. Au lieu de vénérer un seul dieu, les oracles tendent à adorer tous ceux qui partagent leurs croyances. Certains considèrent leurs pouvoirs comme une bénédiction, d'autres comme une malédiction car ils changent la vie de l'élu de manière imprévisible.

Rôle. Habituellement, les oracles ne s'associent pas à une église ou un temple et préfèrent voyager seuls ou avec un petit groupe d'individus à la tournure d'esprit similaire. Ils profitent généralement de leurs sorts pour approfondir leurs connaissances des mystères, que ce soit en livrant de nombreux combats ou en s'occupant des malades et des pauvres.

Voir aussi les mystères d'oracle.

Voir aussi la liste des sorts d'oracles.

Voir les archétypes de l'oracle. Oracle doublement maudit (UM) / Oracle des étoiles (UM) / Oracle possédé (UM) / Philosophe éclairé (UM) / Prophète (UM) / Oracle planaire (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour									
						1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	
1	+0	+0	+0	+2	malédiction de l'oracle, mystère, oraison, révélation	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	sort de mystère	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+1	+3	révélation	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+1	+4	sort de mystère	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+1	+4		6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+2	+5	sort de mystère	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+2	+5	révélation	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+2	+6	sort de mystère	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+3	+6		6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+3	+7	sort de mystère	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+3	+7	révélation	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
12	+9/+4	+4	+4	+8	sort de mystère	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
13	+9/+4	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
14	+10/+5	+4	+4	+9	sort de mystère	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	révélation	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	sort de mystère	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	sort de mystère	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	révélation	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	sort de mystère	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4

Descriptif de la classe

Alignement. Tous

Dé de vie. d8

Compétences de classe. Voici les compétences de classe de l'oracle : Artisanat (Int), Art de la magie (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag).

Les oracles reçoivent des compétences de classe supplémentaires en fonction de leur mystère.

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

Maniement des armes et port des armures. L'oracle est formé au maniement de toutes les armes courantes ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires et au maniement des boucliers (mais pas des pavois).

Certaines révélations permettent de manier d'autres armes et de porter d'autres armures.

Sorts. L'oracle lance des sorts divins tirés de la liste de sorts de prêtre. Il peut lancer tout sort de sa connaissance sans avoir besoin de le préparer à l'avance. Pour apprendre ou lancer un sort, l'oracle doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 +

niveau du sort. Le **DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'oracle est de 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme de l'oracle.** Comme les autres lanceurs de sorts, l'oracle ne peut en lancer qu'un certain nombre de chaque niveau par jour. De plus, il reçoit des sorts supplémentaires s'il possède une importante valeur de Charisme.

Contrairement aux autres lanceurs de sorts divins, l'oracle dispose d'un choix de sorts très restreint.

Il commence le jeu avec quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de niveau 1 de

son choix. À chaque fois qu'il gagne un niveau, il gagne un ou

Niveau	Sorts connus par l'oracle									
	Sorts connus									
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

plusieurs sorts, comme indiqué dans la Table. Contrairement au nombre de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus n'est pas affecté par le Charisme de l'oracle, les valeurs cette table sont fixes.

En plus des sorts que l'oracle obtient, il ajoute tous les sorts de soins ou de blessure à sa liste de sorts connus. Il s'agit de tous les sorts qui possèdent le mot « soins » ou « blessure » dans leur intitulé. Il les ajoute à sa liste dès qu'il atteint le niveau nécessaire pour les lancer. L'oracle fait son choix entre les deux au niveau 1 et ne peut plus en changer par la suite.

Quand l'oracle atteint le niveau 4 et, par la suite, tous les niveaux pairs (c'est-à-dire 6, 8, etc.), il peut apprendre un nouveau sort à la place d'un qu'il connaît déjà. L'oracle « perd » l'ancien sort au profit du nouveau. Le nouveau sort doit être du même niveau que celui contre lequel il l'échange. À chaque niveau possible, l'oracle 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. Il ne peut pas échanger un sort de soins ou de blessure ni aucun sort appris grâce à son mystère. Contrairement aux prêtres, les oracles n'ont pas besoin de préparer leurs sorts à l'avance. Ils peuvent lancer tout sort connu quand ils le désirent, tant qu'il leur reste des sorts du niveau requis utilisables pour la journée. Ils n'ont pas besoin de focalisateur divin pour lancer les sorts qui en mentionnent un (FD) dans leurs composantes.

Oraisons. L'oracle connaît un certain nombre d'oraisons, ou sorts de niveau 0, comme indiqué dans la table des « sorts connus » ci-contre. Il jette ces sorts comme les autres mais ils ne sont pas dépensés lorsqu'ils sont lancés et peuvent être utilisés à nouveau.

Mystère. Chaque oracle tire ses pouvoirs et ses sorts d'un mystère divin qui lui donne également des pouvoirs de classe et des aptitudes spéciales supplémentaires. Ce mystère représente sa dévotion envers un idéal, des prières dédiées à des divinités qui soutiennent ce concept ou une vocation naturelle pour le rôle de champion d'une cause. Par exemple, un oracle du mystère des vagues peut être né en mer et ressentir un besoin naturel de vénérer les dieux des océans, des rivières et des lacs, qu'ils soient maléfiques ou bienveillants. Quelle que soit son origine, le mystère se manifeste de plusieurs manières au fur et à mesure que l'oracle gagne des niveaux. L'oracle doit en choisir un au niveau 1 et ne pourra pas en changer par la suite. Voir les mystères d'oracle.

Sorts de Mystère. Au niveau 2, et par la suite tous les niveaux pairs, l'oracle apprend de nouveaux sorts issus de son mystère. Il est impossible de les échanger contre d'autres sorts en atteignant un niveau supérieur.

Révélation. Au niveau 1, 3 et ensuite tous les quatre niveaux (7, 11, etc.), l'oracle découvre un nouveau secret sur le mystère qui lui accorde ses pouvoirs et ses aptitudes. Il doit choisir une révélation dans la liste de celles disponibles pour son mystère. S'il choisit une révélation à un niveau supérieur, il gagne toutes les aptitudes et tous les bonus associés en fonction de son niveau actuel. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour activer les pouvoirs d'une révélation.

Révélation finale. Au niveau 20, l'oracle découvre la révélation finale de son mystère, ce qui lui donne des pouvoirs prodigieux. La nature de ces bonus dépend de son mystère.

Malédiction de l'oracle (Ext). Chaque oracle est maudit, mais cette malédiction apporte des avantages aussi bien que des handicaps. Ce choix se fait au niveau 1 et il est impossible d'en changer

par la suite. Il est impossible de délivrer l'oracle de sa malédiction sans l'aide d'une divinité. Cette malédiction est basée sur le niveau de l'oracle plus un par tranche de deux niveaux ou deux DV d'autre chose qu'oracle. Chaque oracle doit choisir l'une des malédiction suivantes :

- **Boiteux.** Le personnage a une jambe blessée qui réduit sa vitesse de base de 3 mètres (2 cases) si elle était de 9 mètres (6 cases) ou plus. Si elle était inférieure, elle est réduite de 1,50 m (1 case). En revanche, l'encombrement ne la réduit jamais. Au niveau 5, le personnage est immunisé contre la fatigue (mais pas contre l'épuisement). Au niveau 10, les armures ne réduisent jamais sa vitesse et au niveau 15, il est immunisé contre l'épuisement.
- **Décomposition.** Le corps du personnage se décompose lentement. Il subit un malus de -4 à tous les tests basés sur le Charisme en dehors de l'Intimidation. Il gagne un bonus de compétence de +4 aux jets de sauvegarde contre la maladie (mais pas contre la nausée). Au niveau 10, il est immunisé contre les maladies et au niveau 15, contre la nausée.
- **Hanté.** Des esprits maléfiques suivent le personnage partout où il va, provoquant des incidents mineurs et d'étranges phénomènes (comme des souffles d'air inattendus, des petits objets qui se déplacent seuls et des bruits discrets). Quand le personnage veut sortir un objet de son sac, il lui faut une action simple, sauf si cela devrait normalement lui prendre plus longtemps. Tout objet qu'il lâche tombe à 9 mètres (6 cases) de lui, dans une direction aléatoire. Le personnage ajoute *manipulation à distance* et *son imaginaire* à la liste de ses sorts connus. Au niveau 5, il ajoute *lévitation* et *image imparfaite*, au niveau 10 *télékinésie* et au niveau 15 *inversion de la gravité*.
- **Multilingue.** Dans des conditions de stress ou de malaise, le personnage change de langue. Il choisit l'abyssal, l'aklo, l'aquatique, l'aérien, le céleste, l'igné, l'inférieur ou le terreux et, à chaque fois qu'il se bat, il ne parle plus que ce langage. Ce qui ne l'empêche pas de lancer des sorts, mais influe sur les sorts qui dépendent du langage. Il gagne la langue choisie comme langue supplémentaire. Au niveau 5, il choisit une autre langue à parler en combat et l'ajoute à sa liste des langues connues. Au niveau 10, il comprend tous les langages parlés, comme sous l'effet d'un *don des langues*, même en combat. Au niveau 15, il comprend et parle toutes les langues mais son langage est toujours limité quand il se bat.
- **Sourd.** Le personnage n'entend rien et souffre de tous les malus qui vont de pair avec la surdité. Il lance tous ses sorts comme s'ils étaient sous l'effet d'une Incantation silencieuse, sans augmenter leur temps d'incantation ni leur niveau. Au niveau 5, il reçoit un bonus de compétence de +3 aux tests de Perception qui ne dépendent pas de l'ouïe et le malus d'initiative lié à la surdité est réduit à -2. Au niveau 10, il gagne odorat et ne souffre plus de malus à l'initiative à cause de la surdité. Au niveau 15, il gagne perception des vibrations dans un rayon de 9 mètres (6 cases).
- **Vision obscurcie.** La vision de l'oracle est obscurcie et il a du mal à voir. Il ne voit rien au-delà de 9 mètres (6 cases), mais il peut y voir comme s'il possédait vision dans le noir. Au niveau 5, cette distance passe à 18 mètres (12 cases). Au niveau 10, il gagne perception aveugle à 9 mètres (6 cases) et au niveau 15 vision aveugle à 1,50 m (1 case).

Les mystères d'oracle

Chaque oracle doit choisir un mystère dans la liste ci-contre.

Sauf indication contraire, le DD pour résister à ces révélations est égal à 10 + 1/2 niveau oracle + modificateur de Charisme de l'oracle.

Mystère des ancêtres

Compétences de classe. Un oracle du mystère des ancêtres ajoute Linguistique et toutes les compétences de Connaissances à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *serviteur invisible* (2), *arme spirituelle* (4), *héroïsme* (6), *allié spirituel* (8), *télékinésie* (10), *héroïsme suprême* (12), *forme éthérée* (14), *vision* (16), *projection astrale* (18).

Révélation.

Un oracle du mystère des ancêtres peut choisir l'une des révélations suivantes

Arme ancestrale (Sur). L'oracle peut convoquer une arme courante ou de guerre qui appartient à l'histoire de sa famille et qui se trouve adaptée à sa taille actuelle. On considère qu'il est formé à son maniement. Au niveau 3, cette arme est de maître. Aux niveaux 7, 15, et 19, elle gagne un bonus d'altération cumulatif de +1. Au niveau 11, elle devient spectrale. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de minutes égal à son niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Si l'oracle lâche l'arme, elle disparaît au bout de 1 round.

Bouclier spirituel (Sur). L'oracle invoque les esprits de ses ancêtres pour former un bouclier autour de lui et bloquer les attaques, ce qui lui donne un bonus d'armure de +4. Au niveau 7 et par la suite tous les quatre niveaux, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, le bouclier impose 50% de risques d'échec à toutes les attaques à distance qui nécessitent un jet d'attaque comme les flèches, les rayons et autres. L'oracle peut utiliser ce bouclier 1 heure par jour par niveau de classe. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 heure.

Caresse fantomatique (Sur). L'oracle peut, par une action simple, faire une attaque de contact au corps à corps qui secoue une créature vivante. Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal à 1/2 niveau d'oracle (1 round au minimum). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Conseil sacré (Sur). Par une action de mouvement, l'oracle peut faire appel à ses ancêtres pour qu'ils lui prodiguent leurs conseils, ce qui lui donne un bonus de +2 à tout jet de d20. Cet effet dure 1 round. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son bonus de Charisme.

Esprit du guerrier (Sur). Le personnage peut invoquer l'esprit d'un grand guerrier issu de ses ancêtres et le laisser prendre possession de son corps pour devenir lui-même un puissant combattant. Il gagne un bonus d'altération de +4 à la Force, la Dextérité et la Constitution et un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA. Tant que l'oracle est possédé, son bonus de base à l'attaque est égal à son niveau de classe (ce qui peut lui donner des attaques supplémentaires) et il gagne le don Science du critique pour l'arme de son choix. Il peut utiliser ce pouvoir pendant 1 round

Mystère des ancêtres (UM)
Mystère des batailles (APG)
Mystère du bois (UM)
Mystère des cieux (APG)
Mystère des flammes (APG)
Mystère du métal (UM)
Mystère de la nature (APG)
Mystère des os (APG)
Mystère des pierres (APG)
Mystère du savoir (APG)
Mystère de la sombre tapisserie (UM)
Mystère du temps (UM)
Mystère des vagues (APG)
Mystère du vent (APG)
Mystère de la vie (APG)

par tranche de deux niveaux d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 round. L'oracle doit être au moins de niveau 11 avant de choisir cette révélation.

Marcher en esprit (Sur). Le personnage peut devenir intangible et invisible. Sous cette forme, il peut se déplacer dans toutes les directions et passer à travers des objets solides (voir page 301 du Bestiaire Pathfinder JdR). Il ne peut pas entreprendre la moindre action, juste se déplacer. Il reste ainsi pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle mais peut mettre un terme prématuré à cet effet par une action simple. Au niveau 11, l'oracle peut se servir de ce pouvoir une fois par jour et deux fois au niveau 15. Il doit avoir atteint au moins le niveau 11 avant de choisir cette révélation.

Sagesse des ancêtres (Sur). Une fois par jour, le personnage peut entrer en transe pour communiquer avec les esprits des ancêtres. Cette transe dure 10 minutes pendant lesquelles il ne faut pas interrompre l'oracle et durant lesquelles il ne peut pas entreprendre d'autres actions. Quand l'oracle sort de sa transe, il a reçu un aperçu mystique du futur. Au niveau 1, cet aperçu fonctionne comme un sort d'augure avec 80% d'efficacité. Au niveau 5, il prend la forme d'une divination avec 90% d'efficacité. Au niveau 8, les connaissances obtenues égalent celles d'une communion. Aucun de ces sorts ne requiert de composantes matérielles.

Sang des héros (Sur). Le personnage peut, par une action de mouvement, demander à ses ancêtres de lui accorder leur courage au combat. Il gagne un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et aux jets de Volonté contre les effets de peur pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme. Au niveau 7, ce bonus passe à +2 et au niveau 14 à +3. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 5 puis tous les cinq niveaux.

