

Le Tombeau du Seigneur des Marches



LES CHRONIQUES DE MARCUS



Compilation des Dons Tome 1

Par Jaffar, la Vieille Liche

Mise à jour du mardi 11 avril 2006

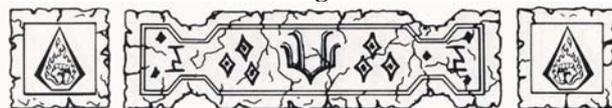


Table des Matières

Présentation des dons.....	6	Expertise du Combat Renforcée [Général]	18
Nom du Don [Type]	7	Feu nourri [Général].....	18
Equivalence de Dons.....	7	Filet et trident [Style].....	18
Avertissements.....	7	Frappe axiomatique [Général]	18
Dons Martiaux		Frappe défensive [Général]	18
Arme de prédilection [Général]	8	Frappe débilante [Général]	19
Arme de prédilection supérieure [Général]	8	Frappe hémorragique [Général].....	19
Arme en main [Général].....	8	Frappe karmique [Général]	19
Art du lancer [Général].....	8	Frappe profane [Général]	19
Assaut du forcené [guerrier, général].....	8	Frappe assujettissante [Général]	19
Assommer [Général].....	8	Frondeur émérite [Général].....	19
Attaque au Galop [Général]	9	Geanticide [tactique].....	20
Attaque éclair [Général]	9	Grand cri kiai [Général].....	20
Attaque en finesse [Général]	9	Grande poigne [Général]	20
Attaque au Sol [Général]	9	Hallebarde tournoyante [Style].....	20
Attaque en Piqué [Général, Guerrier].....	9	Immobilisation à distance [Général].....	20
Attaque en puissance [Général].....	9	Lame haute, hache basse [Style].....	21
Attaque en puissance sur ennemi juré [Général]	10	Longue rage [Général].....	21
Attaque en rotation [Général].....	10	Lutteur habile [Général]	21
Attaque en vol [Général].....	10	Maîtrise de la défense deux armes [Général]	21
Attaque multiple [Général]	10	Maîtrise du critique [Général]	21
Attaques Réflexes [Général].....	10	Maîtrise du feu nourri [Général]	21
Attaque sournoise à Distance améliorée [Général]	10	Maniement des armes courantes [Général]	21
Attaque sournoise améliorée [Général].....	10	Maniement d'une arme de guerre [Général]	21
Bâton veloce [Style].....	10	Maniement d'une arme exotique [Général]	22
Cavalier chevronné [tactique]	11	Maniement des boucliers [Général]	22
Charge au bouclier [Général].....	11	Maniement du Pavois [Général].....	22
Charge dévastatrice [Général].....	11	Masses foudroyantes [Style].....	22
Châtiment supplémentaire [Général]	11	Morsure de l'ours [Style].....	22
Cible mouvante [tactique]	11	Multidextrie [Général].....	22
Clouage sur place [Général].....	11	Œil de faucon [Général].....	22
Combat à plusieurs armes [Général].....	12	Pancrace [Général].....	23
Combat en phalange [Général, Guerrier].....	12	Passer garde [Général].....	23
Combat deux armes [Général].....	12	Parade de projectiles [Général]	23
Combat en aveugle [Général].....	12	Piétinement [Général].....	23
Combat monté [Général]	12	Pied léger [Général].....	23
Combat Rapproché [Général, Guerrier].....	12	Poignet rapide [Général].....	23
Combat en nuée [Général]	13	Poing de fer [Général].....	24
Combattant des tunnels [Général]	13	Port d'une armure exotique [Général]	24
Combattant brutal [Tactique].....	13	Port d'armure intermédiaire [Général].....	24
Contact affaiblissant [Général].....	13	Port d'armure légère [Général]	24
Contact douloureux [Général].....	13	Port d'armure lourde [Général]	24
Contre charge [Général]	14	Précision inéluçable [Général].....	24
Coup bas [Général]	14	Projection défensive [Général].....	24
Coup étourdissant [Général].....	14	Provocateur [Général].....	24
Coup rapide [Général]	14	Rage destructive [Général]	25
Coup brutal de bouclier [Général]	14	Rage instantanée [Général].....	25
Coup de pied circulaire [Général]	14	Rage intimidante [Général]	25
Coup de pied en vol [Général]	14	Rage involontaire [Général]	25
Coup engourdisant [Général].....	15	Rages supplémentaires [Général].....	25
Coupe-jarret [Général].....	15	Roublard ascétique [Général]	25
Coup étourdissant rapide [Général]	15	Réception de Charge [Général, Guerrier]	25
Coups étourdissants Supplémentaires [Général].....	15	Science de l'initiative [Général].....	26
Cri kiai [Général].....	15	Sciences de la bousculade [Général].....	26
Croissant de lune [Style].....	15	Science du coup bas [Général]	26
Défense à 2 armes [Général].....	15	Science du critique [Général].....	26
Destruction d'arme [Général].....	16	Science du croc-en-jambe [Général].....	26
Désarmement à distance [Général]	16	Science de la défense à 2 armes [Général]	26
Destruction à distance [Général].....	16	Science de la défense à la cible [Général]	26
Ecole du rapace [tactique]	16	Science de l'ennemi juré [Général]	26
Ecole du soleil [tactique].....	16	Science de l'expertise du combat [Général].....	27
Enchaînement [Général].....	17	Science des armes familiales [Général].....	27
Enclume du tonnerre [Style].....	17	Science du tir monté [Général]	27
Esquive [Général]	17	Science du tir rapide [Général]	27
Esquive de charge [Général]	17	Science du désarmement [Général].....	27
Esquive incommode [Général].....	17	Sciences du combat à mains nues [Général]	27
Etourdir [Général]	17	Sciences du combat deux armes [Général]	27
Etreinte de la terre [Général].....	17	Spécialisation martiale [Général]	27
Expert de l'ordre serre [tactique].....	17	Serre de l'aigle [Général]	28
Expertise du combat [Général].....	18	Sens de l'opportunité [Général]	28

Le Tombeau du Seigneur des Marches



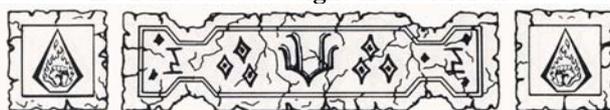
Sens du danger [Général].....	28	Sort Consacré [Métamagie].....	41
Sixième sens [Général].....	28	Sort corrompu [Métamagie].....	41
Soldat de la breche [Tactique].....	28	Sort de métanode [Métamagie].....	41
Spécialisation martiale supérieure [Général].....	28	sort de familial [Général].....	41
Succession d'enchaînement [Général].....	28	Sort de signature [Général].....	41
Tir à bout portant [Général].....	28	Sort inné [Métamagie].....	42
Tir de loin [Général].....	28	Sort jumeau [métamagie].....	42
Tir de précision [Général].....	29	Sort négatif [Métamagie].....	42
Tir en mouvement [Général].....	29	Sort persistant [Métamagie].....	42
Tir instinctif [Général].....	29	Sort purifié [Métamagie].....	42
Tir monté [Général].....	29	Sort souillé [Métamagie].....	42
Tir rapide [Général].....	29	Sort Transdimensionnel [Métamagie].....	43
Tranchant du marteau [Style].....	29	Substitution énergétique [Métamagie].....	43
Trois montagnes [Style].....	29	Substitution non létale [Métamagie].....	43
Dons Arcaniques		Visée magique extraordinaire [Métamagie].....	43
Absence de composantes matérielles [Métamagie].....	30	Vrillemortel [général].....	43
Amélioration des créatures convoquées [Général].....	30	Dons d'Aptitude Physique	
Augmentation d'intensité [Métamagie].....	30	Agilité du singe [General].....	45
Changement d'instructions [spécial].....	30	Acrobatique [Général].....	45
Commandement renforcé [Nécromancie].....	30	Armure naturelle supérieure [général].....	45
Contre sort amélioré [Général].....	30	Course [Général].....	45
Contrôle permanent [spécial].....	30	Discret [Général].....	45
Contact Magique à Distance [Métamagie].....	31	Dur à cuire [Général].....	45
Contre sort réactif [Général].....	31	Endurance [Général].....	45
Convocation améliorée [Général].....	31	Forte personnalité [Général].....	46
Création d'anneaux magiques [création d'objets].....	31	Guérison rapide [Général].....	46
Création d'armes & d'armures magiques [Création d'objets].....	31	Grande vitalité [Général].....	46
Création d'objets merveilleux [Création d'objets].....	31	Immunité au poison [Général].....	46
Création de baguettes magiques [Création d'objets].....	32	Immunité au poison [Général].....	46
Création de bâtons magiques [Création d'objets].....	32	Métabolisme accéléré [Général].....	46
Création de pièges magiques [Création d'objets].....	32	Nage accélérée [Général].....	46
Création de sceptres magiques [Création d'objets].....	32	Plongeon salvateur [Général].....	46
Création de tatouage magique [Création d'objets].....	32	Prospection tactile [Général].....	47
Ecole renforcée [Général].....	33	Présence intimidante [Général].....	47
Ecole supérieure [Général].....	33	Résistance vitale [Général].....	47
Ecriture de parchemins [Création d'objets].....	33	Réflexes surhumains [Général].....	47
Efficacité des sorts accrue [Général].....	33	Robustesse [Général].....	47
Efficacité des sorts supérieure [Général].....	33	Résistance énergétique supérieure [Général].....	47
Extension d'effet [Métamagie].....	33	Réduction [Général].....	47
Extension de durée [Métamagie].....	33	Réflexes incommodes [Général].....	47
Extension de portée [Métamagie].....	34	Science de la lévitation [Général].....	47
Extension de pouvoir magique [Général].....	34	Science de la robustesse [Général].....	48
Extension de zone [Métamagie].....	34	Souplesse du Serpent [généralité].....	48
Familier couturé [Général].....	34	Sciences de la nage [Général].....	48
Familier supérieur [Général].....	34	Science du vol [Général].....	48
Force de volonté [spécial].....	35	Vigueur incommode [Général].....	48
Harmonisation des gemmes [Création d'objets].....	35	Vigueur surhumaine [Général].....	48
Incantation rapide [Métamagie].....	36	Vélocité [Général].....	48
Incantation silencieuse [Métamagie].....	36	Volonté de fer [Général].....	48
Incantation statique [Métamagie].....	36	Vue perçante [Général].....	48
Incantation primitive [Général].....	36	Dons de Background	
Inscription de runes [création d'objets].....	36	Adaptation diurne [Général].....	50
Invocation rapide [spécial].....	36	Affinité magique [Général].....	50
Magie anti psionique [Général].....	36	Aptitude mécanique [Général].....	50
Magie de guerre [Général].....	37	Artisan magique [Général].....	50
Magie de guerre renforcée [général].....	37	Autonome [Général].....	50
Magie de la Toile d'ombre [Général].....	37	Avoir l'oeil [Général].....	50
Magie insidieuse [Métamagie].....	37	Beau parleur [Général].....	50
Magie pernicieuse [Métamagie].....	37	Capacité psionique innée [Général].....	50
Magie tenace [Métamagie].....	37	Cavernaire [Général].....	50
Maître des portails [Création d'objets].....	38	Chasseur de vampire [Général].....	51
Maîtrise des sorts [spécial].....	38	Compétence innée [Général].....	51
Maîtrise des nodes [Général].....	38	Concentration extraordinaire [Général].....	51
Node de défense [Général].....	38	Danse mystificatrice [Général].....	51
Node de stockage [Général].....	38	Dissimulation [Général].....	51
Porteur de Magefeu [Général].....	38	Doigts de fée [Général].....	51
Pouvoir magique corrompu [général].....	39	Esprit solide [Général].....	51
Pouvoir magique rapide [général].....	39	Empathie [Général].....	51
Pouvoir magique renforcé [général].....	39	Esprit Réparateur [Général].....	51
Pouvoir magique souillé [général].....	39	Esprit scellé [Général].....	52
Préparation de potions [Général].....	39	Filature [Général].....	52
Préparation profane [Général].....	40	Fin limier [Général].....	52
Quintessence des sorts [Général].....	40	Fourberie [Général].....	52
Renvoi de démon [Métamagie].....	40	Fraternité Animale [Général].....	52
Résistance des sorts [Général].....	40	Funambule [Général].....	52
Résistance à la magie renforcée [général].....	40	Flamme inextinguible de vie [Général].....	52
Retardement de sort [Métamagie].....	40	Improviser des outils de voleurs [Général].....	52
Signature Magique [Général].....	40	La force fait l'union [Général].....	53

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Lumière supérieure [Général]	53	Rejet de la mort [Divin]	64
Méticuleux [Général].....	53	Renforcement Saint [Divin]	64
Mémoire parfaite [Général]	53	Renvoi culminant [Général].....	64
Nature anti psionique [Psionique]	53	Renvoi Rapide [Général]	65
Négociation [Général].....	53	Résistance divine [Divin].....	65
Ouvert d'esprit [Général].....	53	Sanctification de Reliques [Création d'Objets]	65
Pistage [Général].....	53	Sangue malfaisante [Divin]	65
Prestige [Général].....	54	Science du Châtiment [Général]	65
Prodige magique [Général]	54	Soins Spontanés [Général].....	65
Résistance mentale [Psionique].....	54	Spontanéité du Domaine [Divin]	65
Savoir faire mécanique [Général]	54	Tatouage sacré [Général]	65
Science de la lévitation [Général]	54	Terreur des fantômes [Général].....	66
Sciences de la diversion [Général]	54	Vengeance Sacrée [Divin]	66
Sensibilité aux nodes [Général]	54	Vigueur malfaisante [Divin]	66
Sens du pillage [Général]	55	Vraie Foi [Général].....	66
Survie dans les Plans [Général].....	55	Vengeance divine [Divin]	66
Talent [Général].....	55	Vigueur divine [Divin].....	66
Ténèbres supérieures [Général]	55	Vitalité Sacrée [Divin].....	66
Touche À tout [Général].....	55	Dons Metamorphiques	
Traqueur dévot [Général].....	55	Ailes de l'Aigle [Forme Animale]	67
Vigilance [Général]	56	Bond du Lion [Forme Animale]	67
Vieux singe [Général]	56	Course du Guépard [Forme Animale]	67
Volonté incommode [Général]	56	Férocité du Sanglier [Forme Animale].....	67
Volonté souveraine [Général]	56	Forme Animale Accélérée [Forme Animale].....	67
Voltigeur [Général].....	56	Formes Animales Supplémentaires [Forme Animale]	67
Vitesse Spirituelle [Général].....	56	Griffes de Grizzly [Forme Animale]	67
Vivacité d'esprit [Général].....	56	Impassibilité du Chêne [Forme Animale]	68
Dons Bardiques		Lutte sauvage [Forme animale]	68
Discourt séduisant [Général].....	57	Mobilité du babouin [Forme animale].....	68
Multiculturel [Général].....	57	Nage du Poisson [Forme Animale]	68
Musica addititius [Général]	57	Odorat[Forme animale].....	68
Musique persistante [Général].....	57	Perception aveugle [Forme animale]	68
Musique subliminale [Général].....	57	Résilience de l'Eléphant [Forme Animale].....	68
Mélopée de la carapace [Musique de barde]	57	Venin du Serpent [Forme Animale]	68
Sort lyrique [Musique de Barde].....	57	Vision du faucon [Forme animale].....	69
Oreille verte [Général].....	58	Vision du jaguar [Forme animale]	69
Requiem [Général]	58	Dons Psioniques	
Savoir rare [Général]	58	Affermissement psionique [psionique]	70
Sort déguisé [Général].....	58	Affermissement psionique supérieur [psionique].....	70
Dons Divins		Affinité psionique [Général]	70
Alignement Renforcé [Divin]	59	Arme psionique [psionique].....	70
Âme pieuse [pieux]	59	Arme psionique percutante [psionique]	70
Amélioration de la Magie Curative [Divin]	59	Attaque psionique alignée [psionique]	70
Armes Glorieuses [Divin]	59	Attaque psionique sanglante [psionique].....	71
Bouclier divin [Divin]	59	Attaque psionique spectrale [psionique].....	71
Blessure Spontanée [Général].....	59	Charge psionique [psionique]	71
Châtiment des Elémentaires [Divin]	60	Combustion psionique [psionique]	71
Convocation Spontanée [Général].....	60	connaissance psionique étendue [psionique].....	71
Défense pieuse [pieux]	60	Corps psionique [psionique]	71
Disciple du Soleil [Divin]	60	Course verticale [psionique].....	71
Disciple Profane [Général].....	60	Création d'armes et d'armures psionique [Création d'objets]	72
Domaine de Prédilection [Général]	60	Création d'objets psioniques universels [Création d'objets]	72
Elan magique pieux [pieux].....	60	Création de couronnes psioniques [Création d'objets]	72
Emprise sur les morts vivants [spécial]	60	Création de créatures artificielles psioniques [Création d'objets]	72
Extension de renvoi [Général].....	61	Création de cristaux condensateurs [Création d'objets]	72
Guérison des Elémentaires [Divin].....	61	Création de dorjes [Création d'objets].....	73
Guérison Sainte [Divin].....	61	Création de tatouages psioniques [Création d'objets]	73
Incantation Accélérée [Métamagie].....	61	Création astrale renforcée [psionique]	73
Initié de Baine [Initié]	61	Cristal psionique supérieur [psionique]	73
Initié de Cyric [Initié]	61	Dédoublement de rayons psi [Metapsionique]	73
Initié de Gond [Initié].....	61	Destruction psionique [psionique]	73
Initié de Heaum [Initié].....	61	Esprit aigü [psionique]	73
Initié d'Illmater [Initié].....	62	Esprit hostile [Général]	74
Initié de Lathandre [Initié]	62	Esprit impétueux [Général]	74
Initié de Malar [Initié].....	62	Esquive psionique [Général]	74
Initié de Mystra [Initié].....	62	Essence physique [Général]	74
Initié de la nature [Initié].....	62	Faculté dupliquée [Metapsionique]	74
Initié de Séluné [Initié]	63	Faculté élargie [Metapsionique]	74
Initié de Tyr [Initié]	63	Faculté étendue [Metapsionique]	75
Lanceur de Sorts Polyvalent [Général]	63	Faculté fouisseuse [Metapsionique].....	75
Métamagie Divine [Divin]	63	Faculté inébranlable [Metapsionique]	75
Pouvoir magique consacré [Général].....	63	Faculté instantanée [Metapsionique]	75
Puissance Magique Divine [Divin].....	63	Faculté maximisée [Metapsionique].....	75
Puissance divine [Divin].....	64	Faculté multiple [Metapsionique]	75
Purge divine [Divin].....	64	Faculté opportuniste [Metapsionique]	76
Précision divine [Divin].....	64	Faculté pénétrante [Metapsionique].....	76
Rage du Glouton [Forme Animale]	64	Faculté pénétrante suprême [Metapsionique]	76
Renforcement Malfaisant [Divin]	64	Faculté prolongée [Metapsionique]	76

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Faculté renforcée [Metapsionique].....	76	Bénédictio de Lolth [Général].....	87
Faculté retardée [Metapsionique]	76	Branchies empathiques [Général].....	87
Focalisation de cristal psi [Psionique]	77	Caravanier [Général]	87
Génie psionique [Psionique]	77	Cavalier arachnide [Général]	87
Gravre de pierre psionique [Création d'objet].....	77	Cavalier chiroptère [Général]	87
Harmonie cristalline [Psionique]	77	Chant d'ombre [Général].....	87
Indépendant [Général].....	77	Chant talfirien [général].....	88
Interception de projectiles psionique [Psionique]	77	Chasseur d'elfes [Général]	88
Maîtrise de l'arme psionique [Psionique]	78	Chevalier du ciel [Général].....	88
Maîtrise du poing psionique [Psionique]	78	Colosse de pierre [Général].....	88
Maîtrise du tir [Psionique]	78	Connaissance de la pierre [Général].....	88
Manifestation de combat [Psionique]	78	Convocation d'élémentaire de la terre [Général]	88
Méditation psionique [Psionique]	78	Coureur des tunnels [Général].....	88
Opulence psionique [Psionique]	78	Débroussailleur [Général]	89
Poing psionique [Psionique].....	78	Dominateur mental duergar [Général].....	89
Poing psionique percutant [Psionique].....	78	Doué pour les langues [Général]	89
Pouvoir métamorphe [Psionique].....	78	Drow de haute naissance [Général].....	89
Rapidité psionique [Psionique].....	79	Élémentaliste calishite [Général].....	89
Regard inquisiteur [Psionique].....	79	Esprit ancestral [Général]	89
Saut psionique [Psionique]	79	Esprit d'acier [Général]	89
Spécialisation psionique [Psionique].....	79	Étendard de lumière [Général].....	90
Spécialisation psionique supérieure [Psionique].....	79	Façonneur de pierres [Général].....	90
Tir psionique [Psionique]	79	Façonneur de runes [Général]	90
Tir psionique percutant [Psionique].....	79	Festin de Lolth [Général]	90
Dons Régionaux des Royaumes Oubliés		Filou gnome des roches [Général].....	90
Arboricole [Régional]	80	Flammes curatives [général].....	90
Artiste [Régional]	80	Forgeron - enchanteur nain d'or [Général]	91
Beau parleur [Régional]	80	Gardien nain d'écu [Général]	91
Brute [Régional]	80	Hache défensive [Général]	91
Cavalier émérite [Régional]	80	Implants illithids [Création d'objets].....	91
Chance des héros [Régional].....	80	Intégration à la pierre [Général]	91
Charge furieuse [Régional].....	81	Jotunbrud [Général].....	91
Cœur de forge [Régional]	81	Lien animal du planaire [Général].....	91
Cœur de tempêtes [Régional].....	81	Lignée céleste [Général].....	92
Connaissance des Sorts [Régional].....	81	Lignée élémentaire [Général].....	92
Cosmopolite [Régional].....	81	Lignée fiélon [Général].....	92
Courageux [Régional]	81	Linguiste occulte [Général]	92
Courroux Terrifiant [Régional].....	81	Mage errant [Général].....	92
Débrouillard [Régional]	81	Maître des chimères svirfnebelin [Général].....	93
Détaché de ce monde [Régional].....	81	Maître des fantômes gnome des forêts [Général]	93
Discipline [Régional]	82	Marteau de chair [Général]	93
Ethran [Régional].....	82	Métallurgie [Général]	93
Épées jumelles [Régional]	82	Missionnaire chondathien [général]	93
Fibre commerciale [Régional]	82	Négociateur infernal [Général]	93
Force d'âme [Régional].....	82	Occultiste austral [Général].....	93
Forestier [Régional]	82	Pied terrestre [Général]	94
Formation magique [Régional].....	82	Plus fort que la peste [Général]	94
Impétueux [Régional].....	83	Points du passe-roche [Général].....	94
Instruction profane [Régional]	83	Pouvoir magique renforcé [Général]	94
Infatigable [Régional]	83	Réminiscence [Général]	94
Intrépide [Régional]	83	Rempart contre l'ombre [Général].....	94
Jumeau tonnerre [Régional]	83	Ruée à corps perdu [Général].....	95
Lanceur de hache [Régional].....	83	Sagesse mère de prudence [Général]	95
Lignée de feu [Régional].....	83	Sang azer [Général].....	95
Milice [Régional]	83	Sang de pierre [Général]	95
Négociateur-né [Régional]	83	Sang du respect [Général]	95
Nomade monté [Régional]	84	Sangsue curative [général].....	95
Pied léger [Régional]	84	Savoir des génies [Général].....	95
Pied sûr [Régional]	84	Sensibilité aux portails [Général]	95
Racé [Régional].....	84	Serviteur de harem [Général].....	96
Rapide et Silencieux [Régional].....	84	Substance adhésive renforcée [Général]	96
Résistance au poison [Régional]	84	Théocrate [Général].....	96
Sang de serpent [Régional]	84	Tradition orale [Général]	96
Sang magique [Régional]	84	Vision drow [Général]	96
Suprématie spirituelle [Régional].....	84	Yeux de lumière [Général].....	96
Surineur [Régional].....	85		
Survivant [Régional]	85		
Tatouage focaliseur [Régional].....	85		
Traqueur [Régional]	85		
Dons Raciaux des Royaumes Oubliés			
Acclimatation polaire [Général].....	86		
Adaptation caustique [Général].....	86		
Adaptation aquatique [Général].....	86		
Adaptation tropicale [Général]	86		
Ailes d'outreplan [général]	86		
Air lugubre [Général].....	86		
Ami des bêtes [Général]	86		
Ballade dans les cimes [Général]	87		



Avis du Gardien



La bonne rencontre ami,

Tu tiens entre les mains le tome 1 des guides des dons du Tombeau du Seigneur des Marches. J'ai entrepris depuis les salles obscures de mon antre de mettre à jour cette liste suite aux modifications apportées par la version 3.5.