Tempête d'âmes (Sur). L'oracle peut invoquer les esprits de ses ancêtres pour lancer un véritable tir de barrage fantomatique. Leur furie est telle qu'ils infligent des blessures physiques à toutes les créatures de la zone. La tempête a une portée de 30 mètres et un rayonnement de 6 mètres. Les objets et les créatures situés dans la zone reçoivent 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux d'oracle. Les créatures mortes-vivantes de la zone reçoivent 1d8 points de dégâts par niveau d'oracle. Un jet de Vigueur réduit les dégâts de moitié. L'oracle doit avoir atteint au moins le niveau 7 pour choisir cette révélation. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 11, puis tous les quatre niveaux.

Voix de la tombe (Sur). Chaque jour, le personnage peut communiquer avec les morts, comme avec le sort, pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs. Au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux, la créature décédée qu'il questionne reçoit un malus de -2 aux jets de Volonté pour résister à l'effet.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il ne fait plus qu'un avec les esprits de ses ancêtres. Il gagne un bonus égal à son modificateur de Charisme aux jets de Volonté, la perception aveugle sur 18 mètres et un bonus de +4 au niveau de lanceur de sorts pour tous ses sorts de divination. Il peut lancer projection

astrale comme un pouvoir magique sans avoir besoin de composantes matérielles mais seulement une fois par jour.

Mystère des batailles

Compétences de classe. Un oracle du mystère des batailles ajoute Intimidation, Connaissances (ingénierie), Perception et Équitation à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *agrandissement* (2), *nappe de brouillard* (4), *panoplie magique* (6), *mur de feu* (8), *force du colosse* (10), *force de taureau de groupe* (12), *contrôle du climat* (14), *tremblement de terre* (16), *tempête vengeresse* (18).

Révélation

Un oracle du mystère des batailles peut choisir l'une des révélations suivantes.

Charge surprise (Ext). Une fois par jour, l'oracle peut se déplacer à sa vitesse par une action immédiate. Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 15.

Cri de guerre (Ext). Par une action simple, le personnage pousse un cri de guerre qui inspire ses alliés. Tous ceux qui se trouvent à moins de 30 mètres (20 cases) de lui et l'entendent gagnent un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux jets de sauvegarde pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme. Au niveau 10, ce bonus passe à +2. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour, et une fois de plus au niveau 5 et ensuite tous les cinq niveaux.

Don pour les armes (Ext). L'oracle est formé au maniement de toutes les armes de guerre et au port des armures lourdes.

Guérisseur combattant (Sur). Quand le personnage lance un sort de soins (qui comporte le mot « soins » dans son intitulé), il peut le faire par une action rapide, comme s'il utilisait Incantation rapide, à condition de dépenser deux emplacements de sort. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 7 et une fois de plus tous les quatre niveaux qui suivent. Il doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation.

Lucidité sur le champ de bataille (Ext). Une fois par jour, par une action immédiate, quand le personnage rate un jet de sauvegarde et devrait se retrouver aveugle, sourd, effrayé, paniqué, paralysé, secoué ou étourdi, il peut refaire un jet de sauvegarde avec un bonus d'intuition de +4 au jet. Il doit accepter le deuxième résultat, même s'il est pire. Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 15.

Maître des manœuvres (Ext). L'oracle choisit un type de manœuvre. Quand le personnage exécute la manœuvre choisie, il utilise son niveau d'oracle comme bonus de base à l'attaque pour déterminer le BMO. Au niveau 7, il gagne la Science de ce don (Science du croc-en-jambe, par exemple) et bénéficie donc d'un bonus à la manœuvre. Au niveau 11, il gagne la version supérieure (comme Croc-en-jambe supérieur) et gagne un bonus à la manœuvre. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises pour ces dons.

Maîtrise des armes (Ext). L'oracle choisit une arme au maniement de laquelle il a été formé. Il gagne Arme de prédilection avec elle. Au niveau 8, il gagne Science du critique et au niveau 12 Arme de prédilection supérieure. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises pour recevoir ces dons.

Peau de fer (Sur). Une fois par jour, la peau du personnage durcit et prend l'apparence du fer, ce qui lui donne une RD 10/adamantium. Ce pouvoir fonctionne comme la *peau de pierre* et utilise le niveau d'oracle comme niveau de lanceur de sorts. Au

niveau 15, le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour. Il doit avoir atteint le niveau 11 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Résilience (Ext). Si l'oracle tombe à 0 point de vie pile, il n'est pas hors de combat ni chancelant. Au niveau 7, il gagne Dur à cuire comme don supplémentaire. Au niveau 11, il ne perd plus de point de vie quand il entreprend une action alors qu'il est hors de combat. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises pour Dur à cuire.

Vision de guerre (Sur). Quand l'oracle lance le dé pour déterminer son initiative, il peut le faire deux fois et choisir le résultat qu'il préfère. Au niveau 7, il peut toujours agir pendant le round de surprise mais s'il ne remarque pas l'embuscade, il agit en dernier, quelle que soit son initiative (il agit dans l'ordre normal pendant les tours suivants). Au niveau 11, il peut faire trois jets d'initiative et choisir le meilleur.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il devient un avatar des batailles. Lors d'une action complexe, il peut faire une attaque à outrance et se déplacer à sa vitesse (il peut se déplacer avant ou après l'attaque). Quand il réussit un coup critique, il ignore toute RD éventuelle de la cible. Il gagne un bonus d'intuition à la CA de +4 quand un adversaire tente de confirmer un critique contre lui. Quand il se trouve en dessous de 0 point de vie, il ne meurt pas tant que son total de points négatifs n'est pas égal à deux fois sa valeur de Constitution.

Mystère du bois

Compétences de classe. Un oracle du mystère du bois ajoute Connaissances(nature), Discrétion, Escalade et Survie à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *gourdin magique* (2), *peau d'écorce* (4), *création mineure (objets en bois seulement)* (6), *corps épineux* (8), *voyage par les arbres* (10), *bois de fer* (12), *transmutation du métal en bois* (14), *bâton sylvanien* (16), *phalange de bois* (18).

Révélation

Un oracle du mystère du bois peut choisir l'une des révélations suivantes.

Arme de bois (Sur). L'oracle peut créer un gourdin, un bâton, un épéu, une pique ou une lance de bois qui se matérialise pendant 1 minute par niveau d'oracle. On considère que l'oracle est formé au maniement de cette arme. S'il la lâche, elle disparaît après un round. Au niveau 3, cette arme est de maître. Elle gagne un bonus d'altération de +1 aux niveaux 7, 15 et 19. Au niveau 11, elle obtient la propriété acérée (ou une augmentation équivalente de sa zone de critique s'il s'agit d'une arme contondante). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Armure de bois (Sur). Le personnage peut s'entourer d'une armure de bois invoquée qui lui donne un bonus de +4 à l'armure. Au niveau 7 et, par la suite, tous les quatre niveaux, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, cette armure donne une RD 5/tranchant. Il peut utiliser cette armure 1 heure par jour par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 heure. L'armure disparaît si l'oracle l'enlève.

Communication avec le bois (Mag). Le personnage peut parler avec le bois et apprendre ce qu'il sait. Il doit passer 1 minute à méditer sur le bois et à communier avec lui. Ensuite, il peut lui parler. Ceci fonctionne comme un sort de pierres commères mais avec le bois et non la pierre. L'oracle peut utiliser ce pouvoir 1 minute par niveau de classe. Cette durée n'est pas forcément

continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. L'oracle doit être de niveau 11 avant de choisir cette révélation.

Déplacement dans les bois (Ext). Le personnage peut se déplacer dans le sous-bois (comme des épines, des ronces, des broussailles et autres terrains similaires) à sa vitesse normale, sans subir de dégâts ou autre désagrément. Les épines, les ronces et les taillis manipulés par magie afin d'entraver les mouvements affectent toujours l'oracle.

Explosion d'épines (Sur). Par une action rapide, l'oracle peut faire jaillir des échardes de son corps. Elles infligent 1d6 points de dégâts perforants par tranche de deux niveaux d'oracle (1d6 au minimum) à toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres. Un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts. De plus, les échardes acérées comptent comme des chausse-trappes (voir page 155 du Manuel des Joueurs) dans toute la zone jusqu'au prochain tour du personnage. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 5 puis, par la suite, tous les cinq niveaux.

Forme d'arbre (Mag). Par une action simple, le personnage peut prendre la forme d'un arbre ou d'un buisson G mort ou vivant, comme avec forme d'arbre. Au niveau 9, il peut prendre la forme d'une créature végétale S ou M, comme avec forme végétale I. Au niveau 11, il peut prendre la forme d'une créature végétale G, comme avec forme végétale II. Au niveau 13, il peut se transformer en créature végétale TG, comme avec forme végétale III. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour pendant 1 heure/niveau. Il doit être au moins de niveau 3 avant de choisir cette révélation.

Lien de bois (Ext). Le lien mystique que l'oracle entretient avec le bois est tel que ses armes deviennent une extension de son corps. Il gagne un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque quand il manie une arme constituée principalement ou entièrement de bois (comme un arc, un gourdin, un bâton ou une lance). Ce bonus augmente de +1 au niveau 5 et ensuite tous les cinq niveaux.

Lignification (Sur). Une fois par jour, le personnage peut transformer une créature en bois. Par une action simple, il lui suffit de tourner son regard vers une créature située dans les 9 mètres. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou se trouver (avec tout son matériel) changée en une statue de bois inerte dépourvue d'intelligence pendant un nombre de rounds égal à 1/2 niveau d'oracle. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme un sort de transmutation de la chair en pierre mais la cible se transforme en bois et non en roche. Ce phénomène s'inverse avec n'importe quel effet qui inverse transmutation de la chair en pierre. Au niveau 15, le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour. L'oracle doit être au moins de niveau 11 avant de choisir cette révélation.

Plier le bois (Mag). Une fois par jour, par une action simple, le personnage peut façonner ou déformer des objets de bois, comme avec façonnage du bois et distorsion du bois. Au niveau 11, le personnage peut utiliser ce pouvoir pour éloigner le bois, comme avec éloignement du bois. Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 14.

Voir à travers le bois (Sur). Par une action simple, l'oracle peut modifier sa vision de façon à voir à travers les buissons et les plantes qui permettent un camouflage, jusqu'à une distance de 18 mètres (mais l'obscurité et d'autres obstacles peuvent encore lui bloquer la vue). Au niveau 7, le personnage peut utiliser ce pouvoir pour voir à travers le bois ou un autre matériau végétal comme si c'était du verre transparent. Il peut voir à travers une épaisseur de bois égale à 30 centimètres × niveau d'oracle. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de

rounds égal à son niveau d'oracle mais ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il devient une créature vivante de bois. Il est alors considéré comme une créature végétale et perd son type originel vis-à-vis des sorts et des effets magiques. Sa peau prend l'apparence du bois poli et il gagne un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA ainsi qu'une réduction de dégâts 10/- contre les armes de bois et attaques naturelles des créatures de bois ou assimilées. L'oracle est immunisé à la paralysie, au poison, à la métamorphose, au sommeil et à l'étourdissement. Il peut, à volonté, se fondre dans un arbre ou un bloc de bois (comme fusion dans la pierre mais dans le bois, sans limitation de durée).

Mystère des cieux

Compétences de classe. Un oracle du mystère des cieux ajoute Vol, Connaissances (mystères), Perception et Survie à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Couleurs dansantes* (2), *lueurs hypnotiques* (4), *lumière du jour* (6), *leur d'arc-en-ciel* (8), *vol supérieur* (10), *éclair* (12), *rayons prismatiques* (14), *explosion de lumière* (16), *nuée de météores* (18)

Révélations

Un oracle du mystère des cieux peut choisir l'une des révélations suivantes.

Appel des cieux (Sur). Le lien entre l'oracle et les cieux est si fort que ses pieds semblent à peine toucher le sol. Au niveau 1, il ne laisse plus de traces. Au niveau 5, il peut planer à une quinzaine de centimètres au-dessus d'une surface liquide, comme s'il lévissait. Au niveau 10, il gagne chaque jour le pouvoir *vol* comme le sort du même nom, pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 minute.

Carte stellaire (Ext). Les abondantes notes de l'oracle contiennent un modèle fonctionnel du ciel nocturne, exprimé sous forme de griffonnages artistiques et de formules mathématiques mystérieuses. Une fois par jour, l'oracle peut passer 10 minutes à contempler la carte pour bénéficier d'un sort de *communion*. Il doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette révélation.

Étoile du berger (Sur). Quand l'oracle regarde l'étendue du ciel nocturne, il est capable de déterminer sa position exacte. Quand le ciel est visible, il ajoute son modificateur de Charisme à son modificateur de Sagesse à tout test basé sur la Sagesse. De plus, une fois par nuit, si l'oracle se trouve en extérieur, il peut lancer un sort comme s'il était modifié par Extension de portée, Extension de durée, Incantation silencieuse ou Incantation statique, sans augmenter le temps d'incantation ni le niveau du sort.

Habitant des ténèbres (Mag). Une fois par jour, l'oracle peut projeter sa psyché dans le vide sidéral pour attirer l'attention d'un terrifiant être d'un autre monde. L'habitant des ténèbres se comporte comme un *assassin imaginaire*. Au niveau 17, il est perçu par plus d'une créature, comme un *ennemi subconscient*. L'oracle doit être au moins de niveau 11 pour choisir cette révélation.

Manteau lunaire (Sur). L'oracle comprend intuitivement la lune et est immunisé contre la lycanthropie. De plus, il peut briser le lien entre un lycanthrope et la lune par une attaque de contact qui oblige automatiquement le lycanthrope à reprendre sa forme humanoïde et à la garder pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'oracle. Au niveau 5, l'oracle peut utiliser ce pouvoir pour forcer une créature à entrer en rage, comme avec le sort.

Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus tous les cinq niveaux suivants.

Manteau stellaire (Sur). L'oracle invoque un manteau de lumière stellaire qui lui donne un bonus d'armure de +4. Au niveau 7 et ensuite tous les quatre niveaux, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, l'armure donne une RD 5/ tranchant. L'oracle peut utiliser ce manteau pendant 1 heure par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 heure.

Merveilleuse démonstration (Sur). Les démonstrations fantasmagoriques de l'oracle représentent fidèlement les mystères du ciel nocturne et confondent tous ceux qui les contempnent. Toute créature affectée par les sorts d'illusion (mirage) de l'oracle est considérée comme si son nombre de DV était réduit de la valeur du modificateur de Charisme du personnage (s'il est positif).

Pluie d'étoiles filantes (Sur). Par une action simple, l'oracle peut lancer une boule d'énergie qui explose dans un rayon de 1,50 m (1 case) et inflige 1d4 points de dégâts par niveau. Un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié. Cette attaque a une portée de 18 mètres (12 cases). Chaque jour, l'oracle peut lancer une boule explosive par jour et une de plus au niveau 5 et ensuite tous les cinq niveaux. L'oracle peut lancer plus d'une boule à la fois mais les créatures prises dans plusieurs explosions à la fois reçoivent les dégâts d'une seule.