A ce titre, je remercie mes trois scribes **Gnock le gobelin chapardeur des Terres Balafrées**, **Darksimon Gardien de la sphère de Greyhawk** pour leur précieuse collaboration

Vous trouverez donc dans les pages qui suivent les dons extraits des ouvrages suivants :

1. Bestiaire Monstrueux Vol.1
2. Campagnes légendaires
3. Chapitres interdits
4. Chapitres sacré
5. Codex aventureux
6. Codex divin
7. Codex martial
8. Encyclopaedia arcana démonologiste
9. Encyclopaedia arcana nécromanciens
10. Guide de l'Orient
11. Guide des personnages monstrueux
12. Guide du maître 3.5
13. L'Ombreterre
14. Liber Bestiarus
15. Libris Mortis
16. Magie de Faerûne
17. Manuel des joueurs 3.5
18. Manuel des joueurs de Faerûne
19. Princes Dragons de Melnibonée
20. Races de Faerûn
21. Ravenloft
22. Seigneurs des Ténèbres
23. Traps & Treachery

PRESENTATION DES DONNS

Ce premier tome regroupe l'ensemble des dons que les joueurs utilisent le plus couramment. J'ai regroupé ces dons par thème afin de faciliter la recherche tant pour les MD que pour les joueurs. Les thèmes retenus sont les suivants :

Les catégories sont :

Les dons martiaux : les dons qui ont un impact direct lors du combat.

Les dons arcaniques : cette catégorie regroupe tous les dons ayant un rapport plus ou moins proche avec la magie divine ou profane tant dans le domaine des sorts que de la création d'objets.

Les dons d'aptitudes physiques : Il s'agit d'un ensemble de dons ayant trait à la vigueur, l'endurance, la force ou la dextérité du personnage.

Les dons de background : tous les dons liés à la culture d'origine du personnage et qui jouent plus sur les compétences, exemple le don Education, ou qui sont liés à son passé. Bref tous les dons qui permettent de se forger une histoire.

Les dons Bardiques : L'ensemble des dons réservés aux personnages ayant des capacités de classe bardique

Les dons divins : les dons réservés aux prêtres, aux paladins, aux druides et autres.

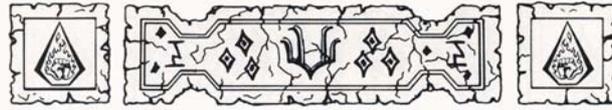
Les dons métamorphiques : ensemble des dons permettant de changer de forme, très utile pour les druides.

Les dons psioniques : l'ensemble des dons en rapport avec les classes de personnages psy.

Les dons régionaux des royaumes : ces dons sont réservés aux personnages issus des RO et ne peuvent choisis qu'au niveau 1.

Les dons raciaux des royaumes : ces dons sont liés à la race du personnage et non à sa région. Bien que créés pour les RO, ils s'adaptent très facilement pour tous les autres univers de campagne.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



NOM DU DON [TYPE]

« Ouvrage d'origine »

Conditions : quelles sont les obligations nécessaires pour pouvoir prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage : ce que le personnage peut faire grâce au don.

Normal : les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si (absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial : détails ayant trait au don, tels que les règles concernant la sélection d'un don à plusieurs reprises (ce n'est généralement pas permis).

EQUIVALENCE DE DONS

Si le personnage possède, grâce à une classe ou à un pouvoir spécial, l'équivalent d'un don, ce don virtuel peut être utilisé pour remplir une condition pour d'autres dons. Qu'est-ce que cela veut dire? Si, par exemple, un personnage a une caractéristique de classe ou un pouvoir qui dit: « similaire à la Souplesse du serpent », alors on considère qu'il a le don Souplesse du serpent s'il désire acquérir le don Attaque éclair. S'il perd cette condition virtuelle, il perd également tous les bénéfices des autres dons obtenus par son intermédiaire. Détenir un don grâce à un pouvoir spécial ou une caractéristique de classe ne donne pas accès aux conditions préalables de ce don.

AVERTISSEMENTS

Ce fichier n'est qu'un aide de jeu, destiné à un usage strictement privé et son utilisation ne peut être que personnelle sous réserve de posséder les ouvrages originaux. Ce fichier et ce qu'il contient ne peuvent donc faire l'objet d'aucun commerce

- D&D, Les Royaumes Oubliés, Ravenloft, Greyhawk sont des marques déposées de Wizard Of the Coast.
- Traps & Treachery est marque déposée de Fantasy Flight Games
- D20 System appartient à Wizard Of The Coast.
- Elric est marque déposée d'Oriflamme

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dons Martiaux



Les dons listés ici ont tous un impact direct sur la résolution des combats. Bien qu'essentiellement utiles aux combattants, toutes les classes peuvent y trouver leur avantage.

ARME DE PREDILECTION [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme, comme par exemple la grande hache. « Combat à mains nues » et « lutte » sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don. Si le personnage est un lanceur de sorts, il peut choisir « rayons », auquel cas il devient particulièrement redoutable lorsqu'il utilise les sorts dont les effets se manifestent par un rayon (comme rayon de givre).

Conditions: Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Un nain choisissant ce don peut prendre «armes de nain» comme type d'arme. Dans ce cas, le bonus s'applique à tous les types de marteaux et de haches (urgrosh compris) que le personnage sait manier. Un guerrier ne peut se spécialiser (voir Spécialisation martiale) que dans le maniement de ses armes de prédilection.

ARME DE PREDILECTION SUPERIEURE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est un virtuose avec l'arme choisie

Conditions: Maniement de l'arme choisie, arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier niveau 8

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection, bonus cumulatif à arme de prédilection.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

ARME EN MAIN [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est capable de dégainer son arme à la vitesse de l'éclair.

Condition: bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage: le Pj dégaine son arme au prix d'une action libre (au lieu d'une action de mouvement).

ART DU LANCER [GENERAL]

«Codex martial»

Entre les mains du personnage, n'importe quelle arme devient un projectile mortel.

Conditions: Dex 15, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Le personnage peut lancer n'importe quelle arme au maniement de laquelle il est formé comme s'il s'agissait d'une arme à distance (avec un facteur de portée de 3 mètres).

Normal: Il est possible de lancer une arme de corps à corps ne possédant pas de facteur de portée (comme la dague ou la hachette) avec un malus de -4 sur le jet d'attaque.

ASSAUT DU FORCENE [GUERRIER, GENERAL]

« Les races de Faerûn », «Grand manuel des psioniques»

Le personnage baisse sa garde pour mieux asséner son coup.

Conditions: Bonus de base à l'attaque de +2, Attaque en puissance.

Avantage:Le personnage peut, à son tour de jeu et avant d'exécuter la moindre attaque pour le round, choisir de subir un malus de -4 à la CA pour bénéficier d'un bonus d'aptitude de +2 sur toutes ses attaques, le tout pour un round. Le malus à la CA ainsi que le bonus aux jets d'attaque s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage. Il n'est pas possible de profiter du don Assaut du forcené sur une attaque à distance.

NB : les conditions d'accès change d'un ouvrage à l'autre. J4ai retenu ici la version « Les races de Faerûn »

ASSOMMER [GENERAL]

« Traps & treachery »

Avec une arme de même, comme une épée, vous pouvez faire une attaque une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires sans malus

Conditions: Etourdir, Attaque sournoise

Avantage: Vous pouvez faire une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires avec n'importe quelle arme de mêlée sans le malus de -4.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



ATTAQUE AU GALOP [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait combattre sur sa monture lancée au galop.

Conditions: Équitation, Combat monté.

Avantage: lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. L'adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité.

ATTAQUE ECLAIR [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage combat en faisant preuve d'une mobilité qui déroute se: adversaires.

Conditions: Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4.

Avantage: quand il combat avec une arme de corps à corps (action d'attaque), le personnage peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites permises par sa vitesse de déplacement. Son adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

ATTAQUE EN FINESSE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force. Ce don s'utilise avec une arme légère, une rapière maniée à une main ou une chaîne cloutée (si le Pj) est au moins de taille M).

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

Avantage: le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à la place de celui de Force à toutes les attaques qu'il porte à l'aide d'une rapière, d'une chaîne cloutée ou d'un fouet. Cette technique exige normalement de laisser libre la seconde main afin de bénéficier à tout moment d'un parfait équilibre. Si le personnage utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique au jet d'attaque.

Spécial: Les armes naturelles sont toujours considérées comme des armes légères. Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

ATTAQUE AU SOL [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage peut attaquer sans malus lorsqu'il est à terre.

Conditions: Dex 15, Réflexes surhumains, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Lorsque le personnage est à terre, ses adversaires n'obtiennent aucun bonus sur leurs jets d'attaque contre lui et il peut attaquer sans malus sur son jet d'attaque. Si cette attaque réussit, il peut immédiatement se remettre debout par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial: Un guerrier peut choisir Attaque au sol en tant que don supplémentaire.

ATTAQUE EN PIQUE [GENERAL, GUERRIER]

« Princes Dragons »

Au cours de cette manœuvre risquée, le guerrier fonce sur un ennemi et se renverse, les Pieds en avant appuyés sur la barre transversale de sa lance de Piqué. Au moment où il est touché, l'ennemi prend de plein fouet un impact cumulant la force de la lance et l'élan du Myrrhynien.

Condition: Attaque en vol, Dex 13

Race: Myrrhyn, Elfe ailée dans ADD

Avantage: l'Attaque en vol permet de faire une action de mouvement (y compris une plongée) et une autre action partielle à n'importe quel moment durant le mouvement. S'il a fait une Attaque en vol, le Myrrhynien ne peut pas faire d'autre action de mouvement dans ce round. Le don Attaque en Piqué permet de placer une attaque. Si l'aventurier est compétent il peut frapper et, s'il survit, est prêt à agir au prochain round.

La lance de Piqué : cette arme spéciale est équipée d'une solide barre transversale. Une lourde pierre taillée ou une pointe de métal en alourdit l'extrémité. C'est une arme exotique de grande taille.

Domages : 1 d8+1 **Échec critique :** 1-7 **Critique :** x4 **Poids :** 5 kg **Type :** perforante

Attaque : c'est une arme à usage unique, qui offre à l'adversaire une attaque d'opportunité. En cas de succès, la lance de piqué triple ses dégâts. Se référer ensuite à "Après l'attaque". Une lance de piqué utilisée en combat normalement compte pour une Pique à pointe lourde.

Après l'attaque : l'aventurier doit réussir un jet de Réflexes DD 15 pour bondir hors d'atteinte et atterrir sans encombre, prêt à combattre au tour suivant, mais sans arme dégainée. Sur un succès critique, le guerrier revient en l'air juste après son attaque, suscitant l'admiration de tout Myrrhynien alentour (bonus de circonstance de +1 en Charisme dans la société Myrrhynienne pour une semaine). Par contre, un échec signifie que l'aventurier s'écroule aux Pieds de son ennemi, subissant 1d6 points de dommage dus à des ligaments déchirés, des os brisés, et la fierté blessée (malus de circonstance de -1 en Charisme dans la société Myrrhynienne pour une semaine).

ATTAQUE EN PUISSANCE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.

Condition: Force 13+.

Avantage: quand vient son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir de leur affecter le malus de son choix (qui s'applique à tous) afin de bénéficier d'un bonus équivalent sur les jets de dégâts. La valeur choisie ne peut dépasser le bonus de base d'attaque du Pj. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts ne s'appliqueront que jusqu'à l'action suivante.

Spécial : si le personnage emploie une arme à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses dommages ; les armes légères ne peuvent bénéficier des bonus aux dommages d'une attaque en puissance, mais les malus s'appliquent. Un personnage qui n'utilise qu'une des têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



ATTAQUE EN PUISSANCE SUR ENNEMI JURE [GENERAL]

« Codex martial »

Les attaques en puissance du personnage sont plus efficaces contre ses ennemis jurés.

Conditions: Pouvoir d'ennemi juré, Attaque en puissance, bonus de base s l'attaque +4.

Avantage: Lorsque le personnage porte une attaque en puissance sur l'un de ses ennemis jurés, il applique à ses jets de dégâts le double (le triple pour une arme à deux mains autre qu'une arme double) du nombre qu'il choisit de s'imposer en tant que malus à ses jets d'attaque (à la place du taux normal). Les restrictions habituelles d'utilisation d'une attaque en puissance s'appliquent.

ATTAQUE EN ROTATION [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui entourent en tournant rapidement sur lui-même.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat, Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à (attaque au moins égal à +4, Attaque éclair.

Avantage: au prix d'une action d'attaque à outrance, le Pj sacrifie ses attaques normales pour porter à la place une unique attaque de corps à corps contre tous les adversaires distants de moins de 1,50 mètre (Un seul jet de dé, bonus de base maximal à l'attaque).

ATTAQUE EN VOL [GENERAL]

« Bestiaire monstrueux »

La créature peut attaquer sans se poser.

Condition: savoir voler

Avantage: Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de déplacement (y compris une attaque en Piqué) et a droit à une action partielle prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de déplacement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

Normal: Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action partielle, soit avant son déplacement, soit après mais pas pendant.

ATTAQUE MULTIPLE [GENERAL]

« Bestiaire monstrueux »

La créature est particulièrement apte à se servir de toutes ses attaques naturelles en même temps..

Condition: au moins trois attaques naturelles

Avantage: Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

Normal: Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature attaquent à -5.

ATTAQUES REFLEXES [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.

Avantage: quand les adversaires du Pj se découvrent, ce dernier a droit à une attaque d'opportunité supplémentaire par point de bonus que lui confère sa Dextérité. Par exemple, un guerrier ayant 15 en Dextérité pourra exécuter trois attaques d'opportunité (celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de Dextérité de +2). Si quatre gobelins entrent en même temps dans l'espace contrôlé par le personnage, celui-ci peut en attaquer trois. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par adversaire.

Le Pj peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal: un personnage n'ayant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est statique.

Spécial: ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser sa faculté d'opportunisme (voir page 54) plus d'une fois par round.

ATTAQUE SOURNOISE A DISTANCE AMELIOREE [GENERAL]

« Traps & treachery »

Vous pouvez faire une attaque sournoise à distance sur une cible à plus de 10 m

Conditions: Tir à bout portant, tir de loin, Attaque sournoise

Avantage: Avec une arme à projectiles comme un arc, votre portée maximum pour faire une attaque sournoise est de 15 m. Avec une arme de lancer, la portée est de 20 m.

ATTAQUE SOURNOISE AMELIOREE [GENERAL]

« Traps & treachery »

Les attaques sournoises du personnage deviennent exceptionnellement précises et mortelles.

Conditions: bonus à l'attaque +2, Attaque sournoise

Avantage: votre bonus aux dommages pour les attaques sournoises est de 1d8 au premier niveau, puis de 1d8 sup tous les deux niveaux. Ces dommages supplémentaires ne sont pas multipliés par un coup critique lors de votre attaque sournoise.

Normal: les roublard ne disposant pas de ce don gagnent un bonus de 1d6 au premier niveau, puis de 1d6 tous les deux niveaux.

Spécial: les brutes peuvent prendre ce don. Toutefois, cela n'augmentera leur dé de dommage que du D4 au D6.

BATON VELOCE [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage est un adepte du combat au bâton et emploie des techniques propres à cette arme unique.

Conditions: Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes, Esquive, Expertise du combat.

Avantage: Lorsqu'il utilise son don d'Expertise du combat (avec un malus d'au moins -1 à l'attaque), le personnage obtient un bonus d'esquive supplémentaire de +2 à la CA.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



CAVALIER CHEVRONNE [TACTIQUE]

«Codex martial»

Combattre en selle est devenu une seconde nature pour le personnage.

Conditions: Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le don Cavalier chevronné donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Charge sautée:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit effectuer une charge contre un adversaire au moins une catégorie de taille plus petit que sa monture. Le personnage peut faire un test d'Équitation de DD 10 ou 20 à la fin de son mouvement (et avant l'attaque). S'il réussit ce test, il bénéficie d'un bonus aux dégâts sur son attaque de charge de +2 (s'il a choisi un DD 10) et de +4 (s'il a choisi un DD 20). S'il rate le test de 1 à 4 points, son attaque échoue systématiquement (sans jet de dé). S'il rate de 5 points ou plus, son attaque échoue et il tombe de selle pour se retrouver à terre dans une case adjacente à sa monture.

* **Désarçonnement:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit être monté et charger un adversaire monté lui aussi. Si l'attaque de charge réussit, le personnage peut tenter une bousculade par une action libre. Si la bousculade réussit, l'adversaire recule, mais sa monture reste sur place, ce qui le désarçonne.

* **Piétinement terrible:** Lorsqu'il est monté, le personnage peut faire plusieurs tentatives de renversement contre des ennemis différents, chacune étant résolue selon les règles des pages 158 et 159 du *Manuel des Joueurs*. Sa monture peut porter une attaque de sabots contre chaque adversaire renversé avec succès.

Spécial: Un guerrier peut choisir Cavalier chevronné en tant que don supplémentaire.

CHARGE AU BOUCLIER [GENERAL]

«Codex martial»

Un bouclier est une arme efficace entre les mains du personnage lorsqu'il charge.

Conditions: Science du coup de bouclier, bonus de base à l'attaque +3.

Avantage: Lorsque le personnage donne un coup de bouclier à la fin d'une charge, il inflige des dégâts normaux et peut immédiatement tenter une attaque de croc-en-jambe sans provoquer d'attaque d'opportunité. Même si sa tentative échoue, le défenseur ne peut tenter un croc-en-jambe en retour.

Spécial: Un guerrier peut choisir Charge au bouclier en tant que don supplémentaire.

CHARGE DEVASTATRICE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est particulièrement redoutable lorsqu'il charge à cheval (ou toute autre monture).

Conditions: Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

Avantage: quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés

s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

CHATIMENT SUPPLEMENTAIRE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut châtier ses adversaires plus souvent que la normale.

Conditions: Pouvoir de châtiment, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage: Le personnage dispose de deux utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de châtiment (comme le châtiment du Mal du paladin ou le châtiment des morts-vivants du chasseur de morts-vivants).

Spécial: Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

CIBLE MOUVANTE [TACTIQUE]

«Codex martial»

Tenter d'attaquer le personnage est une expérience éprouvante.

Conditions: Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le don Cible mouvante donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Annulation d'attaque en puissance:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit utiliser le don Esquive contre l'un de ses adversaires. Si celui-ci utilise le don Attaque en puissance contre le personnage, il n'obtient aucun bonus aux dégâts, mais subit tout de même les malus sur le jet d'attaque.

* **Diversión désolante:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit être pris en tenaille et utiliser le don Esquive contre l'un de ses adversaires le prenant en tenaille. Si celui-ci attaque le personnage, sa première attaque le rate systématiquement mais a une chance de toucher l'autre ennemi qui prend le personnage en tenaille. On joue un jet d'attaque normalement et la victime est considérée comme étant prise au dépourvu. Les attaques suivantes ne sont pas affectées par cette manœuvre.

* **Fuite tentante:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit avoir provoqué une attaque d'opportunité en quittant une case contrôlée par un adversaire. Si l'adversaire porte cette attaque et rate, le personnage peut immédiatement tenter un croc-en-jambe contre lui, sans risque de croc-en-jambe en retour si sa tentative échoue.

Spécial: Un guerrier peut choisir Cible mouvante en tant que don supplémentaire.

CLOUAGE SUR PLACE [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut empêcher ses adversaires de s'enfuir ou de s'approcher de lui.

Conditions: For 13.

Avantage: Lorsque le déplacement d'un adversaire provoque une attaque d'opportunité, le personnage peut tenter de l'arrêter plutôt que de le blesser. Il porte son attaque d'opportunité normalement, mais elle n'inflige pas de dégâts (on effectue tout de même le jet de dégâts). En cas de coup au

Le Tombeau du Seigneur des Marches



but, l'adversaire doit réussir un jet de Réflexes (DD 10 + résultat du jet de dégâts), sous peine de devoir s'arrêter net, comme s'il avait utilisé toutes ses actions de mouvement pour le round. Le personnage ne peut recourir à ce don si souvent qu'il ne peut réaliser d'attaques d'opportunité dans un round (une seule normalement).

Normal: Les attaques d'opportunité n'arrêtent pas la course des adversaires.

COMBAT A PLUSIEURS ARMES [GENERAL]

« Bestiaire monstrueux »

La créature possède un minimum de trois mains et peut se servir d'une arme dans chacune d'elles. Elle a droit à une attaque supplémentaire par round et par arme en plus de son arme principale.

Condition: au moins trois mains.

Avantage: le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes tombe à -2.

Normal: Sans ce don, la créature subit un malus de -6 à toutes les attaques portées par sa main principale, et de -10 à toutes celles associées aux autres mains. Elle a automatiquement une main principale, de la même manière qu'un humain est droitier ou gaucher)

Spécial: ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras. A noter que le don Multidextrie réduit encore le malus appliqués aux attaques secondaires.

COMBAT EN PHALANGE [GENERAL, GUERRIER]

« Seigneurs des Ténèbres », « Codex Martial »

Le personnage est formé au combat en formation serrée.

Conditions: Formation au maniement de l'écu, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage: Lorsque le personnage combat avec un écu et une arme légère, il obtient un bonus de +1 à la classe d'armure. De plus, il peut former un mur de boucliers s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié qui possède également ce don et se bat avec un écu et une arme légère. Toutes les créatures remplissant les conditions qui forment le mur obtiennent un bonus supplémentaire de +2 à la CA et un bonus de +1 aux jets de Réflexes.

Par exemple, grâce à ce don, un personnage maniant l'épée courte et l'écu bénéficie d'un bonus de +1 à la CA. Si deux personnages similaires sont adjacents, ils bénéficient d'un bonus total de +3 à la CA et de +1 aux jets de Réflexes.

Spécial: Un guerrier peut choisir Combat en phalange en tant que don supplémentaire.

COMBAT DEUX ARMES [GENERAL]

« Manuel du joueur »

L'aventurier sait se battre avec une arme dans chaque main, ce qui lui permet de porter une attaque supplémentaire par round avec sa seconde arme.

Condition: Dextérité 15

Avantage: le malus de main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Normal: voir Combat à deux armes, page 154, et Table 8-8: malus liés au combat à deux armes, page 155.

COMBAT EN AVEUGLE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.

Avantages: lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le Pj rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Table 8-10: camouflage, page 133).

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun bonus au jet d'attaque contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus de +2. Un assaillant invisible conserve ses bonus pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures (voir Table 9-4: déplacements contrariés, page 143).

Normal: les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité.

Spécial: ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par clignotement (voir la description de ce sort pour plus de détails).

COMBAT MONTE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait combattre sur le dos d'une monture.

Condition: Équitation.

Avantage: chaque fois que la monture de l'aventurier est touchée au combat (dans la limite d'une fois par round), le PJ peut annuler la blessure en réussissant un jet d'Équitation. La blessure est supprimée si le jet de compétence du personnage est supérieur au jet d'attaque de l'adversaire (le jet d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

COMBAT RAPPROCHE [GENERAL, GUERRIER]

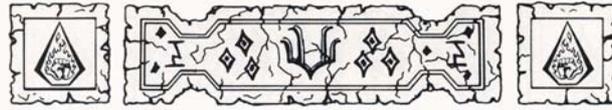
« Princes Dragons »

Vous savez comment vous battre côte à côte avec un partenaire combattant, fournissant au guerrier à votre gauche un minimum de couverture, sans interférer avec les coups que portent vos camarades, et en prenant avantage de la légère couverture du bouclier sur votre droite.

Condition: Classe Guerrier, +3 en bonus à l'attaque non modifié.

Bénéfice: Si deux soldats d'infanterie combattant côte à côte ont tous deux le don Combat rapproché, le guerrier à gauche gagne les bénéfices de combattre derrière une couverture partielle (+2 CA, +1 jet de Réflexes).

Le Tombeau du Seigneur des Marches



COMBAT EN NUÉE [GENERAL]

« Les races de Faerûn », « Codex martial »

Le personnage et ses alliés disposant du même don peuvent coordonner leurs attaques au corps au corps contre une même cible et sont particulièrement à l'aise pour combattre côte à côte dans les espaces réduits.

Conditions: Taille P, Dex 13, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage: Le personnage peut, en plein combat, occuper la même case que l'un de ses alliés de taille P ou inférieure disposant aussi du don Combat en nuée. Selon ce principe, jusqu'à quatre créatures de taille P peuvent partager la même case (les créatures d'une catégorie de taille de moins ne comptent que pour une demi-place).