Pont lunaire (Sur). L'oracle invoque un pont scintillant de lumière de lune. Cette passerelle de 3 mètres (2 cases) de large touche le sol en un point adjacent à l'oracle et s'étend dans la direction voulue sur 3 mètres (2 cases) par niveau de classe. Ce chemin demeure jusqu'à ce que l'oracle ait traversé ou pendant 24 heures, au plus court. Chaque jour, l'oracle peut invoquer ce pont un nombre de fois égal à son bonus de Charisme. Si quelqu'un attaque le pont, il est assimilé à un *mur de force*.

Vide interstellaire (Sur). L'oracle invoque le froid glacial des profondeurs de l'espace pour geler ses ennemis. Par une action simple, il enveloppe une cible qui se trouve à moins de 9 mètres (6 cases) de ce vide et lui inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau. Un jet de Vigueur permet de réduire ces dégâts de moitié. Au niveau 10, le vide interstellaire est si froid que les ennemis qui ratent leur jet de sauvegarde sont fatigués. Au niveau 15, la créature qui rate ce jet est épuisée et étourdie pour 1 round. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 10.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, son lien avec les cieux lui permet d'être parfaitement en harmonie avec l'univers. Il reçoit un bonus aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme. Il se stabilise automatiquement s'il tombe en dessous de 0 point de vie, il est immunisé contre les effets de peur et il confirme automatiquement tous ses coups critiques. S'il meurt, il renaît trois jours plus tard sous forme d'enfant étoile qui grandit en 7 jours (considérez ceci comme un sort de *réincarnation*).

Mystère des flammes

Compétences de classe. Un oracle du mystère des flammes ajoute Acrobaties, Escalade, Intimidation et Représentation à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Mains brûlantes* (2), *résistance aux énergies destructives* (4), *boule de feu* (6), *mur de feu* (8), *convocation de monstres V* (seulement des élémentaires de feu) (10),

germes de feu (12), *tempête de feu* (14), *nuage incendiaire* (16), *corps enflammé* (18)

Révélations

Un oracle du mystère des flammes peut choisir l'une des révélations suivantes.

Ailes de feu (Sur). Par une action rapide, l'oracle peut sortir une paire d'ailes enflammées qui lui donne une vitesse de vol de 18 m (12 cases) et une manœuvrabilité moyenne. Il peut utiliser ces ailes 1 minute par jour par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais se découpe forcément en portions d'une minute. L'oracle doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette révélation.

Aura brûlante (Sur). Par une action rapide, le corps de l'oracle émet des vagues de chaleur qui infligent 1d4 points de dégâts de feu par tranche de deux niveaux d'oracle (avec un minimum de 1d4) à toutes les créatures situées dans les 3 mètres (2 cases). Un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié. De plus, sa forme vacille et devient floue, ce qui lui donne un camouflage de 20% jusqu'à son prochain tour. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux.

Caresse des flammes (Sur). Par une action simple, l'oracle fait une attaque de contact qui inflige 1d6 points de dégâts de feu + 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Au niveau 11, toutes les armes qu'il manie sont considérées comme des armes de feu.

Danse des braises (Ext). La vitesse de base de l'oracle augmente de 3 mètres (2 cases). Au niveau 5, il reçoit Aisance comme don supplémentaire et au niveau 10 Déplacement acrobatique. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises par ces dons. Les oracles qui possèdent la malédiction Boiteux ne peuvent pas choisir cette révélation.

Forme de flamme (Sur). Par une action simple, l'oracle peut prendre la forme d'un petit élémentaire de feu, comme avec *corps élémentaire I*. Au niveau 9, il est de taille M comme avec *corps élémentaire II*, au niveau 11 de taille G comme avec *corps élémentaire III* et au niveau 13 de taille TG comme avec *corps élémentaire IV*. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour mais il dure 1 heure/niveau. Il doit être de niveau 7 au moins pour choisir cette révélation.

Magie brûlante (Sur). Quand une créature rate un jet de sauvegarde et reçoit des dégâts de feu de la part de l'oracle, elle prend feu. Les flammes infligent 1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts au début du tour de la créature qui brûle. Elles durent 1d4 rounds et la créature peut les éteindre par une action de mouvement si elle réussit un jet de Réflexes (avec le même DD que le sort). On peut arroser la créature d'eau par une action simple qui lui donne un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Si la créature est immergée, les flammes s'éteignent automatiquement. Les sorts qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde ne risquent pas d'enflammer leur cible.

Peau en fusion (Ext). L'oracle gagne une résistance au feu de 5. Elle passe à 10 au niveau 5 et à 20 au niveau 11. Au niveau 17, l'oracle est immunisé contre le feu.

Regard de braise (Sur). L'oracle voit à travers le feu, le brouillard et la fumée sans malus, tant qu'il a assez de lumière pour y voir correctement. Au niveau 7, il peut voir à travers n'importe quelle source de feu située à 3 mètres (2 cases) par niveau d'oracle, comme s'il utilisait *clairvoyance*. Chaque jour, il peut

utiliser ce pouvoir un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle et pas obligatoirement consécutifs.

Souffle de feu (Sur). Par une action simple, l'oracle peut souffler un cône de flammes de 4,50 mètres (3 cases). Ces flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu par niveau. Un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 5 et ensuite tous les 5 niveaux. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Tempête de feu (Sur). Par une action simple, l'oracle peut faire jaillir du feu autour de lui. Il peut créer un cube de 3 mètres (2 cases) de côté par niveau de classe. Il peut disposer ces cubes comme il le désire mais chacun doit être adjacent à un autre et le premier doit être adjacent au personnage. Toute créature prise dans les flammes subit 1d6 points de dégâts de feu par niveau d'oracle, avec un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié. Le feu dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme de l'oracle. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et doit être au minimum de niveau 11 pour le choisir.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, le personnage devient un maître du feu. Il peut appliquer l'un des dons suivants à tout sort de feu qu'il lance sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de portée, Extension de durée, Incantation silencieuse ou Incantation statique. Il n'a pas besoin de posséder ces dons pour utiliser ce pouvoir.

Mystère du métal

Compétences de classe. Un oracle du mystère du métal ajoute Bluff, Sabotage, Estimation et Intimidation à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *lames de plomb* (2), *métal brûlant* (4), *affûtage* (6), *arme polyvalente* (8), *création majeure* (seulement pour des objets métalliques) (10), *mur de fer* (12), *statue* (en métal et non en fer) (14), *éloignement du métal et de la pierre* (16), *corps de fer* (18).

Révélations

Un oracle du mystère du métal peut choisir entre les révélations suivantes.

Arme de fer (Sur). Le personnage crée une arme de corps à corps, courante ou de guerre, qui reste 1 minute par niveau d'oracle. Cette arme est adaptée à sa taille et entièrement faite de métal (même si elle devrait normalement comporter des parties faites d'un autre matériau, comme la hampe d'une lance) mais elle fonctionne comme n'importe quelle arme de son type. On considère que l'oracle sait la manier. Elle disparaît au bout d'un round s'il la lâche. Au niveau 3, l'arme est en fer froid, aux niveaux 7, 15 et 19 elle gagne un bonus d'altération de +1. Au niveau 11, la lame est faite d'adamantium. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Constitution de fer (Sur). Le personnage gagne un bonus de +1 aux jets de Vigueur. Ce bonus augmente de +1 aux niveaux 7 et 14.

Danse des lames (Ext). La vitesse de base du personnage augmente de 1,50 mètre. Au niveau 7, il gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des armes métalliques lors de tout round qui suit un déplacement d'au moins 1,50 mètre. Ce bonus augmente de +1 au niveau 11 et, par la suite, tous les quatre niveaux. Au niveau 11, l'oracle peut, par une action de mouvement, manier son arme de manière à former un bouclier d'acier tourbillonnant autour de sa personne jusqu'au début de son prochain tour. Les attaques de corps à corps et à distance qui ne sont pas intangibles

ont 20% de chances de rater le personnage tant que ce bouclier est actif. L'oracle doit manier une arme métallique s'il veut se servir de ce pouvoir.

Don pour les armes (Ext). Le personnage est formé au maniement de toutes les armes de guerre et au port des armures lourdes.

Écharpe d'acier (Sur). Par une action rapide, le personnage peut durcir une écharpe, une manche, une cape ou un autre vêtement pour en faire quelque chose d'aussi solide que l'acier sur une distance de 9 mètres de long. Il peut ensuite s'en servir pour faire une attaque de corps à corps comme s'il s'agissait d'une arme. On considère qu'il est formé à son maniement. Il peut l'utiliser pour faire des manœuvres de combat. Quand l'oracle s'en sert pour attaquer une créature distante de 9 mètres ou moins, il peut utiliser le don Attaque en finesse. S'il touche, il inflige 1d8 points de dégâts perforants + 1 par tranche de deux niveaux d'oracle. Après cette attaque, le vêtement reprend sa solidité et sa longueur normales. Cette arme ne permet pas de menacer une zone ni de faire des attaques d'opportunité. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Énigme d'acier (Sur). Le lien sacré entre l'oracle et le métal lui permet de comprendre sa forme et sa fonction. Une fois par jour, il peut passer 10 minutes à méditer sur la structure d'une pièce de métal vierge ou sur un minerai pour gagner un bonus d'intuition de +5 à son prochain test d'Artisanat pour fabriquer quelque chose à partir de cette matière première.

Maîtrise des armures (Ext). Le personnage se déplace plus facilement quand il porte une armure. Il peut se déplacer à sa vitesse normale quand il porte une armure intermédiaire en métal. Ceci ne lui apprend pas à porter cette armure. Au niveau 5, quand l'oracle porte une armure métallique, il réduit son malus d'armure de 1 (0 au minimum) et augmente le bonus de Dextérité maximal autorisé par l'armure de 1. Au niveau 10 et au niveau 15, ces bonus augmentent de 1.

Peau de fer (Mag). Une fois par jour, le personnage peut durcir sa peau et lui donner l'apparence du fer. Il gagne une RD 10/adamantium. Ce pouvoir fonctionne comme peau de pierre et utilise le niveau de l'oracle comme niveau de lanceur de sorts mais il n'affecte que lui. Au niveau 15, l'oracle peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour. Il doit être au moins de niveau 11 pour choisir cette révélation.

Regarder dans le fer (Mag). Le personnage peut utiliser un morceau de métal poli au moins de la taille d'une dague comme outil de scrutation, comme s'il utilisait le sort scrutation. Au niveau 15, ceci fonctionne comme une scrutation suprême. Chaque jour, l'oracle peut scruter pendant un nombre de rounds égal à son niveau de classe. Il doit être de niveau 7 avant de choisir cette révélation.

Rouille (Mag). Une fois par jour, par une action simple, l'oracle peut faire une attaque de contact au corps à corps qui fait rouiller le fer, comme le sort de rouille. Au niveau 11 et, par la suite, tous les quatre niveaux, le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour. Il doit avoir atteint le niveau 7 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il devient un véritable maître du fer et de l'acier. Il gagne les dons Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure et Science du critique avec une arme métallique qu'il sait manier. Son armure devient comme une seconde peau : tant qu'il porte une armure qu'il sait utiliser, son bonus de Dextérité maximal passe à +5 et il ne subit aucun malus d'armure. De plus, tout métal créé par magie (comme mur de fer) voit sa solidité augmenter de +10.

Mystère de la nature

Compétences de classe. Un oracle du mystère de la nature ajoute Escalade, Vol, Connaissances (nature), Équitation, Survie et Natation à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Charme-animal* (2), *peau d'écorce* (4), *communication avec les plantes* (6), *bosquet reposant* (8), *éveil* (10), *pierres commères* (12), *mort rampante* (14), *métamorphose animale* (16), *vague mondiale* (18)

Révélation

Un oracle du mystère de la nature peut choisir l'une des révélations suivantes.

Ami des animaux (Ext). L'oracle ajoute tous les sorts de convocation d'alliés naturels à sa liste de sorts. Il doit tout de même les choisir en utilisant un emplacement de sort connu. Les animaux qui se trouvent à moins de 9 mètres (6 cases) de lui reçoivent un bonus égal à son modificateur de Charisme à tous les jets de sauvegarde.

Communication avec les animaux (Ext). L'oracle choisit un type d'animal (aigle, renard, chien, etc.) Il peut alors communiquer avec lui comme sous l'effet d'un sort de *communication avec les animaux*. Il peut communiquer avec une espèce supplémentaire tous les trois niveaux d'oracle.

Défaire l'artificiel (Mag). Au niveau 11, l'oracle peut réduire un objet non vivant à la somme de ses composantes, ce qui revient à effacer toute trace de fabrication et à transformer l'objet en pile de matériaux bruts. Cet effet équivaut à lancer un sort de *métamorphose universelle* qui fonctionne sur les objets non vivants, magiques ou non. Il a toujours une durée permanente, mais contrairement au sort, l'oracle ne peut pas l'utiliser pour imiter les effets des autres sorts. Les objets soumis à ce pouvoir ont droit à un jet de Vigueur pour annuler l'effet. Les objets magiques ont droit à un bonus de circonstance au jet de +1 par tranche de 5 000 po de valeur. Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme.

Divination naturelle (Ext). L'oracle peut lire dans les entrailles d'un animal ou d'un humanoïde fraîchement tué pour gagner un bonus d'intuition égal à son modificateur de Charisme à un jet de sauvegarde. Sinon, il peut observer le vol des oiseaux et l'interpréter de manière à bénéficier d'un bonus de compétence de +10 à un test de compétence. Enfin, en étudiant les marques dans la poussière ou la roche ou en observant le comportement d'une poignée de sable jetée au vent, il gagne un bonus d'intuition de +4 à un test d'initiative. Il doit utiliser ces bonus dans les 24 heures et l'annoncer avant de faire le test ou le jet de sauvegarde. Il faut 10 minutes pour faire une divination naturelle. Il peut faire une divination naturelle (de n'importe quel type) une fois par jour et une fois de plus tous les quatre niveaux.

Esprit de la Nature (Sur). Quand l'oracle tombe en dessous de 0 point de vie et qu'il se trouve dans un environnement naturel, il se stabilise automatiquement. Au niveau 5, il gagne guérison accélérée 1 pendant 1d4 rounds à chaque fois que ses points de vie passent dans le négatif. Au niveau 10, ce pouvoir fonctionne partout, même dans des royaumes civilisés ou complètement artificiels. Au niveau 15, l'oracle gagne guérison accélérée 3 pendant 1d4 rounds quand ses points de vie passent en négatif.

Lien transcendantal (Sur). L'oracle connaît si bien l'esprit que partagent tous les êtres vivants qu'il peut s'en servir pour communiquer avec ses alliés. Chaque jour, il peut le faire pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle, comme s'il utilisait *lien télépathique*. Il peut désigner comme alliés un nombre de créatures égal à son modificateur de Charisme. Il doit toucher la

créature par une action simple pour la désigner comme alliée. Au niveau 10, il peut utiliser ce pouvoir pour lancer un sort de contact sur un allié désigné une fois par jour.

Monture fidèle (Ext). L'oracle s'attache les services d'une monture d'une loyauté, d'une force et d'une intelligence hors du commun. Il doit être capable de chevaucher la monture choisie sans mal. Un oracle de taille M peut choisir un dromadaire ou un cheval, un oracle de taille P un poney ou un loup mais aussi un sanglier ou un chien s'il est au moins de niveau 4. Cette monture fonctionne comme le compagnon animal d'un druide et utilise le niveau de l'oracle comme niveau effectif de druide. Les montures fidèles ont une Intelligence minimale de 6.