Lorsque le personnage attaque une créature de taille M ou supérieure au corps à corps et qu'au moins un allié ayant le don Combat en nuée contrôle la case de la créature, le personnage bénéficie d'un bonus de moral de +1 à ses jets d'attaque. Ce bonus augmente de +1 pour chaque allié en plus du premier, qui d'une part dispose du don et d'autre part contrôle la case de la même cible. Le bonus de moral total au jet d'attaque ne peut dépasser le bonus de Dextérité du personnage.

Spécial: Un guerrier peut choisir Combat en nuée en tant que don supplémentaire.

COMBATTANT DES TUNNELS [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage combat plus aisément dans les tunnels étroits et autres cavernes difficilement praticables.

Conditions: Dex 13 ou Coureur des tunnels.

Avantage: Le personnage ne tient pas compte du malus quand il combat dans un espace confiné (la moitié de son espace occupé minimum) ou bas de plafond (la moitié de sa taille minimum) avec une arme de corps à corps légère ou à une main. De plus, il ne subit qu'un malus de circonstances de -4 s'il combat à l'aide d'une arme à deux mains dans de telles conditions. Dans un lieu à la fois bas et confiné, il agit comme si une seule de ces deux conditions s'appliquait (cf. l'outreterre, Chapitre 7 pour plus de détails sur ce type de combat). Enfin, quand il se bat dans un espace confiné, le personnage ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA.

Normal: Dans un espace bas ou confiné, une créature dépourvue de ce don subit un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque avec une arme légère et un malus de circonstances de -4 avec une arme à une main. De plus, il lui est impossible de faire usage d'une arme à deux mains. La créature perd également son bonus de Dextérité à la CA. Enfin, dans un espace à la fois bas et confiné, les malus sont doublés.

COMBATTANT BRUTAL [TACTIQUE]

« Codex martial »

Le personnage sait utiliser au mieux sa force et son énergie au combat.

Conditions: For 13. Attaque en puissance, Science de la destruction, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le don Combattant brutal donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Avancée à grands coups :** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit réussir une bousculade contre un adversaire. Lors du round suivant, il bénéficie alors d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts contre cet adversaire égal à la distance (en cases) dont il a repoussé cet adversaire. Par exemple, si un guerrier repousse un orque de 3 mètres (2 cases) grâce à une bousculade, il bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets d'attaque et de dégâts contre cet orque lors du round suivant.

* **Élan puissant :** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit charger dans le premier round, puis porter une attaque en puissance dans le second round en choisissant un nombre supérieur à 4. Le bonus aux dégâts de l'attaque en puissance est alors égal à 1,5 fois le nombre choisi (ou 3 fois ce nombre pour une arme tenue à deux mains autre qu'une arme double). Ce taux remplace celui du don Attaque en puissance (il ne s'y ajoute pas). Par exemple, un barbare qui s'impose un malus de -6 sur les jets d'attaque inflige 9 points de dégâts supplémentaires avec une épée longue (et un bouclier) ou 18 points avec une grande hache.

* **Enchaînement destructeur :** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit détruire l'arme ou le bouclier de son adversaire à l'aide d'une tentative de destruction (voir la page 156 du *Manuel des Joueurs*). Il bénéficie alors d'une attaque de corps à corps supplémentaire contre cet adversaire, avec le même bonus à l'attaque que pour l'attaque ayant brisé son arme ou son bouclier.

Spécial: Un guerrier peut choisir Combattant brutal en tant que don supplémentaire.

CONTACT AFFAIBLISSANT [GENERAL]

« Codex martial »

Les attaques à mains nues du personnage peuvent affaiblir temporairement ses victimes.

Conditions: Sag 17, Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais la victime subit un malus de -6 sur sa valeur de Force pendant 1 minute. Plusieurs contacts affaiblissants sur la même cible ne se cumulent pas. Les créatures immunisées contre l'étourdissement le sont aussi contre les effets de ce don.

Spécial: Un guerrier peut choisir Contact affaiblissant en tant que don supplémentaire.

CONTACT DOULOUREUX [GENERAL]

« Codex martial »

Les coups étourdissants du personnage provoquent une horrible douleur.

Conditions: Sag 15, Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Lorsque le personnage réussit un coup étourdissant contre une créature ne faisant pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui, elle est d'abord étourdie pendant un round, puis nauséuse pendant le round suivant. Les

Le Tombeau du Seigneur des Marches



créatures immunisées contre les coups étourdissants le sont également contre le contact douloureux.

CONTRE CHARGE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage est entraîné à recevoir les charges de ses adversaires.

Conditions: Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Le personnage bénéficie d'une attaque d'opportunité lorsqu'une créature qui charge pénètre dans l'espace qu'il contrôle. Cette attaque d'opportunité est résolue avant l'attaque de fin de charge.

Normal: Le fait de charger ne provoque normalement pas spécialement d'attaque d'opportunité, mais le déplacement en provoque lorsqu'on quitte une case contrôlée par un adversaire.

COUP BAS [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est capable de passer entre les pattes d'adversaires plus grands que lui pour les attaquer.

Conditions: Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage: Le personnage peut, par une action complexe, entrer dans l'espace occupé par un adversaire d'au moins une catégorie de taille de plus que lui. Il peut alors effectuer une simple attaque au corps à corps contre cette créature, avec son bonus à l'attaque le plus élevé. La victime est alors considérée comme prise au dépourvu vis-à-vis de cette attaque. Une fois l'attaque résolue, le personnage retourne dans la case depuis laquelle il est entré dans celle de son adversaire. L'utilisation de ce don provoque des attaques d'opportunité.

Spécial: Un guerrier peut choisir Coup bas en tant que don supplémentaire.

COUP ETOURDISSANT [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires

Conditions: Dex 13+, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

Avantage: le joueur doit annoncer que son Pj utilise ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit jouer un jet de Vigueur (DD 10 + modifie Sagesse + 1/2 niveau du Pj). S'il le rate, il est étourdi pendant 1 round (soit jusqu'à la prochaine action du Pj). Un individu étourdi est incapable d'agir et perd son bonus de Dextérité à la CA. Dans le même temps adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque contre lui. Jo ur, le personnage peut tenter de passer un uppercut tous le niveaux qu'il a atteint, dans la limite d'un par round.

Spécial: les attaques étourdissantes rendues possibles pas viennent en plus de celles que peut maîtriser un personnage tel qu'un moine.

COUP RAPIDE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous pouvez faire une attaque supplémentaire juste après une attaque sournoise réussie.

Condition: bonus de base à l'attaque de 2+, attaque sournoise

Avantage: si vous infligez des dégâts à une créature par une attaque sournoise, vous gagnez une attaque de corps à corps supplémentaire contre la même créature. Cette attaque supplémentaire se fait avec le même bonus et la même arme que l'attaque sournoise. Le bonus aux dommages de l'attaque sournoise ne s'applique pas à cette attaque supplémentaire. Vous pouvez user de cette capacité une fois par round.

COUP BRUTAL DE BOUCLIER [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut utiliser son bouclier pour hébéter son adversaire.

Conditions: Charge au bouclier, Science du coup de bouclier, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Par une action complexe ou lors d'une action de charge, vous pouvez porter une attaque brutale de bouclier. Si elle réussit, la victime subit des dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de For du personnage) pour éviter d'être hébété pendant 1 round. Les créatures artificielles, les plantes, les morts-vivants, les vases, les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être hébétés.

Spécial: Un guerrier peut choisir Coup brutal de bouclier en tant que don supplémentaire.

COUP DE PIED CIRCULAIRE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut donner un coup de pied après une attaque à mains nues particulièrement puissante, en tournant entièrement sur lui-même avant de porter son coup.

Conditions: For 15, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Avantage: Lorsque le personnage réussit un coup critique sur une attaque à mains nues, il peut immédiatement porter une attaque à mains nues supplémentaire contre le même adversaire en utilisant le même bonus à l'attaque que pour le coup critique.

Par exemple, Ambre, un moine de niveau 15, peut porter trois attaques à mains nues dans un round, avec des bonus de base à l'attaque de +11, +6 et +1. Si elle réussit un coup critique sur sa deuxième attaque, elle peut faire une attaque supplémentaire avec un bonus de +6, puis finalement porter son attaque à +1.

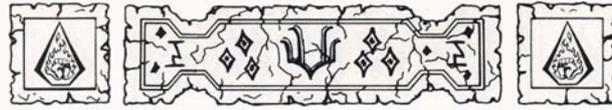
COUP DE PIED EN VOL [GENERAL]

«Codex martial»

Les sauts du personnage lorsqu'il combat donnent l'impression qu'il vole d'ennemi en ennemi.

Conditions: For 13, degré de maîtrise de 4 en Saut, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: S'il combat à mains nues, le personnage inflige 1d12 points de dégâts supplémentaires lors d'une action de charge.

COUP ENGOURDISSANT [GENERAL]

«Codex martial»

Les coups du personnage peuvent paralyser ses adversaires humanoïdes.

Conditions: Sag 17, Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +10.

Avantage: Les attaques à mains nues du personnage peuvent bloquer les muscles des créatures humanoïdes. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Sagesse du personnage) pour éviter d'être paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les créatures immunisées contre l'étourdissement (ou d'autres types qu'humanoïdes) ne peuvent être paralysées de cette manière.

Spécial: Un guerrier peut choisir Coup engourdisant en tant que don supplémentaire.

COUPE-JARRET [GENERAL]

«Codex martial»

Les attaques sournoises du personnage peuvent blesser les jambes de ses adversaires.

Conditions: Pouvoir d'attaque sournoise (+2d6), bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage: Lorsque le personnage réussit une attaque sournoise au corps à corps, il peut décider de porter une blessure coupe-jarret à condition de réduire ses dégâts d'attaque sournoise de +2d6. Une blessure de ce type divise par deux la vitesse de déplacement au sol de la victime. Les autres vitesses de déplacement (vol, nage, creusement, etc.) ne sont pas affectées. Les effets durent 24 heures mais peuvent être arrêtés avant par un test de Premiers secours (DD 15) ou par l'application d'un sort de *soins* ou une forme de guérison magique. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises et les créatures n'ayant aucune jambe ou plus de quatre jambes ne peuvent subir d'attaque coupe-jarret. Il faut deux blessures coupe-jarret pour ralentir un quadrupède. On ne peut porter qu'une attaque coupe-jarret par round.

COUP ETOURDISSANT RAPIDE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut placer plusieurs coups étourdissants à la suite.

Conditions: Attaques réflexes, Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le nombre maximum de coups étourdissants (ou d'autres attaques qui comptent comme des coups étourdissants) que le personnage peut tenter en un round augmente d'un.

Normal: On ne peut tenter qu'un coup étourdissant par round.

Spécial: Un guerrier peut choisir Coups étourdissants rapides en tant que don supplémentaire.

Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

COUPS ETOURDISSANTS SUPPLEMENTAIRES [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut porter des coups étourdissants plus souvent.

Conditions: Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Le personnage dispose de trois utilisations quotidiennes supplémentaires de son don de Coup étourdissant.

Spécial: Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

CRI KIAI [GENERAL]

«Codex martial»

Le cri strident du personnage terrorise ses adversaires.

Conditions: Cha 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage: Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, le personnage pousse un cri qui affecte tous les ennemis qui l'entendent dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Si elles ratent un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Charisme du personnage), les cibles sont secouées pendant 1d6 rounds. Le cri *kiai* n'affecte que les créatures ayant un nombre de DV inférieur au niveau global du personnage.

CROISSANT DE LUNE [STYLE]

«Codex martial»

Le personnage est un maître du combat à l'épée et à la dague. En utilisant ces deux armes, il peut désarmer son adversaire d'un mouvement gracieux.

Conditions: Arme de prédilection (dague), Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Science du désarmement.

Avantage: Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup d'épée et de dague dans le même round, il peut immédiatement tenter de la désarmer par une action libre.

DEFENSE A 2 ARMES [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le style de combat deux armes du personnage est autant basé sur l'attaque que sur la défense.

Avantages: Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale ce bonus passe à +2.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



DESTRUCTION D'ARME [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier sait comment détruire les armes de ses adversaires.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: lorsque le personnage frappe l'arme de son adversaire, il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité (voir Frapper une arme, page 136).

DESARMEMENT A DISTANCE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage peut désarmer ses adversaires à l'aide d'une arme à distance de son choix.

Conditions: Dex 15, formation au maniement de l'arme choisie, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage: Le personnage peut utiliser la manœuvre de désarmement à l'aide de l'arme choisie contre des cibles distantes de 9 mètres ou moins.

Spécial: Un guerrier peut choisir Désarmement à distance en tant que don supplémentaire.