Murmures de la nature (Ext). L'oracle connaît si bien les murmures du monde naturel, du coassement des grenouilles aux craquements des immenses rochers, que son environnement lui permet d'être toujours conscient du danger. Il ajoute son modificateur de Charisme à sa CA et à son DMD au lieu de son modificateur de Dextérité. Toute condition qui devrait lui faire perdre son bonus de Dextérité à la CA lui fait perdre son bonus de Charisme à la place.

Sangue vitale (Sur). L'oracle peut arracher la force vitale contenue dans le corps de ses ennemis et l'absorber en lui. Par une action simple, il absorbe l'essence vitale d'un être vivant qui se trouve dans les 9 mètres (6 cases). La cible reçoit 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux d'oracle (10d6 au maximum). Le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts infligés. Il ne peut pas en gagner plus que le nombre de points de vie actuels de la cible + modificateur de Constitution de cette dernière (ce qui suffit à la tuer). Les points de vie temporaires persistent un nombre d'heures égal au modificateur de Charisme de l'oracle. La cible a droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (et les points de vie temporaires gagnés) de moitié. Au niveau 7, l'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par la suite une fois de plus tous les 4 niveaux. L'oracle doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation.

Torche d'érosion (Sur). L'oracle peut infliger 1d6 points de dégâts par niveau aux objets ou aux créatures artificielles avec une attaque de contact au corps à corps. Si cette attaque est utilisée contre un objet en possession d'une autre créature, l'attaque est assimilée à une manœuvre de destruction d'arme. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus tous les trois niveaux.

Révélation finale. Au niveau 20, l'oracle a découvert les secrets intrinsèques de la vie elle-même et dispose alors d'un incroyable contrôle sur son corps. Une fois par jour, il peut s'entourer d'un cocon organique par une action complexe. Tant qu'il est enfermé dans le cocon, il est sans défense. Huit heures plus tard, il en ressort avec un type végétal, animal ou humanoïde et gagne les caractéristiques superficielles de ce typ. Cette transformation ne modifie pas ses DV, ses points de vie, ses jets de sauvegarde, ses points de compétence, ses compétences de classe ni ses aptitudes au maniement des armes et au port des armures. À chaque fois que l'oracle se métamorphose, il guérit de tout poison et maladie, récupère la totalité de ses points de vie et soigne tout affaiblissement de caractéristique. Il doit choisir un nouveau type de créature à chaque fois qu'il se transforme.

Mystère des os

Compétences de classe. Un oracle du mystère des os ajoute Bluff, Déguisement, Intimidation et Discrétion à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *frayeur* (2), *simulacre de vie* (4), *animation des morts* (6), *terreur* (8), *exécution* (10), *cercle de mort* (12), *contrôle des morts-vivants* (14), *flétrissure* (16), *plainte d'outre-tombe* (18)

Révélation

Un oracle du mystère des os peut choisir l'une des révélations suivantes.

Armure d'os (Sur). L'oracle peut convoquer une armure d'os qui donne un bonus d'armure de +4. Au niveau 7 et ensuite tous les quatre niveaux, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, l'armure donne une RD 5/contondant. Il peut utiliser cette armure une heure par jour par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue et se découpe en tranches d'une heure.

Asservir les morts-vivants (Sur). L'oracle gagne Contrôle des morts-vivants comme don supplémentaire. Chaque jour, il peut canaliser de l'énergie négative un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme, mais seulement pour utiliser Contrôle des morts-vivants. Il peut choisir d'autres dons pour améliorer celui-ci comme Science de la canalisation mais pas de dons qui le modifient comme Canalisation alignée.

Blessures ouvertes (Sur). Quand une créature reçoit des dégâts de la part d'un sort ou d'un effet d'oracle qui cause des dégâts d'énergie négative (comme blessure légère ou la révélation Caresse de la mort), elle se met à saigner et reçoit 1 point de dégâts par round. Au niveau 5, et ensuite tous les cinq niveaux, ces dégâts augmentent de 1. On peut arrêter l'hémorragie avec un test de Premiers secours DD 15 ou tout autre effet qui soigne les dégâts.

Caresse de la mort (Sur). L'oracle fait apparaître de terribles blessures sur une créature qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps. Cette attaque inflige 1d6 points de dégâts d'énergie négative +1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Contre une créature morte-vivante, cette attaque soigne les dégâts et accorde une résistance à la canalisation de +2 pendant 1 minute. Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Frôler la mort (Sur). L'oracle gagne un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies, les effets mentaux et les poisons. Au niveau 7, ce bonus s'applique également aux jets de sauvegarde contre les effets de mort, de sommeil et l'étourdissement. Au niveau 11, ce bonus passe à +4.

Promenade spirituelle (Sur). Par une action simple, l'oracle peut devenir intangible et invisible. Sous cette forme, il se déplace dans n'importe quelle direction et à travers n'importe quel objet (hormis ceux faits de force). Il ne peut pas entreprendre une action autre que se déplacer. Il reste sous cette forme un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle, mais peut mettre prématurément un terme à l'effet par une action simple. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 11 et deux fois au niveau 15. Il doit être au moins de niveau 11 pour choisir cette révélation.

Relever les morts (Sur). Par une action simple, l'oracle peut convoquer un unique zombi ou squelette à son service. Ce mort-vivant a un nombre de DV égal au niveau de l'oracle. Il reste un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage. Au niveau 7, l'oracle peut convoquer un squelette sanglant ou un zombi rapide, au niveau 15, un squelette ou un zombi évolué. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 10.

Résistance à la vie (Sur). Quand l'oracle est visé par un sort d'énergie positive ou négative, il est considéré comme un mort-vivant. Il n'est pas soumis à l'intimidation ni au renvoi des morts-

vivants (ni aux effets qui affectent spécifiquement les morts-vivants) à moins d'être réellement un mort-vivant. Au niveau 7, il reçoit une résistance à la canalisation de +2. Ce bonus augmente de +2 aux niveaux 11 et 15.

Siphon des âmes (Sur). Par une attaque de contact à distance, l'oracle peut lancer un rayon qui impose un niveau négatif à sa cible. Ce rayon a une portée de 9 mètres (6 cases). Le niveau négatif persiste un nombre de minutes égal au modificateur de Charisme de l'oracle. À chaque fois que l'oracle inflige un niveau négatif à une créature à l'aide de ce pouvoir, il regagne un nombre de points de vie égal à son niveau d'oracle. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 11 et par la suite tous les quatre niveaux. Il doit être un oracle de niveau 7 avant de pouvoir choisir cette révélation.

Voix de la tombe (Sur). Chaque jour, l'oracle peut communiquer avec les morts, comme avec le sort, pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle. Ces rounds n'ont pas besoin d'être consécutifs. Au niveau 5 et ensuite tous les cinq niveaux, les créatures mortes subissent un malus cumulatif de -5 au jet de Volonté pour résister à cet effet.

Révélation finale. Quand le personnage atteint le niveau 20, il devient un maître de la mort. Une fois par round, il peut lancer *saignement* ou *stabilisation* par une *action libre*. S'il tombe en dessous de 0 point de vie, il se stabilise automatiquement. Il peut lancer *animation des morts* sans payer de composantes matérielles (mais son contrôle est toujours limité en fonction des DV). Il peut lancer *mot de pouvoir mortel* une fois par jour mais le sort vise une créature avec 150 points de vie ou moins.

Mystère des pierres

Compétences de classe. Un oracle du mystère des pierres ajoute Estimation, Escalade, Intimidation et Survie à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Pierre magique* (2), *appel des pierres* (4), *fusion dans la pierre* (6), *mur de pierre* (8), *peau de pierre* (10), *pierres commères* (12), *statue* (14), *éloignement du métal et de la pierre* (16), *heurt de pierres* (18)

Révélation

Un oracle du mystère des pierres peut choisir l'une des révélations suivantes.

Caresse acide (Sur). Par une action simple, l'oracle fait une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts d'acide +1 par tranche de deux niveaux d'oracle. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Au niveau 11, toute arme qu'il manie inflige +1d6 points de dégâts d'acide, sur le modèle de l'arme de feu.

Explosion d'éclats de pierre (Sur). Par une action rapide, l'oracle peut faire jaillir des éclats de pierre acérés de son corps. Ces éclats infligent 1d6 points de dégâts perforants par tranche de deux niveaux d'oracle (1d6 au minimum) à toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres (2 cases). Un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié. De plus, ces éclats tranchants rendent le terrain difficile jusqu'au prochain tour du personnage. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 5, puis, tous les cinq niveaux.

Lancer de rocher (Ext). L'oracle est un lanceur de rochers accompli et reçoit un bonus racial de +1 aux jets d'attaque quand il lance des rochers. Il peut lancer des rochers de deux catégories de taille de moins que lui. Le facteur de portée est de 6 mètres (4 cases) et il peut lancer le rocher jusqu'à 5 facteurs de portée. Les

dégâts d'un rocher sont de 2d4 pour une créature de taille M et de 2d3 pour une créature de taille P, plus 1,5 × le bonus de Force.

Nage dans la terre (Sur). L'oracle se déplace aussi facilement qu'un poisson dans l'eau dans la pierre, la poussière et presque toutes sortes de surfaces terreuses hormis la pierre taillée et le métal. S'il est protégé contre le feu, il peut également se déplacer dans la lave. Il nage à sa vitesse de base et respire la terre comme si c'était de l'air (il n'a pas besoin de retenir sa respiration). Cette nage ne laisse pas de tunnel ni de trou dans le sillage de l'oracle et ne crée pas de vagues ni de signes pour indiquer sa présence. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur la zone où se trouve le personnage le rejette 9 mètres (6 cases) en arrière et l'étourdit pour 1 round à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur DD 15. Ce pouvoir s'active par une action libre. Chaque jour, l'oracle peut nager dans la pierre une minute par niveau de classe. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 minute. L'oracle doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation. Il peut emmener d'autres passagers avec lui mais il doit dépenser une minute de nage par passager qui nage 1 minute.

Passage à tabac (Ext). Quand l'oracle réussit un coup critique contre un adversaire avec un sort qui nécessite un jet d'attaque, il peut immédiatement tenter de lui faire un croc-en-jambe par une action rapide. Il ne provoque pas d'attaque d'opportunité et il est impossible de lui faire un croc-en-jambe en retour quand il utilise ce pouvoir.

Peau acide (Ext). L'oracle gagne une résistance de 5 à l'acide. Elle passe à 10 au niveau 5 et à 20 au niveau 11. Au niveau 17, l'oracle est immunisé contre l'acide.

Peau brisefer (Sur). Par une action simple, le personnage peut rendre sa peau si dure que les armes qui le frappent sont abîmées ou détruites. À chaque fois que le personnage est touché par une attaque à distance ou au corps à corps, l'arme utilisée subit un montant de dégâts égal au niveau de l'oracle. Ceci n'empêche pas l'oracle d'être blessé, à moins que l'arme ne se brise. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et il dure 1 minute/niveau. Il doit au moins être de niveau 7 pour choisir cette révélation. Au niveau 15, les dégâts infligés à l'arme ignorent jusqu'à 10 points de solidité.

Puissant caillou (Sur). Par une action simple, l'oracle peut charger et lancer un caillou (ou une pierre de taille similaire) qui explose quand il touche sa cible lors d'une attaque à distance. Le caillou a un facteur de portée de 6 mètres (4 cases) et un bonus d'altération de +1 par tranche de quatre niveaux d'oracle. Toute créature touchée par le caillou subit 1d6 points de dégâts contondants par tranche de deux niveaux d'oracle (1d6 au minimum). Les créatures qui se trouvent dans des cases adjacentes à la cible reçoivent la moitié des dégâts ou aucun si elles réussissent un jet de Réflexes. Si l'oracle rate son jet d'attaque, considérez le caillou comme une arme à impact pour déterminer l'endroit où il atterrit. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau cinq et, par la suite, tous les cinq niveaux.

Stabilité de la pierre (Ext). L'oracle reçoit un bonus de +4 au DMD quand il résiste à une bousculade ou un croc-en-jambe alors qu'il se tient debout sur la terre ferme. Au niveau 5, il gagne Science du croc-en-jambe comme don supplémentaire et au niveau 10 Croc-en-jambe supérieur. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises par ces dons.

Vision cristalline (Ext). Le personnage voit aussi facilement à travers la pierre, la terre ou le sable qu'à travers un cristal transparent. Son regard traverse une épaisseur égale à 30 cm × niveau d'oracle ou 1/12^{ème} de cette épaisseur s'il regarde à travers du

métal. Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce pouvoir un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle mais pas forcément de manière continue.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il devient un maître de l'acide et de la terre. Il peut appliquer l'un des dons suivants à tout sort d'acide qu'il lance sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de portée, Extension de durée, Incantation silencieuse ou Incantation statique.

Mystère du savoir

Compétences de classe. Un oracle du mystère du savoir ajoute Estimation, Art de la magie et toutes les compétences de Connaissances à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Identification* (2), *don des langues* (4), *localisation d'objet* (6), *mythes et légendes* (8), *contact avec les plans* (10), *sagesse du hibou de groupe* (12), *vision* (14), *moment de prescience* (16), *arrêt du temps* (18)

Révélations

Un oracle du mystère du savoir peut choisir l'une des révélations suivantes.

Acuité mentale (Ext). À force d'explorer les mystères secrets du monde, l'oracle a acquis une compréhension surnaturelle de toutes choses et il continue de gagner en ruse. Il gagne un bonus inné de +1 à l'Intelligence au moment où il reçoit cette révélation et un autre tous les trois niveaux d'oracle qu'il gagne par la suite. Il doit avoir atteint le niveau 7 pour choisir cette révélation.

Apprentissage en coup de vent (Ext). L'oracle peut parcourir un manuel ou un ouvrage magique en diagonale et profiter de ses avantages en seulement 8 heures d'études (au lieu des 48 nécessaires sur une période de 6 jours). Au niveau 7, il peut proposer à un autre personnage de profiter de cette étude : ils profitent tous deux des avantages issus de la lecture du livre. Au niveau 15, il peut partager cet apprentissage en coup de vent avec un nombre de personnages égal à son niveau d'oracle. Pour lui, les avantages tirés du livre sont permanents, pour ses élèves, ils ne durent qu'un nombre de jours égal au modificateur de Charisme de l'oracle, ensuite, ils oublient ce qu'ils ont appris.

Archiviste profane (Sur). L'oracle possède une telle expérience des ouvrages savants qu'il peut lancer des sorts de magie profane comme s'ils appartenaient à sa liste de sorts. Une fois par jour, il peut lancer un sort de la liste ensorceleur/magicien comme s'il figurait sur la sienne. Ce sort utilise un emplacement d'un niveau de plus que celui du sort. Pour lancer un sort de cette manière, l'oracle doit posséder un grimoire dans lequel il est inscrit. Il s'efface à la fin de l'incantation. Il doit être au moins de niveau 11 pour choisir cette révélation.