On peut prendre ce don plusieurs fois. Les effets du don ne sont pas cumulatifs. Le personnage doit choisir une nouvelle arme à chaque fois.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage ne bénéficie pas des avantages du don Science du désarmement.

DESTRUCTION A DISTANCE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage peut tirer sur les armes de ses adversaires pour les briser.

Conditions: For 13, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage: Lorsqu'il attaque un objet à l'aide d'une arme à distance tranchante ou contondante, le personnage inflige des dégâts normaux (plutôt que réduits de moitié). Il peut effectuer une manœuvre de destruction avec une arme à distance perforante (comme des flèches), mais il inflige alors des dégâts divisés par deux (la division a lieu avant d'appliquer la solidité de l'objet, voir l'attaque de destruction page 156 du Manuel des Joueurs et la solidité des objets courants, page 166). Le personnage doit être à 9 mètres ou moins de sa cible pour tenter une destruction à distance.

Normal: Les armes à distances (autres que les engins de siège) infligent des dégâts réduits de moitié aux objets. La manœuvre de destruction n'est possible qu'avec une attaque de corps à corps portée à l'aide d'une arme tranchante ou contondante.

Spécial: Un guerrier peut choisir Destruction à distance en tant que don supplémentaire.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage ne bénéficie pas des avantages du don Science de la destruction.

ECOLE DU RAPACE [TACTIQUE]

« Codex martial »

Le personnage a appris des techniques d'arts martiaux inspirées par les oiseaux de proie.

Conditions: Sag 13, degré de maîtrise de 5 en Saut, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le don École du rapace donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Piqué de l'aigle:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit charger un adversaire ou sauter sur lui d'au moins 3 mètres de hauteur (voir la page 84 du Manuel des Joueurs). Il peut faire un test de Saut de DD 15 ou 25 à la fin de son mouvement (et avant l'attaque). S'il réussit ce test, il bénéficie d'un bonus aux dégâts sur son attaque de +2 (s'il a choisi un DD 15) et de +4 (s'il a choisi un DD 25). S'il rate le test de 1 à 4 points, son attaque échoue systématiquement (sans jet de dé). S'il rate de 5 points ou plus, son attaque échoue et il tombe à terre dans une case adjacente à sa cible.

* **Plumes du faucon:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit porter une cape. Par une action simple, il peut faire tourner sa cape autour de lui pour distraire ses adversaires. Il doit pour cela effectuer une tentative de feinte en combat (voir la page 70 du Manuel des Joueurs) en utilisant son bonus de base à l'attaque de son modificateur de Bluff. S'il réussit ce test, la cible est considérée comme prise au dépourvu par la prochaine attaque du personnage.

* **Yeux de l'épervier:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit passer entre 1 et 3 rounds entiers à observer un adversaire (il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps). La prochaine attaque au corps à corps du personnage contre l'ennemi qu'il a observé bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets d'attaque et de dégâts pour chaque round d'observation (soit +4 pour 2 rounds et +6 au maximum pour 3 rounds). Le personnage perd les avantages de sa manœuvre si son ennemi l'attaque pendant un round d'observation, ou n'attaque pas pendant les 3 rounds qui suivent la fin de l'observation.

Spécial: Un guerrier peut choisir Ecole du rapace en tant que don supplémentaire.

ECOLE DU SOLEIL [TACTIQUE]

« Codex martial »

Le personnage connaît un certain nombre de techniques d'arts martiaux inspirées par le soleil.

Conditions: Pouvoir de déluge de coups, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le don École du soleil donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Avancée inexorable de l'aube:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit frapper avec succès le même adversaire avec les deux premières attaques à mains nues d'un déluge de coups. Dans ce cas, l'adversaire doit reculer de 1,50 mètre et le personnage peut avancer de 1,50 mètre s'il le souhaite. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité pour l'un comme pour l'autre.

* **Lueur du coucher:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit se déplacer instantanément sur une case adjacente à un ennemi, par exemple à l'aide du sort porte dimensionnelle ou du pouvoir de moine de *pas chassé*. Dans ce cas, le personnage peut porter une unique attaque contre cet adversaire (à son plus haut bonus de base à l'attaque).

* **Soleil aveuglant de midi:** Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit étourdir avec succès le même adversaire deux rounds de suite à l'aide d'attaques à mains nues. Dans

Le Tombeau du Seigneur des Marches



ce cas, l'adversaire est confus pendant 1d4 rounds après le deuxième round d'étourdissement.

Spécial : Un guerrier peut choisir École du soleil en tant que don supplémentaire.

ENCHAINEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage porte de terribles enchaînements de coups.

Conditions : For 13+, Attaque en puissance.

Avantage : si le personnage cause suffisamment de dégâts à son adversaire pour le tuer (ou le faire tomber en dessous de 0 point de vie), il peut porter une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix. Il ne peut pas faire un pas de placement avant tenter cette nouvelle attaque, qui doit absolument être exécutée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et qui bénéficie du même bonus. Il ne peut faire appel à ce don qu'une fois par round.

ENCLUME DU TONNERRE [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage est un maître du combat au marteau et à la hache, capable de porter des coups dévastateurs à l'aide de ses deux armes.

Conditions : For 13, Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Science de la destruction.

Avantage : Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup de hache et de marteau dans le même round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 le niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter d'être hébétée pendant 1 round.

ESQUIVE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

Condition : Dex 13+.

Avantage : au cours de son action, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à 1a CA contre les attaques portées par cet adversaire. (Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA.) Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient na tellement contre les géants).

ESQUIVE DE CHARGE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

Le personnage est passé maître dans l'art d'éviter les adversaires qui le chargent et de tirer avantage de leur échec.

Conditions : Dex 13, Esquive.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 contre les charges. Quand un adversaire qui le charge manque son jet d'attaque, le personnage a immédiatement droit à une attaque d'opportunité. Ce don ne lui permet

cependant pas d'effectuer plus d'attaques d'opportunité dans le même round que normalement. Le personnage ne peut recourir à ce don s'il est pris au dépourvu ou s'il se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA.

ESQUIVE INCOMMODE [GENERAL]

« Guide des personnages monstrueux »

Le personnage a une chance d'éviter les attaques qui le prennent pour cible, mais à grands frais.

Conditions : Esquive, degré de maîtrise de 4 en Acrobaties.

Avantage : On active ce don au prix d'une action libre. Le personnage bénéficie alors d'un bonus de +2 à la classe d'armure pour le reste de la rencontre. Au terme de celle-ci, il est fatigué.

ETOURDIR [GENERAL]

« Traps & treachery »

Avec une arme de même, comme une épée, vous pouvez faire une attaque une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires sans malus

Conditions : Attaque sournoise

Avantage : Normalement, un roublard ne peut pas utiliser d'arme de mêlée pour infliger des dommages temporaires avec une attaque sournoise, même avec la pénalité de -4. Avec ce don, Vous pouvez faire une attaque sournoise pour infliger des dégâts temporaires avec n'importe quelle arme de mêlée mais le malus de -4 s'applique.

ETREINTE DE LA TERRE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage est capable de littéralement écraser ses adversaires lors d'une lutte.

Conditions : For 15, Science de la lutte (ou étreinte), Science du combat à mains nues.

Avantage : Lorsque le personnage immobilise un adversaire dans une situation de lutte, il inflige 1d12 points de dégâts supplémentaires chaque round tant qu'il maintient l'immobilisation. Le personnage doit non seulement maintenir son adversaire immobile (en réussissant un test opposé de lutte), mais il lui faut rester immobile lui-même, ce qui confère à ses ennemis (autres que celui qu'il immobilise) un bonus de +4 sur les jets d'attaque (mais le personnage n'est pas considéré comme sans défense). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre ces dégâts supplémentaires.

Normal : Un personnage qui immobilise un adversaire doit réussir un test opposé de lutte pour lui infliger des dégâts.

EXPERT DE L'ORDRE SERRE [TACTIQUE]

« Codex martial »

Le personnage est entraîné à combattre dans une unité militaire et en respectant la formation.

Conditions : Bonus de base à l'attaque +6.

Avantage : Le don Expert de l'ordre serré donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes. Le personnage obtient

Le Tombeau du Seigneur des Marches



les avantages du don même si les alliés avec qui il combat ne les possèdent pas eux-mêmes.

* **Boucliers joints** : Pour utiliser cette manœuvre, le personnage et deux de ses alliés, adjacents et placés de part et d'autre de lui, doivent chacun avoir un bouclier préparé. Le personnage obtient alors un bonus de +1 à la CA.

* **Comblant la brèche** : Le personnage peut utiliser cette manœuvre lorsqu'un de ses alliés est abattu en combat à une distance qu'il pourrait parcourir en une action de mouvement. Si chaque case qui les sépare est occupée par un allié du personnage, il peut alors effectuer immédiatement ce déplacement, comme s'il avait préparé une action à cet effet.

* **Mur d'armes d'hast** : Pour utiliser cette manœuvre, le personnage et deux de ses alliés, adjacents et placés de part et d'autre de lui, doivent chacun manier un épée, une pique, un trident, une coutille, une guisarme, une hallebarde ou une corsèque. Le personnage obtient alors un bonus de +2 sur les jets d'attaque.

Spécial : Un guerrier peut choisir Expert de l'ordre serré en tant que don supplémentaire.

EXPERTISE DU COMBAT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition : Int 13+.

Avantage : chaque fois qu'il utilise faction d'attaque ou d'attaque à outrance, le personnage peut s'imposer un malus au jet d'attaque allant jusqu'à -5 pour rajouter l'équivalent à sa CA. La valeur choisie ne peut aucun cas dépasser le bonus de base à l'attaque du Pj. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'à la prochaine action du personnage. Le bonus à la CA est répertorié comme bonus d'esquive.

Normal : un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, mais cela l'oblige à accepter un malus de -4 au jet d'attaque, pour un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

EXPERTISE DU COMBAT RENFORCEE [GENERAL]

« Le guide de l'Orient »

Le personnage maîtrise l'art de la défense au combat.

Conditions : Int 13+, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6.

Avantage : lorsque le personnage utilise le don Expertise du combat renforcée pour améliorer sa CA, la valeur qu'il retire à son jet d'attaque et qu'il ajoute à sa CA peut être de toute sorte tant qu'elle n'est pas supérieure à son bonus de base à l'attaque (sans ce don, cette valeur ne pourrait être supérieure à +5.)

Spécial : Expertise du combat renforcée est un don supplémentaire que peuvent prendre les guerriers. Il peut être choisi lorsqu'un guerrier bénéficie d'un don supplémentaire, à condition toutefois qu'il remplisse les conditions requises.

FEU NOURRI [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut tirer plusieurs flèches simultanément sur une même cible proche.

Conditions : Dex 17, Tir à bout portant, tir rapide, bonus de base à l'attaque +6

Avantage : au prix d'une action simple le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9m ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque avec un malus de -4. Les flèches infligent des dégâts normaux.

Avec un bonus de base de +11, il peut tirer 3 flèches avec un malus de -6 ; et avec un bonus de base de +16 il peut décocher 4 flèches avec un malus de -8.

Une éventuelle réduction des dégâts ou des résistances s'applique à chaque flèche.

Spécial : quel que soit le nombre de flèche que tire le personnage, on n'applique d'éventuel dégât qu'une seule fois (Ex : attaque sournoise) ; idem en cas de coup critique, une seule flèche inflige des dommages critiques.

FILET ET TRIDENT [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage a perfectionné le combat à l'aide d'un filet et d'un trident, ce qui lui permet, après avoir jeté le premier avec succès, de donner un brusque coup de second.

Conditions : Dex 15, Arme de prédilection (trident), Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (filet).

Avantage : Par une action complexe, Le personnage peut porter une attaque combinée à l'aide de son filet et de son trident, il lance d'abord le filet. S'il réussit son attaque et arrive à maîtriser sa cible en remportant le test de Force opposé, il peut immédiatement effectuer un pas de placement de 1,50 mètre vers son adversaire et porter une attaque à outrance au trident.

FRAPPE AXIOMATIQUE [GENERAL]

Les poings du personnage deviennent des instruments de la Loi.

Conditions : Coup étourdissant, pouvoir de frappe ki (loyal).

Avantage : Les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures chaotiques. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant. Les créatures immunisées contre l'étourdissement le sont également contre ces dégâts supplémentaires.

FRAPPE DEFENSIVE [GENERAL]

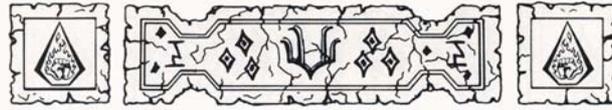
« Codex martial »

La meilleure attaque est parfois une bonne défense.