Écriture automatique (Sur). Une fois par jour, l'oracle peut passer une heure à méditer sans interruption. Pendant cette période, ses mains produisent de mystérieux écrits qui appartiennent au futur. Au niveau 1, ces prophéties se manifestent sous la forme d'un sort d'*augure* avec 90% d'efficacité. Au niveau 5, c'est un sort de *divination* avec 90% d'efficacité. Au niveau 8, c'est un sort de *communion* qui ne nécessite pas de composante matérielle.

Fuite de cerveau (Sur). L'oracle peut utiliser une action simple pour sonder violemment l'esprit d'un unique ennemi intelligent situé dans les 30 mètres (20 cases). La cible reçoit un jet de Volonté pour annuler cet effet et sait immédiatement qui se trouve à l'origine de cette douloureuse exploration mentale. Toute personne qui rate le jet de sauvegarde éprouve d'horribles souffrances et reçoit 1d4 points de dégâts par niveau d'oracle. Une fois que

l'oracle a réussi à utiliser ce pouvoir, il peut se servir d'une action complexe pour trier le fouillis des pensées et des souvenirs volés. Il fait un unique test de Connaissances en utilisant le bonus de compétence de la victime. Les pensées volées au hasard restent dans l'esprit du personnage pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme. Traitez les connaissances acquises comme issues d'une *détection de pensées*. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux.

Gardien du savoir (Ext). Au lieu de connaissances encyclopédiques, l'oracle découvre la plupart de ses informations dans les contes, les chansons et les poèmes. Il peut utiliser son modificateur de Charisme au lieu de son modificateur d'Intelligence pour tous les tests de Connaissances.

Réfléchis (Ext). Une fois par jour, un oracle du savoir peut refaire un test de Connaissances raté. Il gagne alors un bonus de compétence de +10 au test.

Secret de l'esquive (Sur). L'oracle possède une compréhension innée de l'univers qui lui donne des réflexes surnaturels et l'étrange capacité d'éviter le danger au dernier moment. Il ajoute son modificateur de Charisme au lieu de son modificateur de Dextérité à sa CA et à tous ses jets de Réflexes. Le bonus d'armure maximum s'applique alors au Charisme et non plus à la Dextérité.

Symbolisme spontané (Mag). L'oracle possède des connaissances sur l'histoire secrète du monde qui lui ont permis de découvrir les mystérieux symboles qui gouvernent la réalité. Il peut lancer n'importe quel sort de « symbole » en sacrifiant un emplacement de sort du niveau approprié, même si le sort de symbole ne figure pas dans la liste de ses sorts connus. Un sort de « symbole » est un sort qui comprend ce terme dans son intitulé. L'oracle doit être au moins niveau 11 avant de choisir cette révélation.

Transe concentrée (Ext). L'oracle entre dans une profonde méditation et bloque tout stimulus extérieur visuel ou auditif, ce qui lui permet de se concentrer sur un unique problème, sur une question philosophique ou sur un souvenir. Cette transe dure 1d6 rounds, pendant lesquels le personnage est limité aux actions de mouvement et gagne un bonus égal à son niveau sur tous les jets de sauvegarde contre les effets sonores et les attaques de regard. Quand il sort de sa transe, il peut faire un unique test de compétence basé sur l'Intelligence avec un bonus de circonstance de +20. Chaque jour, il peut entrer dans une transe concentrée un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme.

Révélation finale. L'oracle peut faire 20 à n'importe quel test de Connaissances. Il a tellement développé sa compréhension des mécanismes de la réalité qu'il peut même lancer un *souhait* une fois par jour. Pour cela, il n'a pas besoin de composante matérielle, mais il ne peut pas utiliser le sort pour gagner des bonus aux valeurs de caractéristique ni pour imiter un sort aux composantes matérielles coûteuses.

Mystère de la sombre tapisserie

Compétences de classe. Un oracle du mystère de la sombre tapisserie ajoute Connaissances (mystères), Déguisement, Discrétion et Intimidation à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *bouclier entropique* (2), *poussière du crépuscule* (4), *don des langues* (6), *tentacules noirs* (8), *débilité* (10), *héroïsme suprême* (12), *contrat intermédiaire* (14), *aliénation mentale* (16), *téléportation interplanétaire* (18).

Révélations

Un oracle du mystère de la sombre tapisserie peut choisir l'une des révélations suivantes.

Ailes des ténèbres (Sur). Par une action rapide, le personnage peut faire apparaître des ailes sombres et translucides qui lui donnent une vitesse de vol de 18 mètres et une bonne manœuvrabilité. Il peut utiliser ces ailes pendant 1 minute par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. Au niveau 11, l'oracle peut, une fois par jour, utiliser ces ailes pour voler comme avec vol supérieur. Dans ce cas, le pouvoir dure 1 heure par niveau et se décompte de la limite des utilisations quotidiennes. L'oracle doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation.

Caresse du vide (Sur). Par une action simple, l'oracle peut faire une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts de froid + 1 point par tranche de deux niveaux. Au niveau 7, la créature touchée doit aussi réussir un jet de Vigueur, sans quoi elle est fatiguée pendant un nombre de rounds égal à 1/2 niveau de l'oracle. Ceci n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Déchirer la voile (Sur). L'oracle possède un lien avec les habitants étrangers de la sombre tapisserie qui lui permet de voir dans les plus noires ténèbres. Il gagne vision dans le noir à 18 mètres. Au niveau 11, il conserve une vision parfaite, quel que soit le degré d'obscurité, même dans des ténèbres absolues ou créées par un sort de ténèbres profondes.

Don de démence (Sur). Le personnage puise dans le vide insondable entre les étoiles et rend une créature située à moins de 9 mètres confuse pendant 1 round. Un jet de Volonté annule cet effet. Au niveau 7, la confusion dure un nombre de rounds égal au niveau de l'oracle. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme.

Drain cervical (Sur). L'oracle peut consacrer une action simple à sonder violemment l'esprit d'une unique créature intelligente située dans les 30 mètres. La cible a droit à un jet de Volonté pour annuler cet effet. Si elle y parvient, elle sait immédiatement qui est à l'origine de cette douloureuse exploration mentale. Si elle échoue, elle éprouve de violentes douleurs et reçoit 1d4 points de dégâts par niveau d'oracle. Une fois que le personnage a réussi son attaque, il peut passer une action complexe à démêler l'entrelacs de pensées et de souvenirs volés pour faire un unique test de Connaissances avec le bonus de sa victime. Les pensées volées au hasard restent dans l'esprit de l'oracle pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme. L'oracle considère les connaissances obtenues comme celles issues d'une détection de pensées. C'est un effet mental. Au niveau 1, le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour puis une fois de plus au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux.

Habitant des ténèbres (Mag). Une fois par jour, l'oracle peut envoyer sa psyché dans le vide de l'espace pour attirer l'attention d'un être terrifiant d'un autre monde. L'habitant des ténèbres se comporte comme un sort d'assassin imaginaire. Au niveau 17, plusieurs créatures peuvent percevoir l'habitant des ténèbres, comme avec un sort d'ennemi subconscient. L'oracle doit être au moins de niveau 11 pour choisir cette révélation.

Lire la tapisserie (Mag). Une fois par jour, le personnage peut passer 10 minutes à méditer sur les mystères de la sombre tapisserie, afin d'envoyer son esprit sur un autre plan et de communiquer avec les étranges êtres qui y résident. Ceci fonctionne comme un sort de contact avec les plans. L'oracle doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette révélation.

Manteau de ténèbres (Sur). L'oracle convoque un manteau d'obscurité qui lui donne un bonus de +4 à l'armure et un bonus de circonstance de +2 aux tests de Discrétion. Il peut utiliser ce manteau pendant 1 heure par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 heure.

Nombreuses formes (Sur). Par une action simple, le personnage peut prendre la forme d'un humanoïde de taille P ou M, comme avec modification d'apparence. Au niveau 7, il peut prendre celle d'un animal P ou M comme avec forme bestiale I ; au niveau 11, celle d'une créature magique de taille P ou M, comme avec forme bestiale III et au niveau 15, il peut prendre toutes sortes de formes, comme avec métamorphose suprême. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. L'oracle doit avoir atteint au moins le niveau 3 avant de choisir cette révélation.

Vide interstellaire (Sur). Le personnage fait appel aux profondeurs glaciales de l'espace pour geler ses ennemis. Par une action simple, il peut envelopper une cible située dans les 3 mètres de ce vide. Elle reçoit alors 1d6 points de dégâts par niveau d'oracle. Un jet de Vigueur réduit ces dégâts de moitié. Au niveau 10, le vide interstellaire est si froid qu'une créature qui rate son jet de sauvegarde est fatiguée. Au niveau 15, la créature qui rate ce jet est épuisée et étourdie pendant 1 round. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus à partir du niveau 10.

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il devient une créature vraiment surnaturelle et étrangère à ce monde. Il gagne une RD 5/- et devient immunisé contre l'acide, les coups critiques et les attaques sournoises. Une fois par jour, il peut lancer changement de forme comme un pouvoir magique sans avoir besoin de composante matérielle.

Mystère du temps

Compétences de classe. Un oracle du mystère du temps ajoute Vol, Connaissances (mystères), Perception et Utilisation d'objets magiques à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *trou de mémoire (2), préservation des morts (4), sables du temps (6), triple aspect (8), permanence (10), prévoyance (12), désintégration (14), animation suspendue (16), arrêt du temps (18).*

Révélations

Un oracle du mystère du temps peut choisir l'une des révélations suivantes.

Contact vieillissant (Sur). Le contact du personnage suffit à faire vieillir les créatures vivantes et les objets. Par une attaque de contact au corps à corps, il peut infliger 1 point d'affaiblissement temporaire de Force par tranche de deux niveaux d'oracle aux créatures vivantes. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'oracle aux objets et aux créatures artificielles. Si l'oracle utilise ce pouvoir contre un objet qui se trouve en possession d'une autre créature, cette attaque est considérée comme une tentative de destruction. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois et une fois de plus tous les cinq niveaux.

Couper du temps (Sur). Par une attaque de contact au corps à corps, le personnage peut temporairement couper une créature du temps. La cible doit faire un jet de Vigueur ou disparaître entièrement pendant un nombre de rounds égal à 1/2 niveau de l'oracle (1 au minimum). Pendant cette période, ni la magie ni la divination ne permettent de repérer la créature car elle existe hors du temps et de l'espace. En pratique, elle n'existe plus tant que dure le pouvoir. À la fin de cette durée, la créature réapparaît indemne dans l'espace qu'elle occupait avant (ou dans la case la plus

proche si l'autre est à présent occupée). Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 11.

Connaissances des âges (Sur). Le personnage peut fouiller le temps à la recherche d'informations ou de connaissances oubliées. Il peut refaire un test de Connaissances exécuté lors de la minute précédente et gagne un bonus d'intuition au test égal à son modificateur de Charisme. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme.

Aperçu (Sur). Une fois par jour, le personnage peut avoir un aperçu de son futur. Le round qui suit l'utilisation de ce pouvoir, il gagne un bonus d'intuition de +2 sur un jet d'attaque ou de sauvegarde ou un test de compétence ou à la CA jusqu'au début de son prochain tour. Au niveau 5 et, par la suite, tous les quatre niveaux, il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour.

Remonter le temps (Sur). Une fois par jour, par une action immédiate, le personnage peut refaire un jet de d20 qu'il vient de faire avant d'en connaître le résultat. Il doit conserver le second jet, même s'il est pire que le premier. Au niveau 11 et, par la suite, tous les quatre niveaux, il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour. Il doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation.

Accélérer ou ralentir le temps (Mag). Par une action simple, le personnage peut accélérer ou ralentir le temps, comme avec un sort de rapidité ou de lenteur. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus aux niveaux 12 et 17. Il doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette révélation.

Célérité temporelle (Sur). Quand le personnage fait son jet d'initiative, il peut lancer deux dés et choisir le meilleur. À partir du niveau 7, il peut toujours agir lors du round de surprise mais, s'il n'a pas remarqué l'embuscade, il agit en dernier, quel que soit son jet d'initiative (il agit à son initiative normale lors des rounds suivants). Au niveau 11, il peut faire trois jets d'initiative et choisir le meilleur.

Clignotement temporel (Sur). Par une action simple, le personnage peut clignoter, entrant et sortant du temps, ce qui lui donne un camouflage (comme un sort de flou). Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir pendant 1 minute par niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se diviser en segments de 1 minute. À partir du niveau 7, à chaque fois que le personnage utilise ce pouvoir, il peut le considérer comme un sort de clignotement mais chaque round ainsi passé compte comme 1 minute d'utilisation normale de clignotement temporel. L'oracle doit avoir atteint au moins le niveau 3 avant de choisir cette révélation.

Saut temporel (Sur). Par une action de mouvement, le personnage peut se téléporter sur une distance maximale de 3 mètres par niveau d'oracle. Cette distance de téléportation se divise en segments de 1,50 mètre. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Il doit voir sa destination pour se servir de ce pouvoir. Il peut emmener des créatures consentantes avec lui mais il doit faire une dépense de distance supplémentaire pour chacune. Il doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation.

Vision temporelle (Sur). Le personnage peut percer les brumes du temps pour voir les choses comme elles le sont réellement, comme avec vision lucide. Au niveau 15, ce pouvoir fonctionne comme un moment de prescience, au niveau 18 comme une prémonition. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de minutes égal à son niveau d'oracle mais ces minutes ne sont pas forcément consécutives. Il doit être au moins de niveau 11 avant de choisir cette révélation.

Révélation finale. Au niveau 20, l'oracle devient un véritable maître du temps. Il cesse alors de vieillir. Il est impossible d'user de magie pour le faire vieillir et il ne subit plus de malus aux valeurs de caractéristiques à cause du passage des ans. Les bonus de vieillissement s'appliquent tout de même et tout malus d'âge déjà en place demeure. L'oracle ne peut plus mourir de vieillesse mais il peut se faire tuer ou mourir par accident, à cause d'une maladie, d'un poison ou d'une autre cause extérieure. De plus, il peut, une fois par jour, lancer arrêt du temps comme un pouvoir magique.

Mystère des vagues

Compétences de classe. Un oracle du mystère des vagues ajoute Acrobaties, Évasion, Connaissances (nature) et Natation à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Caresse de la mer* (2), *vague* (4), *respiration aquatique* (6), *mur de glace* (8), *geyser* (10), *forme liquide* (12), *vortex* (14), *manteau marin* (16), *tsunami* (18)

Révélations

Un oracle du mystère des vagues peut choisir l'une des révélations suivantes.

Armure de glace (Sur). L'oracle peut invoquer une armure de glace qui lui donne un bonus de +4 à la CA. Au niveau 7, et par la suite tous les quatre niveaux, ce bonus augmente de +2. Au niveau 13, l'armure donne une RD 5/tranchant. Dans des conditions de froid, le bonus de l'armure (et la RD) augmentent de 2 mais diminuent de 2 sous un climat chaud. Chaque jour, l'oracle peut utiliser l'armure pendant une heure par niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 heure.

Blizzard (Sur). Par une action simple, l'oracle crée un blizzard de neige et de glace sous forme de cubes de 3 mètres (2 cases) de côté par niveau d'oracle. Il peut disposer ces cubes comme il le désire, mais chacun doit être adjacent à un autre et le premier doit être adjacent au personnage. Toute créature prise dans le blizzard subit 1d4 points de dégâts de froid par niveau d'oracle, avec un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié. Le blizzard dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme de l'oracle. Le sol reste gelé (+5 au DD des tests d'Acrobaties) aussi longtemps que les conditions locales le permettent. Le blizzard réduit la visibilité au-delà de 1,50 m (1 case) et donne un camouflage total. Toute créature située à 1,50 m (1 case) bénéficie de ce camouflage. L'oracle peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et doit être au minimum de niveau 11 pour le choisir.

Caresse hivernale (Sur). Par une action simple, l'oracle fait une attaque de contact qui inflige 1d6 points de dégâts de froid + 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Au niveau 11, toutes les armes qu'il manie sont considérées comme des armes de froid.

Forme aqueuse (Sur). Par une action simple, l'oracle peut prendre la forme d'un petit élémentaire d'eau, comme avec *corps élémentaire I*. Au niveau 9, il est de taille M comme avec *corps élémentaire II*, au niveau 11 de taille G comme avec *corps élémentaire III* et au niveau 13 de taille TG comme avec *corps élémentaire IV*. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour mais il dure 1 heure/niveau. Il doit être de niveau 7 au moins pour choisir cette révélation.

Forme fluide (Ext). L'oracle reçoit un bonus de +4 au DMD quand quelqu'un essaie de le bousculer, de le traîner, de démarrer une lutte ou de lui faire un croc-en-jambe. Une créature qui tente de confirmer un coup critique contre l'oracle subit un malus de -4 au jet. Au niveau 5, le personnage gagne Esquive comme don

supplémentaire. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises par ce don.

Peau glaciale (Ext). L'oracle gagne une résistance au froid de 5. Elle passe à 10 au niveau 5 et à 20 au niveau 11. Au niveau 17, l'oracle est immunisé contre les dégâts de froid.

Sorts givrants (Sur). Quand une créature rate un jet de sauvegarde et reçoit des dégâts de froid à cause d'un sort de l'oracle, elle est ralentie (comme avec le sort *lenteur*) pendant 1 round. Les sorts qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde ne ralentissent pas la cible. Au niveau 11, la durée de ralentissement passe à 1d4 rounds.

Transformation punitive (Sur). L'oracle peut transformer un adversaire en animal inoffensif, comme avec un sort de métamorphose funeste. Cette transformation dure 1 round par niveau d'oracle. Si le personnage transforme une seconde créature, la première reprend immédiatement son apparence normale. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme. Il doit être au moins de niveau 7 avant de choisir cette révélation.

Vision aquatique (Sur). L'oracle voit à travers la brume et le brouillard sans malus tant qu'il y a assez de lumière pour lui permettre de voir normalement. Au niveau 7, il peut utiliser tout plan d'eau calme d'au moins 30 centimètres de diamètre comme outil de scrutation, comme s'il utilisait le sort *scrutation*. Au niveau 15, ce pouvoir fonctionne comme une *scrutation suprême*. Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de rounds égal à son niveau de classe. Ces rounds ne sont pas forcément consécutifs.

Voyage fluide (Sur). L'oracle marche sur une surface liquide comme sur la terre ferme. Le liquide ne le blesse pas, même s'il s'agit de lave ou d'acide (comme si le personnage marchait sur une croûte temporaire), mais il reçoit tout de même des dégâts de feu à cause de sa proximité avec la lave. Il se déplace à sa vitesse de base. Au niveau 7, tant que ce pouvoir fait effet, il peut choisir de se déplacer sous l'eau et gagne une vitesse de nage de 18 mètres (12 cases) ainsi que la capacité de respirer sous l'eau. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir 1 heure par niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 heure.

Révélation finale. Quand le personnage atteint le niveau 20, il devient maître du froid et de l'eau. Il peut appliquer l'un des dons suivants à tout sort de froid qu'il lance sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de portée, Extension de durée, Incantation silencieuse ou Incantation statique.

Mystère du vent

Compétences de classe. Un oracle du mystère des vents ajoute Acrobaties, Évasion, Vol et Discrétion à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Modification des vents* (2), *bourrasque* (4), *manteau de vent* (6), *rivière de vent* (8), *contrôle des vents* (10), *sirocco* (12), *contrôle du climat* (14), *cyclone* (16), *vents de la vengeance* (18)

Révélations

Un oracle du mystère des vents peut choisir l'une des révélations suivantes.

Ailes aériennes (Sur). Par une action rapide, l'oracle génère une paire d'ailes translucides et nuageuses qui lui donne une vitesse de vol de 18 mètres (12 cases) avec une bonne manœuvrabilité. Au niveau 10, sa vitesse passe à 21 mètres (14 cases) et sa manœuvrabilité devient parfaite. Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce pouvoir

pendant une minute par niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 minute. Il doit être de niveau 7 au moins pour choisir cette révélation.

Barrière d'air (Ext). L'oracle crée une coquille d'air invisible qui lui donne un bonus de +4 à l'armure. Ce bonus augmente de +2 au niveau 7 et, par la suite, tous les quatre niveaux. Au niveau 13, les flèches, les rayons et autres attaques à distance qui nécessitent un jet d'attaque ont 50% de chances de rater l'oracle. Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce pouvoir pendant 1 heure par niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier d'heures.

Caresse électrique (Sur). Par une action simple, l'oracle fait une attaque de contact qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité + 1 point par tranche de deux niveaux d'oracle. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Au niveau 11, toutes les armes qu'il manie sont considérées comme des armes de foudre.

Coup de tonnerre (Ext). Par une action simple, l'oracle crée un souffle d'air accompagné d'un violent coup de tonnerre. Ce souffle a une portée de 30 mètres (20 cases) et un rayon de 6 mètres (4 cases) qui augmente de 1,50 m (1 case) par tranche de 4 niveaux d'oracle après le niveau 7. Les créatures qui se trouvent dans la zone reçoivent 1d6 points de dégâts contondants par niveau d'oracle et restent sourdes pendant 1 heure. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et évite la surdité. Le personnage doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 11 et, par la suite, tous les quatre niveaux.

Forme gazeuse (Sur). Par une action simple, l'oracle peut prendre une forme gazeuse, comme avec le sort état gazeux. Chaque jour, il peut rester ainsi pendant une minute par niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en portions de 1 minute. Il doit être de niveau 7 au moins pour choisir cette révélation. Il peut entraîner d'autres créatures avec lui sous forme gazeuse mais pour chaque minute de voyage, toute créature supplémentaire consomme une minute de durée de ce pouvoir.

Invisibilité (Sur). Par une action simple, l'oracle peut devenir invisible, comme avec le sort du même nom. Chaque jour, il peut rester ainsi pendant une minute par niveau. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en minutes complètes. À partir du niveau 9, à chaque fois qu'il active ce pouvoir, il peut fonctionner comme *invisibilité suprême* mais chaque round d'*invisibilité suprême* consomme une minute de durée du pouvoir. Il doit être de niveau 3 au moins pour choisir cette révélation.

Peau électrique (Ext). L'oracle gagne une résistance à l'électricité 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 5 et à 20 au niveau 11. Au niveau 17, l'oracle est immunisé contre l'électricité.

Souffle électrique (Sur). Par une action simple, l'oracle souffle une ligne d'électricité de 9 mètres (6 cases). Elle inflige 1d4 points de dégâts d'électricité par niveau d'oracle. Un jet de Réflexes réduit les dégâts de moitié. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et une fois de plus au niveau 5 et, par la suite, tous les cinq niveaux.

Vision du vent (Ext). L'oracle ignore les malus aux tests de Perception basés sur le vent et les 30 premiers mètres de distance (20 cases). Au niveau 7, par une action simple, il peut voir et entendre dans n'importe quelle zone à portée (comme s'il utilisait *clairaudience/clairvoyance*) tant qu'il existe un couloir d'air dégagé entre lui et sa cible (pas besoin de ligne d'effet, ce couloir peut donc tourner ou passer par des trous de 2,5 centimètres de diamètre au minimum). Chaque jour, l'oracle peut utiliser ce

pouvoir pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle. Cette durée n'est pas forcément consécutive.

Vortex de sorts (Ext). Quand l'oracle réussit un coup critique contre un adversaire avec un sort d'attaque, sa cible est chancelante pendant 1 round. Au niveau 11, cette durée passe à 1d4 rounds.

Révélation finale. En atteignant le niveau 20, le personnage devient un maître de l'air et de l'électricité. Il peut appliquer l'un des dons suivants à tout sort d'électricité qu'il lance sans en augmenter le niveau ni le temps d'incantation : Extension de portée, Extension de durée, Incantation silencieuse ou Incantation statique.

Mystère de la vie

Compétences de classe. Un oracle du mystère de la vie ajoute Dressage, Connaissances (nature) et Survie à sa liste de compétences de classe.

Sorts supplémentaires. *Détection des morts-vivants* (2), *restauration partielle* (4), *neutralisation du poison* (6), *restauration* (8), *souffle de vie* (10), *guérison suprême* (12), *restauration suprême* (14), *guérison suprême de groupe* (16), *résurrection suprême* (18).

Révélations

Un oracle du mystère de la vie peut choisir l'une des révélations suivantes.

Canalisation (Sur). L'oracle canalise l'énergie positive comme un prêtre en utilisant son niveau d'oracle comme niveau de prêtre effectif quand il détermine le montant de dégâts soignés (ou infligé à des morts-vivants) et les DD. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 1 + modificateur de Charisme.

Voir aussi les variantes de canalisation.

Corps d'énergie (Sur). Par une action simple, l'oracle peut transformer son corps en énergie pure et ressemble alors à un élémentaire de feu d'un blanc doré. Sous cette forme, il devient de sous-type élémentaire et dégage une lumière chaude et accueillante qui augmente le degré de luminosité d'une catégorie, jusqu'à une lumière normale. Tout mort-vivant qui le frappe avec une partie de son corps ou avec une arme tenue en main lui inflige des dégâts normaux mais reçoit également 1d6 points de dégâts d'énergie positive + 1 point par niveau d'oracle. Les créatures qui manient des armes avec une allongée ne sont pas soumises à ces dégâts si elles attaquent l'oracle. Si ce dernier entre en lutte contre un mort-vivant ou l'attaque à mains nues ou avec une arme naturelle, il peut lui infliger ce type de dégâts au lieu de ceux que devraient faire son attaque. Une fois par round, si l'oracle traverse une case occupée par une créature vivante alliée ou si un allié traverse la case de l'oracle, l'allié est guéri de 1d6 points de dégâts + 1 par niveau d'oracle. Ce dernier peut utiliser ce pouvoir pour se soigner par une action de mouvement. Il choisit de soigner une créature ou non quand elle traverse sa case. Il peut reprendre sa forme normale par une action libre. Chaque jour, il peut rester sous forme d'énergie pendant un nombre de rounds égal à son niveau d'oracle.

Guérison sécurisée (Sur). Quand l'oracle lance un sort qui rend des points de vie à la cible, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'incantation.

Guérisseur combattant (Sur). Quand le personnage lance un sort de soins (qui comporte le mot « soins » dans son intitulé), il peut le faire par une action rapide, comme s'il utilisait Incantation rapide, à condition de dépenser deux emplacements de sort. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 7 et une fois de plus tous les quatre niveaux qui suivent. Il doit être au moins de niveau 7 pour choisir cette révélation.

Lien vital (Sur). Par une action simple, l'oracle peut créer un lien entre sa personne et une autre créature. À chaque round, au début de son tour, si la créature liée a perdu 5 points de vie ou plus par rapport à son maximum, elle guérit de 5 points de vie et l'oracle en perd 5. L'oracle peut activer un lien de ce type par niveau de classe. Le lien persiste jusqu'à ce que la créature liée meure, que l'oracle meure, que la distance qui les sépare dépasse la portée moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau) ou que le personnage le rompe par une action immédiate (s'il possède plusieurs liens, il peut en briser autant qu'il veut lors de la même action immédiate).

Mains guérisseuses (Ext). L'oracle gagne un bonus de +4 aux tests de Premiers secours. Il peut administrer les premiers soins à deux personnes à la fois ou les traiter contre le poison par une action simple (en faisant un test de Premiers secours pour chacune). Quand il utilise cette compétence pour soigner les blessures dues à une chute (etc.), pour traiter des blessures mortelles, du poison, des maladies ou pour prodiguer des soins à long terme, il peut soigner deux fois plus de gens qu'une personne ordinaire. Il peut s'administrer lui-même des soins à long terme.

Perception de la vie (Sur). L'oracle perçoit et localise toute créature vivante située dans les 9 mètres (6 cases), comme s'il possédait le pouvoir de vision aveugle. Il doit être de niveau 11 au minimum pour avoir cette révélation.

Retardement de l'affliction (Sur). Une fois par jour, par une action immédiate, quand l'oracle rate un jet de sauvegarde contre une maladie ou un poison, il peut en ignorer les effets pendant 1 heure par niveau. Aux niveaux 7 et 15, il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour.

Soins améliorés (Sur). Quand l'oracle lance un sort de soins, il base le maximum de points de vie rendus sur son niveau d'oracle et non sur la limite basée sur le sort. Par exemple, un oracle de la vie de niveau 11 qui a eu cette révélation lance *soins légers* pour soigner 1d8+11 points de vie et non 1d8+5 au maximum.

Stimulant spirituel (Sur). Quand l'oracle lance un sort qui remonte la vie de la cible au maximum, tout point en excès persiste pendant un round par niveau sous forme de point de vie temporaire (avec un maximum de points égal au niveau de l'oracle).

Révélation finale. Quand l'oracle atteint le niveau 20, il devient un conduit parfait pour la canalisation d'énergie vitale. Il est immunisé contre le saignement, les attaques de mort, l'épuisement, la fatigue, la nausée, les niveaux négatifs et la condition fiévreuse. Les absorptions et les affaiblissements temporaires de caractéristique ne peuvent pas réduire une valeur à moins de 1. L'oracle réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde contre les dégâts massifs. Quand l'oracle se trouve en dessous de 0 point de vie, il ne meurt pas tant que son total de points négatifs n'est pas égal à deux fois sa valeur de Constitution.

Liste des sorts d'oracles

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 d'oracle du niveau 0 (oraisons)

- **Assistance divine.** +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence.
- **Création d'eau.** Crée huit litres d'eau pure/niveau.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Détection du poison.** Détecte le poison chez une créature ou un objet.
- **Étincelles (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Saignement.** Une créature stabilisée agonise à nouveau.
- **Stabilisation.** Stabilise une créature agonisante.
- **Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts d'oracle de 1er niveau

- **Abondance de munitions (UC).** Les munitions non magiques se régénèrent à chaque round.
- **Action interdite (AdM).** La cible obéit au personnage qui lui interdit de faire quelque chose.
- **Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests.
- **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- **Bénédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau bénite.
- **Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- **Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- **Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
- **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.