Conditions : Dex 13, Int 13, Esquive, Expertise du combat.

Avantage : Lorsque le personnage utilise l'option de défense totale pendant un tour, si une créature l'attaque et le rate, il bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque contre elle lors du round suivant (pour une attaque seulement). Le personnage n'obtient aucun bonus particulier contre les créatures qui ne l'attaquent pas ou contre celles dont les attaques réussissent.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Spécial : Un guerrier peut choisir Frappe défensive en tant que don supplémentaire.

FRAPPE DEBILITANTE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est particulièrement doué pour asséner des attaques sournoises des plus cruelles et accablantes.

Conditions : Bonus de base à l'attaque de +6, aptitude d'attaque sournoise.

Avantage : Si le personnage touche son adversaire lors d'une attaque sournoise, il peut choisir de laisser de côté un certain nombre de dés de dégâts d'attaque sournoise, qu'il définit au moment de la frappe, pour infliger en contrepartie une blessure particulièrement terrible et pernicieuse. La victime de la frappe débilite se retrouve chancelante pour un nombre de rounds égal au tiers du total de dés de dégâts que le personnage a laissé de côté. Ainsi, si le personnage est en mesure d'infliger une attaque sournoise infligeant 6d6 points de dégâts supplémentaires, il peut renoncer à la totalité de ces dés additionnels pour laisser la cible chancelante durant 2 rounds.

Spécial : Un guerrier peut choisir Frappe débilite en tant que don supplémentaire (voir le *Manuel des Joueurs*, page 39).

FRAPPE HEMORAGIQUE [GENERAL]

« Codex martial »

Les attaques sournoises du personnage visent les artères et les veines majeures, ce qui lui permet d'infliger des blessures saignant abondamment et longtemps.

Conditions : Pouvoir d'attaque sournoise, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage : Lorsque le personnage réussit une attaque sournoise, il peut décider de porter une frappe hémorragique à condition de réduire ses dégâts d'attaque sournoise de + 1d6. Chaque blessure de ce type inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round. L'hémorragie peut être arrêtée par un test de Premiers secours (DD 15) ou par l'application d'un sort de soins ou une forme de guérison magique. Les effets de plusieurs blessures hémorragiques se cumulent (2 blessures pour 2 points par round, et ainsi de suite). On ne peut porter qu'une frappe hémorragique par attaque sournoise réussie.

FRAPPE KARMIQUE [GENERAL]

« Codex martial »

L'instant idéal pour frapper son adversaire est celui où il baisse sa garde pour porter son attaque.

Conditions : Dex 13, Esquive, Expertise du combat.

Avantage : Lors de son tour de jeu, le personnage peut désigner un adversaire unique dont il surveille les attaques. Jusqu'au début de son prochain tour de jeu, le personnage subit un malus de -4 à la classe d'armure, mais il bénéficie d'une attaque d'opportunité si jamais l'adversaire choisi lui porte une attaque au corps à corps ou une attaque de contact au corps à corps. Les règles habituelles des attaques d'opportunité s'appliquent normalement (l'adversaire doit être dans la zone de contrôle du personnage, le personnage ne doit pas

déjà avoir porté son (ou ses) attaque d'opportunité pour le round, etc.).

FRAPPE PROFANE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage peut canaliser l'énergie profane dans ses attaques de corps à corps.

Conditions : Faculté de lancer des sorts profanes de 3^e niveau, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage : Par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut canaliser l'énergie d'un de ses sorts profanes dans une arme (manufacturée ou naturelle) de corps à corps de son choix. Il doit pour cela sacrifier un sort préparé ou un emplacement quotidien (de 1^e niveau ou plus), mais pendant un round, il obtient avec cette arme un bonus aux jets d'attaque égal au niveau du sort sacrifié et un bonus aux dégâts de 1d4 points par niveau du sort sacrifié. Le bonus aux jets d'attaque obtenu grâce à ce don ne peut dépasser le bonus de base à l'attaque du personnage.

Exemple : Yarren le chantelame a un bonus de base à l'attaque de +11 et peut lancer des sorts profanes de 4^e niveau. Lors de son tour de jeu, il décide de sacrifier l'un de ses sorts de 4^e niveau pour la journée (en le rayant comme s'il l'avait lancé). Il bénéficie dès lors pour le round d'un bonus de +4 à l'attaque et d'un bonus aux dégâts de +4d4 avec sa rapière.

FRAPPE ASSUJETTISANTE [GENERAL]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est passé maître dans l'art d'infliger des dégâts non létaux, même à l'aide d'armes normales.

Avantage : Le personnage peut infliger des dégâts non létaux à (aide de n'importe quelle arme de corps à corps sans subir le moindre malus au jet d'attaque. S'il s'agit d'un roublard, il peut infliger des dégâts non létaux via son attaque sournoise, même s'il manie une arme de corps à corps normale. Ce don ne permet cependant pas d'infliger des dégâts non létaux à l'aide d'armes à distance.

Normal : Si votre personnage manie une arme de corps à corps normalement conçue pour infliger des dégâts létaux, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque quand il manifeste le souhait d'infliger des dégâts non létaux. Les roublards ne peuvent habituellement utiliser que la matraque et les coups à mains nues pour infliger des dégâts non létaux via leur attaque sournoise.

Spécial : Un guerrier peut choisir Frappe assujettissante en qualité de don supplémentaire.

FRONDEUR EMERITE [GENERAL]

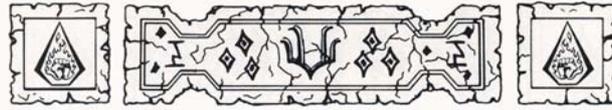
« L'outreterre »

Le personnage peut faire usage d'armes à distance très rapidement

Conditions : Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque quand il se sert d'une arme à distance contre un adversaire pris au dépourvu.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Spécial : Un guerrier peut choisir Frondeur émérite en qualité de don supplémentaire.

GEANTICIDE [TACTIQUE]

«Codex martial»

Le personnage est entraîné à combattre des adversaires plus grands que lui.

Conditions : Taille M ou plus petit, degré de maîtrise de 5 en Acrobaties, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage : Le don Géanticide donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Embarquement clandestin** : Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit se déplacer vers une case adjacente à une créature plus grande que lui d'au moins deux catégories de taille. Le round suivant, il peut alors effectuer un test d'Escalade DD 10 par une action libre pour s'accrocher au dos ou aux membres de la créature (il se retrouve alors sur l'une des cases occupées par la créature). Cette créature subit un malus de -4 sur ses jets d'attaque contre le personnage, car il est difficile à atteindre. Le personnage se déplace avec la créature. Celle-ci peut essayer de le faire tomber en réussissant un test de lutte opposé au test d'Escalade du personnage. En cas de succès, le personnage tombe dans une case adjacente déterminée aléatoirement.

* **Entre les jambes** : Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit effectuer une action de défense totale et être attaqué par une créature plus grande qui lui d'au moins deux catégories de taille. Le personnage bénéficie alors d'un bonus d'esquive de +4 à la CA (qui se cumule avec celui de la défense totale). Si le personnage évite l'attaque de la créature, il peut jouer un test d'Acrobaties DD 15 lors de son prochain tour de jeu pour passer entre les jambes de son adversaire (il se retrouve alors sur une case inoccupée de l'autre côté de son espace). Si le personnage rate son jet ou s'il ne trouve aucun espace libre où aller, il reste à sa place et ne peut passer entre les jambes de la créature.

* **Mort venue d'en bas** : Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit avoir utilisé avec succès la manœuvre « entre les jambes ». Il peut alors porter une attaque unique (avec un bonus de +4 sur le jet d'attaque) contre cette créature, qui est de plus considérée comme étant prise au dépourvu.

Spécial : Un guerrier peut choisir Géanticide en tant que don supplémentaire.

GRAND CRI KIAI [GENERAL]

«Codex martial»

Le cri du personnage sème la panique dans les rangs de ses ennemis.

Conditions : Cha 13, Cri *kiai*, bonus de base à l'attaque +9.

Avantage : Lorsque le personnage pousse un cri *kiai*, les ennemis qui ratent un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Charisme du personnage) sont paniqués pendant 2d6 rounds. Le grand cri *kiai* n'affecte que les créatures ayant un nombre de DV inférieur au niveau global du personnage.

GRANDE POIGNE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage est capable de manier des armes trop grandes pour lui.

Conditions : Bonus de base à l'attaque +1.

Avantage : Le personnage est capable d'utiliser une arme de corps à corps (autre qu'une arme double) d'une catégorie de taille supérieure à la sienne avec un malus de -2 sur les jets d'attaque sans changer la catégorie de l'arme (légère, une main ou deux mains). Il doit porter cette arme avec sa main directrice (ou à deux mains).

Par exemple, une épée longue de taille G est une arme à une main pour un ogre, mais une arme à deux mains pour un humain ne possédant pas ce don. Grâce à lui, un humain peut manier cette arme à une main.

Normal : Il est possible d'utiliser une arme légère ou à une main d'une catégorie de taille supérieure à la sienne avec un malus de -2, mais elle devient respectivement une arme à une main ou une arme à deux mains.

HALLEBARDE TOURNOYANTE [STYLE]

«Codex martial»

Le personnage est un expert du maniement de la hallebarde et peut utiliser chaque partie de cette arme (tranchant, pointe, crochet et manche) pour porter des coups dévastateurs.

Conditions : Arme de prédilection (hallebarde), Attaques réflexes, Combat à deux armes.

Avantage : Lors d'une attaque à outrance à la hallebarde. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et peut porter une attaque supplémentaire avec un malus de -5 sur le jet d'attaque. En cas de succès, cette attaque inflige 1d6 points de dégâts contondants +1/2 du modificateur de Force du personnage.

IMMOBILISATION A DISTANCE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut engager une lutte avec un adversaire qui ne lui est pas adjacent.

Conditions : Dex 15, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage : Le personnage peut tenter d'engager une lutte à distance en fixant ses vêtements dans une surface proche.

La cible doit être distante de 1,50 mètre ou moins d'un arbre, d'un mur ou d'une autre surface qu'un projectile ou une arme de jet est capable de pénétrer. Elle doit également porter un vêtement, une armure ou d'autres formes de tissus. Le personnage doit d'abord réussir une attaque à distance (et non une attaque de contact à distance), puis remporter un test de lutte opposé (en ignorant les modificateurs de taille des deux protagonistes). Par une action simple, la victime peut tenter de se libérer en réussissant un test de Force de DD 15 ou un test d'Evasion de DD 15.

Spécial : Un guerrier peut choisir Immobilisation à distance en tant que don supplémentaire.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage ne bénéficie pas des avantages du don Science de la lutte.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



LAME HAUTE, HACHE BASSE [STYLE]

«Codex martial»

Le personnage est un expert du combat à l'épée et à la hache, et utilise ses armes pour faucher ses adversaires et leur faire perdre l'équilibre.

Conditions: Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Combat à deux armes, Science du croc-en-jambe.

Avantage: Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup d'épée et de hache dans le même round, il peut immédiatement tenter un croc-en-jambe par une action libre. (En cas de succès, le personnage peut porter une attaque supplémentaire sur cet adversaire grâce à son don de Science du croc-en-jambe.)

LONGUE RAGE [GENERAL]

«Codex martial»

Les périodes de rage du personnage durent plus longtemps que la normale.

Conditions: Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage: Les rages de berserker (et les frénésies) du personnage durent chacune 5 rounds supplémentaires.

Spécial: Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

LUTTEUR HABILE [GENERAL]

«Codex martial»

Un lutteur habile est plus à même d'échapper aux prises d'un adversaire plus grand que lui.

Conditions: Taille Pou M, Science du combat à mains nues.

Avantage: Lorsque le personnage est agrippé ou immobilisé en situation de lutte contre un adversaire de taille G ou plus, il bénéficie d'un bonus de circonstances sur les tests de lutte joués pour s'échapper, dépendant de la taille de son adversaire (voir la table suivante).

Taille de l'adversaire	Bonus
Grand (G)	+2
Très grand (TG)	+4
Gigantesque (Gig)	+6
Colossal (C)	+8

MAITRISE DE LA DEFENSE DEUX ARMES [GENERAL]

«Codex martial»

Combattre avec une arme dans chaque main fournit au personnage une défense extraordinaire.

Conditions: Dex 19, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Science de la défense à deux armes, bonus de base à l'attaque +11.