- **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- **Bulle d'air (UC).** Crée une petite poche d'air autour de la tête du personnage ou autour d'un objet.
- **Charge de fourmi (APG).** Triple la capacité de charge d'une créature.
- **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- **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.
- **Connaître son ennemi (AdM).** Bonus de +10 à un test de Connaissance des monstres.
- **Convocation de monstre mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Décomposition de cadavre (AdM).** Transforme un cadavre en squelette bien propre.
- **Détection de la Loi.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
- **Détection du Bien.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Détection du Chaos.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Détection du Mal.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Diagnostic (AdM).** Détecte et identifie les maladies.
- **Dissipation de la fièvre (AdM).** Supprime les conditions malade, nauséux et fiévreux.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- **Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Imprécation.** Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- **Instant de gloire (UC).** Double un bonus de moral.
- **Invisibilité pour les morts-vivants.** Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).
- **Lanterne dansante (APG).** Anime une lanterne qui suit le personnage.
- **Malédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau maudite.
- **Métal solaire (UC).** L'arme touchée émet une gerbe de flammes.
- **Ordre assassin (AdM).** La cible est obligée de tuer un allié.
- **Ordre libérateur (UC).** La cible fait un test d'Évasion par une action immédiate avec un bonus.
- **Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.
- **Pierre magique.** Trois projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points 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.
- **Rayon de fièvre (AdM).** Le rayon rend la cible fiévreuse.
- **Regain d'assurance.** +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (un sujet, +1/4 niveaux).
- **Renforcer l'armement (UC).** Mitige temporairement la propriété fragile d'une arme ou d'une armure.
- **Restauration de cadavre (AdM).** La chair recouvre un squelette.
- **Sanctification de cadavre (AdM).** Empêche un cadavre de devenir mort-vivant.
- **Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts d'oracle de 2e niveau

- **Abri de toile(AdM).** Crée un abri confortable en toile d'araignée.
- **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- **Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24H.
- **Allié compatissant(AdM).** La cible est obligée d'aider un allié blessé.
- **Animation des morts mineure(AdM).** Crée un squelette ou un zombi.
- **Apaisement des émotions.** Calme des créatures.
- **Arme alignée.** Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.
- **Arme boomerang(UC).** Donne la propriété boomerang à une arme.
- **Arme merveilleuse(APG).** L'arme gagne +2 aux jets de dégâts.
- **Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
- **Armure instantanée(APG).** Convoque une armure qui remplace temporaire l'équipement actuel du personnage.
- **Armure sans effort(UC).** L'armure du personnage ne réduit plus sa vitesse de déplacement.
- **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- **Bénédiction de vie et de courage(APG).** +2 aux jets de sauvegarde contre la peur et la mort.
- **Blessure modérée.** Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
- **Cacophonie.** 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- **Carreau de peur(AdM).** Blesse et rend peut-être fiévreux les créatures Bonnes.
- **Charge de fourmi (partagé)(UC).** Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Consécration (M).** Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.
- **Contact défigurant(AdM).** La cible est défigurée.
- **Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Délivrance de la paralysie.** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.
- **Détection des pièges.** Le PJ repère les pièges comme un roublard.
- **Discours captivant.** Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.
- **Éclat du chaos(AdM).** Blesse et ralenti peut-être les créatures Loyales.
- **Endurance aux énergies destructives (partagé)(UC).** Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

- **Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- **Engin de siège magique(UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts.
- **Fardeau de l'oracle (Oracles uniquement)(APG).** La créature est affectée par les effets négatifs de la malédiction de l'oracle.
- **Flèche de loi(AdM).** Blesse et hébète peut-être les créatures Chaotiques.
- **Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- **Grâce(APG).** Les mouvements ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.
- **Immobilisation de personne.** Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.
- **Imprégner d'aura(AdM).** La cible imite l'aura du prêtre.
- **Instrument d'agonie(UC).** L'arme émet une fureur divine qui donne un bonus aux tests d'Intimidation.
- **Lance de pureté(AdM).** Blesse et aveugle peut-être les créatures mauvaises.
- **Main vagabonde(UC).** Le personnage peut prendre un objet ou le manipuler de loin.
- **Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- **Partage de la langue(APG).** Le sujet comprend une langue choisie.
- **Pénombre protectrice(AdM).** L'ombre protège la cible contre la lumière.
- **Préservation des morts.** Préserve un cadavre.
- **Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
- **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 d'autrui (F).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- **Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- **Renforcer l'armement (partagé)(UC).** Comme renforcer l'armement mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Réparation intégrale.** Répare totalement un objet.
- **Requiem pour les fantômes(APG).** Les créatures intangibles reçoivent la moitié des dégâts des armes non magiques.
- **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- **Retardement de la douleur(AdM).** Ignore la douleur pendant 1 heure/niveau.
- **Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

- **Sang bouillant**(AdM). La cible reçoit des dégâts de feu, les orques gagnent +2 Force.
- **Savoir manier une arme**(UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.
- **Silence**. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
- **Soins modérés**. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Splendeur de l'aigle**. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- **Surmonter l'affliction**(AdM). Supprime temporairement une condition.
- **Ténèbres**. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- **Transformation de maître**(AdM). Transforme un objet ordinaire en objet de maître.
- **Zone de vérité**. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts d'oracle de 3e niveau

- **Agonie** (AdM). La douleur encourage un extérieur à obéir au personnage.
- **Animation des morts** (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.
- **Arme boomerang (partagé)** (UC). Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Aura d'archon** (AdM). L'aura pénalise l'attaque et la CA des ennemis.
- **Bénédiction de la taupe** (AdM). 1 allié/niveau gagne vision dans le noir et +2 Discrétion.
- **Biographie du sang** (APG). Apprend des informations sur une créature grâce à son sang.
- **Blessure grave**. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).
- **Cécité/surdité**. Rend la cible aveugle ou sourde.
- **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.
- **Chaîne de perdition** (UC). Crée une chaîne de force flottante.
- **Communication avec les morts**. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- **Contagion**. Infecte la cible.
- **Convocation de monstres III**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Création de nourriture et d'eau**. Nourrit trois humains ou un cheval/niveau.
- **Délivrance des malédictions**. Libère des malédictions.
- **Dissimulation d'objet**. Dissimule un objet à la scrutation.
- **Dissipation de la magie**. Annule sorts et effets magiques.
- **Emprunt de chance** (Oracles seulement) (APG). Relance une attaque ou un test mais fait pire aux deux suivants.
- **Entrer dans une image** (APG). Transfère la conscience du personnage dans un objet à son effigie.
- **Façonnage de la pierre**. Permet de modeler la pierre.
- **Féroacité du blaireau** (AdM). Tant que le personnage se concentre, les armes sont acérées.
- **Flamme éternelle** (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
- **Flèche de l'aube** (UC). Les munitions ciblées émettent une énergie radieuse.
- **Fusion dans la pierre**. Permet d'entrer dans la pierre.

- **Glyphe de garde** (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.
- **Guérison de la cécité/surdité**. Soigne la cécité ou la surdité.
- **Guérison des maladies**. Guérit tous les maux du sujet.
- **Guide** (APG). Révèle la distance approximative qui sépare le personnage de l'endroit où il a lancé ce sort.
- **Juggernaut mortel** (UC). La puissance du personnage augmente à chaque fois qu'il tue.
- **Langue élémentaire** (APG). Permet au personnage de parler aux élémentaires et à certaines créatures.
- **Lien sacré** (F) (APG). Lance les sorts de soins de contact de loin.
- **Localisation d'objet**. Indique la direction de l'objet cherché.
- **Lumière brûlante**. 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
- **Lumière du jour**. Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Main du berger**. Guide le sujet jusqu'au PJ.
- **Manteau de colère** (APG). La cible gagne +1/quatre niveaux à tous les jets de sauvegarde.
- **Marche sur l'onde**. Permet de marcher sur l'eau.
- **Mur de vent**. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Négation de l'invisibilité**. Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.
- **Panoplie magique**. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- **Partage de la langue (partagé)** (UC). Comme partage de langue mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Prière**. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
- **Protection contre les énergies destructives**. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- **Ralentissement du poison (partagé)** (UC). Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Résistance aux énergies destructives (partagé)** (UC). Comme résistances aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Respiration aquatique**. Permet de respirer sous l'eau.
- **Sables du temps** (AdM). La cible vieillit temporairement.
- **Sangsue de ki** (AdM). Ajout de ki à la réserve lors d'un coup critique.
- **Sieste** (M) (APG). Les cibles n'ont besoin que de 2 heures de sommeil au lieu d'une nuit complète et peuvent dormir plus longtemps pour bénéficier d'avantages supplémentaires.
- **Soins importants**. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Malédiction**. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- **Symbole de guérison** (AdM). La rune déclenchée soigne les créatures vivantes.
- **Ténèbres profondes**. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.
- **Torche révélatrice** (UC). Les objets touchés émettent une vive lumière qui donne des bonus de Perception et de Psychologie.
- **Vision infernale** (AdM). Un paysage infernal illusoire secoue les créatures.

Sorts d'oracle de 4e niveau

- **Adaptation planaire** (APG). Résiste aux effets néfastes d'un plan.
- **Allié d'outreplan** (M). Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

- **Allié spirituel (APG).** Crée un allié divin pour aider le personnage.
- **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
- **Apaisement de créatures artificielles (AdM).** Réduit les chances qu'une créature artificielle devienne berserk.
- **Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveau à une arme (max. +5).
- **Aura de funeste destin (AdM).** Les créatures situées dans l'aura sont secouées.
- **Bénédictio de ferveur (APG).** Accorde des avantages au choix des alliés.
- **Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- **Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures Mauvaises (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).
- **Chevaucher les vagues (AdM).** La cible peut respirer sous l'eau et nager.
- **Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.
- **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- **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.
- **Courroux de l'ordre.** Blesse et étourdit les créatures Chaotiques (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).
- **Crachats venimeux (AdM).** Crache du venin de vipère noire aveuglant.
- **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d3 points de Con/round pendant 6 rounds.
- **Frappe de la corneille sanglante (AdM).** Les frappes à mains nues créent des corneilles qui infligent des dégâts de feu et d'énergie négative.
- **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
- **Infestation de vers (AdM).** Des vers infligent des dégâts et un affaiblissement de Dex.
- **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- **Lien avec l'invocateur (UC).** La cible subit des dégâts à chaque fois que les créatures qu'elle a invoquées en reçoivent.
- **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- **Marche sur l'onde (partagé) (UC).** Comme marche sur l'onde mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Marteau du chaos.** Blesse et ralentit les créatures Loyales (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Porte-peste (AdM).** Les attaques de la cible transmettent la fièvre des marais.
- **Présage débilitant (UC).** Impose un triste destin à une créature qui voit ses dégâts réduits de moitié quand elle attaque ou lance un sort.
- **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- **Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC).** Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

- **Puissance divine.** Bonus à l'attaque et +1 pv/niveau.
- **Réceptacle de l'oracle (oracles seulement) (AdM).** La cible bénéficie des avantages de la malédiction de l'oracle.
- **Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
- **Repos éternel (M) (APG).** Impossible de ramener la créature morte à la vie.
- **Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- **Restauration (M).** Rend niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- **Symbole de lenteur (AdM).** Déclenche une rune qui ralentit les créatures.
- **Symbole de révélation (AdM).** Déclenche un symbole qui révèle les illusions.
- **Ténèbres maudites.** Blesse les créatures Bonnes (1d8 pts de dégâts/2 niveaux) et les rend malades.
- **Terrible remord (AdM).** La créature est obligée de se blesser.
- **Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- **Vermine géante.** Transforme les insectes en vermine géante.

Sorts d'oracle de 5e niveau

- **Action interdite supérieure (AdM).** Comme action interdite mais 1 créature/niveau.
- **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Arme destructrice.** Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.
- **Bâton serpent (APG).** Transforme un bâton ou un autre objet de bois en serpents qui combattent pour le personnage.
- **Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Broderie (M) (APG).** Les objets en tissu s'ornent de broderies.
- **Bulle de vie (APG).** Protège les créatures contre l'environnement.
- **Changement de plan (F).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).
- **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
- **Communion (M).** Le dieu du PJ répond par oui ou non à une question/niveau.
- **Contagion supérieure (AdM).** Infecte une cible avec une maladie magique.
- **Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Don des langues (partagé) (UC).** Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Engin de siège magique supérieur (UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts.
- **Exécution.** Attaque de contact qui inflige 12d6 points de dégâts +1 pts par niveau.
- **Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.
- **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- **Glace bénie (AdM).** Crée un mur ou des javelots d'eau bénie gelée.
- **Glace maudite (AdM).** Crée un mur ou des javelots d'eau maudite gelée.
- **Immunité contre les sorts (partagé) (UC).** Comme immunité contre les sorts mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Injonction suprême.** Comme injonction, mais affecte un sujet/niveau.

- **Malédiction de négation magique** (AdM). La cible est affectée par la plaie magique de négation.
- **Malédiction majeure** (AdM). Comme malédiction mais plus difficile à dissiper.
- **Marche dans les airs (partagé)** (UC). Comme marche dans les airs mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Marque de la justice**. Définit une condition maudissant la cible.
- **Mur de pierre**. Créé un mur qui peut être façonné.
- **Pénitence** (F, M). Permet au sujet d'expier ses fautes.
- **Pilier de vie** (APG). Les piliers créés soignent 2d8 +1/niveau (max +20).
- **Projection astrale mineure** (AdM). Déplacements astraux limités.
- **Purification** (APG). Soigne 4d8 points de dégâts +1/niveau (max +25) et dissipe plusieurs afflictions.
- **Rappel à la vie**. Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.
- **Rejet de la Loi**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Rejet du Bien**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Rejet du Chaos**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Rejet du Mal**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Réparation rapide** (AdM). Les créatures artificielles gagnent guérison accélérée 5.
- **Réprobation** (AdM). Les membres de la religion du personnage fuient la cible marquée.
- **Requiem pour les fantômes de groupe** (APG). Comme *requiem pour les fantômes* mais sur plusieurs créatures.
- **Sanctification maléfique** (M). Rend un site maudit.
- **Sanctification** (M). Rend un site sacré.
- **Scrutation** (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
- **Sérénité** (AdM). Sentiment paisible qui blesse les créatures violentes.
- **Soins légers de groupe**. Rend 1d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.
- **Résistance à la magie**. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- **Souffle de vie**. Soigne 5d8 pts de dégâts +1/niveau et ramène des créatures récemment décédées à la vie.
- **Symbole de douleur** (M). La rune inflige de terribles douleurs.
- **Symbole de scrutation** (AdM). Déclenche une rune qui active un capteur de scrutation.
- **Symbole de sommeil** (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.
- **Symbole fatal** (UC) (M). Comme symbole de mort mais occupe une case de 1,50 (M).
- **Vents capricieux** (AdM). Mur de vent qui bloque des attaques particulières.
- **Vision lucide** (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts d'oracle de 6e niveau

- **Adaptation planaire de groupe** (APG). Comme *adaptation planaire* mais affecte des cibles multiples.
- **Allié majeur d'outreplan** (M). Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 12 DV.
- **Animation d'objets**. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
- **Annihilation de mort-vivant** (M). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).
- **Bannissement**. Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
- **Barrière de lames**. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

- **Blessure modérée de groupe**. Inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Convocation de monstres VI**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Coquille antivie**. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- **Création de mort-vivant** (M). Goule, blême, momie ou mohrg.
- **Dissipation suprême**. Comme dissipation de la magie, mais affecte plusieurs cibles.
- **Endurance de l'ours de groupe**. Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.
- **Épidémie** (AdM). Infecte un sujet avec une maladie très contagieuse.
- **Extase** (AdM). Annule les émotions néfastes.
- **Festin des héros**. Nourriture pour une créature/niveau ; confère des bonus au combat.
- **Force de taureau de groupe**. Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.
- **Forme de poussière** (UC). Le personnage devient temporairement une créature intangible faite de poussière.
- **Froide frappe de glace** (AdM). Cône d'éclats de glace qui inflige 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- **Glyphe de garde suprême**. Comme glyphe de garde, mais avec un sort du 6e niveau ou des dégâts de 10d8 max.
- **Guérison suprême**. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- **Interdiction** (M). Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.
- **Mise à mal**. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- **Mot de rappel**. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- **Orientation**. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- **Quête**. Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- **Sagesse du hibou de groupe**. Comme sagesse du hibou, mais affecte un sujet/niveau.
- **Soins modérés de groupe**. Rend 2d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Splendeur de l'aigle de groupe**. Comme splendeur de l'aigle, mais affecte 1 sujet/niveau.
- **Symbole de persuasion** (M). La rune charme les créatures proches.
- **Symbole de sceau** (AdM). Créé un mur de force à déclencheur.
- **Symbole de terreur** (M). La rune frappe les créatures proches de panique.
- **Tempête de peste** (AdM). Un nuage infecte les créatures comme contagion.
- **Vent divin**. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Sorts d'oracle de 7e niveau

- **Accorder la grâce du champion** (AdM). La cible gagne des pouvoirs de paladin pendant 1 round/niveau.
- **Blasphème**. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non-Mauvaises.
- **Blessure importante de groupe**. Inflige 3d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Champ de force**. Nul ne peut approcher du PJ.
- **Cercle de clarté** (AdM). Une émanation gêne les illusions et la discrétion.
- **Contrôle du climat**. Modifie le climat local.
- **Convocation de monstres VII**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan mineure** (AdM). Création d'un demi-plan.

- **Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non-Loyales.
- **Destruction (F).** Tue la cible et détruit son corps.
- **Forme éthérée.** Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
- **Parole du Chaos.** Tue, cause la confusion, étourdit ou assourdit les cibles non-Chaotiques.
- **Parole sacrée.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non-Bonnes.
- **Présage traumatisant (UC).** Le destin se montre rancunier envers une créature qui reçoit des dégâts d'électricité à chaque fois qu'elle attaque ou qu'elle lance un sort.
- **Refuge (M).** Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Restauration suprême (M).** Comme restauration, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Résurrection (M).** Ramène un mort à la vie.
- **Scrutation suprême.** Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.
- **Soins importants de groupe.** Rend 3d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Symbole d'étourdissement (M).** La rune étourdit les créatures proches.
- **Symbole de faiblesse (M).** La rune affaiblit les créatures proches.
- **Vagues d'extase (AdM).** Les créatures sont étourdies et chan- celantes de plaisir.
- **Voile lunaire (AdM).** Dissipe la lumière et inverse les Lycan- thropes.

Sorts d'oracle de 8e niveau

- **Allié suprême d'outreplan (M).** Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 18 DV.
- **Appel de créature artificielle (AdM).** Appelle un golem au- près du personnage.
- **Aspect terrifiant (UC).** Le personnage se transforme en une version G terrifiante de lui-même et émet une aura qui secoue ou effraye les créatures.
- **Aura maudite (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.
- **Aura sacrée (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.
- **Blessure critique de groupe.** Inflige 4d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Bouclier de la Loi (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Chaos.
- **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.
- **Création de mort-vivant dominant.** Ombre, âme en peine, spectre ou dévoreur.
- **Immunité contre les sorts suprême.** Comme immunité contre les sorts, mais jusqu'au 8e niveau.
- **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- **Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.
- **Nuées d'orage (APG).** 1d8 dégâts/niveau (max 20d8) aux cibles.

- **Orbe du néant (AdM).** Une sphère inflige des niveaux négatifs.
- **Réceptacle divin (Oracle seulement) (APG).** Se transforme en une énorme créature d'un autre monde.
- **Soins intensifs de groupe.** Rend 4d8 pv +1/niveau à une créa- ture/niveau.
- **Symbole d'aliénation mentale (M).** La rune frappe les créa- tures proches de démence.
- **Symbole de mort (M).** La rune tue les créatures proches.
- **Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Tranquillité euphorique (APG).** Rend une unique créature pacifique et amicale.
- **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- **Verrou dimensionnel.** Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.
- **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.

Sorts d'oracle de 9e niveau

- **Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
- **Capture d'âme (F).** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
- **Convocation de monstres IX.** Appelle une ou plusieurs créa- tures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan supérieure (AdM).** Comme création de demi-plan mais plus grand et avec plus de caractéristiques pla- naires.
- **Guérison suprême de groupe.** Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.
- **Immunité contre les sorts suprême (partagé) (UC).** Comme immunité contre les sorts supérieure mais la durée d'effet se di- vise entre les créatures touchées.
- **Implosion.** Inflige 10 pts de dégâts/niveau à une créa- ture/round.
- **Miracle (M).** Demande l'aide du dieu.
- **Nuit polaire (AdM).** De froides ténèbres paralysent les créa- tures et leur infligent des dégâts.
- **Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
- **Phalange de bois (AdM).** Créé temporairement 1d4+2 golems de bois qui se battent pour le personnage.
- **Portail (M).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
- **Présence écrasante (AdM).** Les créatures s'inclinent devant le personnage comme devant un dieu.
- **Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
- **Résurrection suprême.** Comme résurrection, sans avoir be- soin du corps.
- **Symbole de lutte (AdM).** Déclenche une rune qui oblige une créature à attaquer.
- **Symbole de vulnérabilité (AdM).** Déclenche une rune qui impose des malus temporaires.
- **Téléportation interplanétaire (AdM).** Téléportation sur une autre planète.
- **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
- **Terre maudite (AdM).** Les plantes meurent, les créatures vivantes tombent malades ou les créatures mortes se relèvent comme zombies.
- **Vents de la vengeance (APG).** Permet de voler et d'attaquer avec le vent.

Les archétypes d'oracle

Oracle doublement maudit

Tous les oracles sont maudits, dans une certaine mesure, mais certains portent un fardeau plus lourd que les autres. L'oracle doublement maudit subit deux handicaps surnaturels ou physiques mais il peut manipuler la fortune et gagner une meilleure perception de ses mystères.

Mystère recommandé. N'importe

Malédiction d'oracle. L'oracle doublement maudit doit choisir deux malédictions au niveau 1. L'une d'elle (de son choix) ne s'accompagnera pas de modifications de pouvoirs au gré des niveaux. Par exemple, un oracle avec vision obscurcie n'aura jamais la vision dans le noir à 18 mètres (12 c) ni la perception aveugle, ni la vision aveugle. L'autre malédiction s'accompagne des avantages habituels.

Compétences de classe. L'oracle doublement maudit ne gagne pas de compétences de classe supplémentaires grâce à son mystère.

Sorts supplémentaires. *Mauvais présage* (2), *fardeau de l'oracle* (4), *malédiction* (6). Ces sorts supplémentaires remplacent ceux accordés par le mystère de l'oracle aux niveaux appropriés.

Révélation. Un oracle doublement maudit obtient une nouvelle révélation aux niveaux 5 et 13, en plus des révélations normales des niveaux 3, 7 et autres. De plus, le personnage peut choisir l'une des révélations suivantes au lieu d'une révélation de mystère.

Mauvaise fortune (Ext). Au niveau 1, par une action immédiate, il peut obliger une créature située dans les 9 mètres (6 c) à relancer un jet de d20 qu'il vient de faire avant d'en connaître le résultat. La cible doit conserver le résultat du second jet, même s'il est pire que le premier. Une fois qu'une créature a été affectée par la mauvaise fortune de l'oracle, elle ne peut plus en être victime pendant 1 jour.

Fortune (Ext). Au niveau 5, par une action immédiate, l'oracle peut refaire un jet de d20 qu'il vient de faire avant d'en connaître le résultat. Il doit conserver le résultat du second jet, même s'il est pire que le premier. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 5 et ensuite une fois de plus tous les six niveaux.

Oracle des étoiles

Certains oracles cherchent la signification des étoiles qui constellent le ciel nocturne, du sillage des comètes et de l'orbite éternelle des planètes.

Mystères recommandés. cieux, nature, savoir, sombre tapisserie, temps

Compétences de classe. L'oracle des étoiles ajoute Connaissances (nature), Perception et Survie à sa liste de compétences de classe. Ces compétences supplémentaires remplacent celles accordées par le mystère de l'oracle.

Sorts supplémentaires. *Lueur féérique* (2), *poussière scintillante* (4), *guide* (6), *poussière d'étoile* (8), *nuée de météores* (18). Ces sorts supplémentaires remplacent ceux accordés par le mystère de l'oracle aux niveaux appropriés.

Révélation. L'oracle doit choisir les révélations suivantes aux niveaux appropriés.

Étoile du berger (Sur). Comme la révélation du même nom du mystère des cieux. L'oracle doit choisir cette révélation au niveau 1.

Carte stellaire (Ext). Comme la révélation du même nom du mystère des cieux. L'oracle doit choisir cette révélation au niveau 7.

Oracle possédé

Certains oracles sont possédés par des esprits, des démons ou des êtres similaires. Ils ne tirent pas leurs pouvoirs des dieux mais des forces étrangères à ce monde qui utilisent leur magie à travers eux.

Mystères recommandés. N'importe

Malédiction d'oracle. Au niveau 1, l'oracle possédé doit choisir la malédiction hanté ou multilingue.

Sorts supplémentaires

Ventriloquie (1), *pattes d'araignée* (4), *cri strident* (6), *somnambulisme* (8), *télékinésie* (10), *animation d'objets* (12), *réceptacle divin* (16). Ces sorts supplémentaires remplacent ceux accordés par le mystère de l'oracle aux niveaux appropriés.

Révélation. Au niveau 1, l'oracle possédé doit choisir la révélation suivante.

Deux esprits (Sur). L'oracle gagne un bonus de +2 aux jets de Volonté contre les effets et sorts d'enchantement. Au niveau 7, il peut refaire un jet de Volonté raté une fois par jour par une action immédiate. Il doit conserver le résultat du second jet, même s'il est pire.

Philosophe éclairé

Le philosophe éclairé cherche l'illumination à travers la compassion, la modération et l'humilité. C'est en suivant les enseignements de sa philosophie qu'il veut atteindre l'illumination et ne faire plus qu'un avec l'univers.

Alignement. Loyal

Mystères recommandés. Ancêtres, bois, cieux, flammes, métal, nature, pierres, savoir, vagues

Compétences de classe. Le philosophe éclairé ajoute Linguistique et toutes les compétences de Connaissances à sa liste de compétence de classe. Ils remplacent les compétences de classe supplémentaires de son mystère.

Sorts supplémentaires. *Sagesse du hibou* (4), *marche sur l'onde* (6), *détection du mensonge* (8), *vision lucide* (10), *vent divin* (12), *forme éthérée* (14), *moment de prescience* (16), *projection astrale* (18). Ces sorts supplémentaires remplacent ceux accordés par le mystère de l'oracle aux niveaux appropriés.

Révélation. Au niveau 7, le philosophe éclairé doit choisir la révélation suivante.

Acuité mentale (Ext). Comme la révélation du mystère du savoir.

Révélation finale. Quand l'oracle arrive au niveau 20, il atteint l'illumination absolue et ne fait plus qu'un avec l'univers. Il reçoit un bonus égal à son modificateur de Charisme à tous les jets de sauvegarde. Il est immunisé contre la confusion, la fatigue, la nausée et la fièvre. Il peut faire 20 à n'importe quel test de Connaissances. S'il meurt, il renaît trois jours plus tard, comme une incarnation de la philosophie qu'il a embrassée (considérez ceci comme un sort de réincarnation). Ceci remplace la révélation finale de son mystère.

Prophète

Même si tous les oracles possèdent certains pouvoirs de divination, le prophète est un véritable devin, capable de voir les choses telles qu'elles sont, ou telles qu'elles seront.

Mystères recommandés. Nature, savoir, temps

Sorts supplémentaires. *Détection de pensées (4), clairvoyance/clairvoyance (6), scrutation (8), vision lucide (10), mythes et légendes (12), scrutation suprême (14), vision (16), prémonition (18).* Ces sorts supplémentaires remplacent ceux accordés par le mystère de l'oracle aux niveaux appropriés.

Révélation. L'oracle doit choisir les révélations suivantes aux niveaux adéquats.

Divination naturelle (Ext). Comme la révélation du mystère de la nature. L'oracle doit choisir cette révélation au niveau 1.

Don de prophétie (Sur). Une fois par jour, le personnage peut rentrer en transe pour avoir un aperçu du futur. La transe dure une minute (ininterrompue) pendant laquelle il ne peut pas entreprendre la moindre action. Au niveau 3, l'oracle bénéficie des effets d'un sort d'augure avec 90% d'efficacité ; au niveau 5 d'un sort de divination avec 90% d'efficacité et au niveau 9 d'un sort de communion. Aucun de ces sorts ne nécessite de composantes matérielles. L'oracle doit choisir cette révélation au niveau 3.

Oracle planaire

Un oracle planaire a une affinité pour l'un des plans extérieurs. Il se sent chez lui dans les nombreux plans du Grand Au-delà et peut même finir par se transformer en extérieur.

Mystères recommandés. Cieux, flammes, pierres, sombre tapisserie, vagues, vent

Sorts supplémentaires. *Endurance aux énergies destructives (2), langue élémentaire (4), don des langues (6), adaptation planaire (8), changement de plan (10), adaptation planaire de groupe (12), traversée des ombres (14), passage dans l'éther (16), portail (18).* Ces sorts supplémentaires remplacent ceux accordés par le mystère de l'oracle aux niveaux appropriés.

Révélation. Au niveau 1, l'oracle doit choisir le plan élémentaire pour lequel il ressent une affinité. Il ne pourra revenir sur ce choix. L'oracle planaire doit choisir la révélation suivante au niveau 3.

Résistance planaire (Sur). Au niveau 3, l'oracle gagne une résistance de 10 contre un type d'énergie associé au plan qu'il a choisi. Au niveau 11 cette résistance passe à 20.

Révélation finale. Au niveau 20, l'oracle devient une créature extraplanaire. Il choisit un plan extérieur comme le Paradis ou les Abysses. Il revêt les caractéristiques physiques superficielles des natifs de ce plan (voir Bestiaire Pathfinder JdR). Par exemple, si l'oracle a choisi le Paradis, il gagne des caractéristiques angéliques comme le halo et la peau métallique. Ce changement ne modifie pas ses dés de vie, ses points de vie, ses jets de sauvegarde, ses points de compétence, ses compétences de classe ni ses capacités de maniement d'arme et de port d'armure. Son type devient « extérieur (extraplanaire) » sauf sur son plan d'adoption où il est « extérieur (natif). » De plus, il est immunisé contre le type d'énergie associée et une RD 10/magie. Contrairement aux autres extérieurs, on peut encore le ramener d'entre les morts, comme un membre de sa race précédente. Ceci remplace la révélation finale du mystère de l'oracle.