Avantage: Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues),

le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +3 à la CA. Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +6.

Spécial: Un guerrier peut choisir Maîtrise de la défense à deux armes en tant que don supplémentaire.

MAITRISE DU CRITIQUE [GENERAL]

«Codex martial»

Avec une arme de son choix (comme l'épée longue ou la hache d'armes), le personnage sait porter ses coups aux points vitaux.

Conditions: Arme de prédilection (arme choisie), bonus de base à l'attaque +4.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets de confirmation des critiques avec l'arme qu'il a choisie.

Spécial: Un guerrier peut choisir Maîtrise du critique en tant que don supplémentaire.

On peut prendre ce don plusieurs fois. Le personnage peut choisir la même arme ou une nouvelle arme. Les effets du don sont cumulables sur la même arme.

MAITRISE DU FEU NOURRI [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est passé maître dans l'art de tirer plusieurs flèches à la fois, y compris sur plusieurs adversaires.

Conditions: Dex 17, Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage: Quand le personnage recourt au don Feu nourri, il peut tirer chacune de ses flèches sur une cible différente au lieu de devoir toutes les tirer sur la même. Il effectue un jet d'attaque par flèche, quelle qu'en soit la cible. Les dégâts de précision s'appliquent à chaque flèche correspondante. Ainsi, si le personnage obtient un coup critique sur plus d'une flèche, chacun des coups critiques inflige des dégâts critiques.

Spécial: Un guerrier peut choisir Maîtrise du feu nourri en tant que don supplémentaire.

MANIEMENT DES ARMES COURANTES [GENERAL]

«Manuel des joueurs»

Le personnage sait se battre avec n'importe quelle arme courante (voir Table 7-4: armes, pour la liste des armes courantes).

Avantage: le Pj ne subit aucun malus au jet d'attaque avec les armes courantes.

Normal: quiconque combat avec une arme qu'il ne sait pas manier subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial: druides, magiciens, moines et roublards exceptés, tous les personnages savent automatiquement manier la totalité des armes courantes.

Un magicien utilisant transformation de Tenser devient capable de manier toutes les armes courantes jusqu'au terme du sort.

MANIEMENT D'UNE ARME DE GUERRE [GENERAL]

«Manuel des joueurs»

Le personnage choisit une arme de guerre (voir Table 7-4: armes, pour la liste des armes de guerre) et il sait se battre avec.

Ce don permet d'augmenter le nombre d'armes que le personnage sait manier, sans se limiter à ce que sa classe lui propose.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: lorsqu'il utilise l'arme concernée, le Pji joue ses jets d'attaque sans malus.

Normal: quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial: barbares, guerriers, paladins et rôdeurs savent automatiquement manier toutes les armes de guerre.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Pour peu que son dieu ait une arme de guerre comme arme de prédilection, un prêtre choisissant le domaine de la Guerre sait automatiquement manier (arme de son dieu (il acquiert gratuitement les dons Maniement des armes de guerre et Arme de prédilection en rapport avec cette arme).

Un magicien ou ensorceleur utilisant transformation de Tenser devient capable de manier toutes les armes de guerre jusqu'à la fin du sort

MANIEMENT D'UNE ARME EXOTIQUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage choisit une arme exotique (voir Table 7-4: armes, pour la liste des armes exotiques) et il sait se battre avec.

Condition: bonus de base à (attaque au moins égal à +1).

Avantage: le Pj joue ses jets d'attaque sans malus lorsqu'il utilise l'arme concernée.

Normal: quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

MANIEMENT DES BOUCLIERS [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait se servir d'un bouclier.

Avantage: si l'aventurier utilise un bouclier (autre que pavois) au combat, il doit juste s'accommoder des malus normaux (voir Table 7-6: armures, page 123).

Normal: si un individu utilise un bouclier sans avoir appris à le faire, il subit les malus normaux et la pénalité d'armure que lui impose le bouclier se transforme en malus affectant ses jets d'attaque et tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement (y compris Équitation).

Spécial: barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don, à l'inverse des ensorceleurs, magiciens, moines et autres roublards.

MANIEMENT DU PAVOIS [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait se servir d'un pavois

Avantage: si l'aventurier utilise un pavois au combat, il doit juste s'accommoder des malus normaux (voir Table 7-6: armures, page 123).

Normal: si un individu utilise un pavois sans avoir appris à le faire, il subit les malus normaux et la pénalité d'armure que lui impose le bouclier se transforme en malus affectant ses jets

d'attaque et tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement (y compris Équitation).

Spécial: Les guerriers bénéficient automatiquement de ce don.

MASSES FOUROYANTES [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage est un maître du combat avec deux masses d'armes, qu'il manie à une rapidité incroyable.

Conditions: Arme de prédilection (masse d'armes légère), Attaques réflexes, Combat à deux armes.

Avantage: Lorsque le personnage combat avec une masse d'armes légère dans chaque main, il peut porter une attaque supplémentaire (au même bonus à l'attaque) chaque fois qu'il obtient un critique possible sur un jet d'attaque.

MORSURE DE L'OURS [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage est un expert du combat à la hache et à la dague. Il peut arriver au corps à corps en un clin d'œil.

Conditions: For 15, Arme de prédilection (dague), Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Attaque en puissance, Combat à deux armes.

Avantage: Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup de dague et de hache dans le même round, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque opportunité (comme s'il possédait le pouvoir d'étreinte). Il n'a pas à effectuer d'attaque de contact au corps à corps. S'il réussit à maintenir sa prise, le personnage doit lâcher sa hache, mais il peut immédiatement donner un coup de dague supplémentaire contre l'adversaire qu'il vient d'agripper (avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais aussi le malus habituel de -4 pour une attaque pendant une lutte). Il peut continuer à utiliser sa dague pendant les rounds suivants de la lutte (toujours avec le même malus).

MULTIDEXTRIE [GENERAL]

« Bestiaire monstrueux »

La créature sait se servir de tous ses bras au combat.

Condition: Dex 15+, au moins trois bras

Avantage: La créature ignore tous les malus appliqués aux coups qu'elle porte avec les mains autres que sa main principale.

Normal: Sans ce don, la créature subit un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétences ou de caractéristique chaque fois qu'elle se sert d'une main autre de sa main principale.

Spécial: ce don remplace « Ambidextrie » pour les créatures ayant plus de deux bras.

ŒIL DE FAUCON [GENERAL]

« Codex martial »

Sa maîtrise des armes à distance permet au personnage de réussir des tirs là où d'autres seraient gênés par un abri.

Conditions: Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +3.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: Une Cible du personnage qui bénéficie d'un abri n'obtient qu'un bonus de +2 à la CA. Ce don est sans effet sur un abri total ou une absence d'abri.

Normal: Un abri donne un bonus de +4 à la CA.

Spécial: Un guerrier peut choisir Œil de faucon en tant que don supplémentaire.

PANCRACE [GENERAL]

«Codex martial», « Les races de Faerûn »

La lutte au corps à corps est une spécialité du personnage.

Conditions: Bonus de base à l'attaque +3.

Avantage: Le personnage bénéficie d'une attaque d'opportunité contre ceux de ses adversaires qui tentent d'engager une lutte avec lui,

et ce même s'ils disposent d'un don ou d'un pouvoir spécial qui permet habituellement d'éviter de provoquer cette attaque. Si un adversaire ne possède pas un don tel que Science de la lutte ou un pouvoir tel qu'étreinte, alors la tentative d'engager la lutte échoue systématiquement si le personnage inflige des dégâts lors de son attaque d'opportunité. Dans le cas contraire, le personnage reçoit un bonus sur son prochain test de lutte égal aux dégâts infligés lors de cette attaque d'opportunité. Les règles normales des attaques d'opportunité s'appliquent et (sauf exception) le personnage doit donc ne pas avoir déjà porté d'attaque d'opportunité, ni être pris au dépourvu, etc.

Exemple: un ogre tente de saisir Tordek. Celui-ci porte une attaque d'opportunité, qui réussit et inflige des dégâts. Puisque l'ogre ne possède aucune capacité liée à la lutte, sa tentative d'engager une lutte échoue. Plus tard, un ankhég (qui possède le pouvoir d'étreinte) mord Tordek et tente de le saisir. Il place une attaque d'opportunité (malgré l'étreinte), qui réussit et inflige 10 points de dégâts. Tordek bénéficie alors d'un bonus de +10 sur le jet opposé de lutte qui va déterminer si le monstre réussira à maintenir sa prise.

Normal: Les créatures qui possèdent le don Science de la lutte ou le pouvoir étreinte ou d'autres capacités similaires ne provoquent pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elles engagent une lutte.

Spécial: Un guerrier peut choisir Pancrace en tant que don supplémentaire.

PASSE GARDE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage sait franchir la garde d'un adversaire en écartant le bouclier de ce dernier.

Conditions: Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage: Le personnage ne peut utiliser ce don que s'il combat à deux armes une créature qui tient un bouclier et qui ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui. Lors d'une attaque à outrance, le personnage peut alors sacrifier toutes ses attaques secondaires pour repousser temporairement le bouclier de son ennemi à l'aide de son arme secondaire, ce qui permet de porter son (ou ses) attaque principale sans que la cible ne soit protégée par son bouclier.

PARADE DE PROJECTILES [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

Conditions: Dex 13 Science du combat à mains nues.

Avantage: le Pj doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'un projectile ou une arme de jet devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégât. Le personnage doit voir venir l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de dévier les projectiles hors normes, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide de Melf*.

Spécial: le moine peut choisir *parade de projectiles* en tant que don supplémentaire au niveau 2, même s'il ne remplit pas les conditions.

Un guerrier peut choisir *parade de projectiles* en tant que Don supplémentaire.

PIETINEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier sait pousser sa monture à Piétiner ses adversaires.

Conditions: Équitation, Combat monté.

Avantage: lorsque l'on tente de renverser un adversaire en lui fonçant dessus, ce dernier ne s'écarte pas toujours. Si l'attaque du personnage parvient à renverser sa cible, la monture du Pj peut lui porter un coup de sabot en bénéficiant du bonus normal au jet d'attaque contre les créatures à terre (+4; voir Renversement, page 139).

PIED LEGER [GENERAL]

«Codex martial»

Tourner en courant ne pose pas de problème au personnage.

Conditions: Dex 15, Course

Avantage: Par une action libre, le personnage peut effectuer un virage pendant une course ou une charge, à condition de ne pas porter une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde. Il doit tout de même parcourir au moins 3 mètres (2 cases) en ligne droite avant d'attaquer à la fin d'une charge. Un seul virage peut être effectué par round et il ne peut dépasser 90°.

Normal: Sans ce don, on ne peut courir ou charger qu'en ligne droite.

POIGNET RAPIDE [GENERAL]

«Codex martial»

D'un seul geste, le personnage dégaine une arme légère et porte une attaque dévastatrice.

Conditions: Dex 17, degré de maîtrise de 5 en Escamotage, Arme en main.

Avantage: Lorsque le personnage porte une attaque à l'aide d'une arme légère qu'il a dégainée dans le même round, il prend son adversaire au dépourvu (uniquement pour cette attaque). Ce don n'est utilisable qu'une fois par round et un adversaire ne se laisse prendre qu'une fois par rencontre.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



POING DE FER [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage sait donner à ses coups de poings une force étonnante.

Conditions: Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage: Les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant.

PORT D'UNE ARMURE EXOTIQUE [GENERAL]

« L'outreterre »

Choisissez un type d'armure exotique, comme le harnois sondeur ou la soie arachnide (cf. L'outreterre, Chapitre 5 pour ce qui est de la liste des armures exotiques). Votre personnage est habitué à porter ce type d'armure.

Conditions: Port des armures du type adéquat (par exemple, le personnage doit posséder Port des armures lourdes pour prendre Port d'une armure exotique [harnois sondeur]).

Avantage: Le personnage est habitué au port d'un type précis d'armure exotique et ne subit pas les malus indiqués ci-dessous.

Normal: Si le personnage revêt une armure exotique au port de laquelle il n'est pas formé, le malus d'armure aux tests s'applique aux jets d'attaque et aux tests des compétences associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau type d'armure exotique.

PORT D'ARMURE INTERMEDIAIRE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est habitué à porter une armure intermédiaire (voir Table 7-5: armures, page 104).

Condition: Port d'armure légère.

Avantage: voir Port d'armure légère.

Normal: voir Port d'armure légère.

Spécial: barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs acquièrent automatiquement ce don, à l'inverse des ensorceleurs, magiciens, moines et autres roublards.

PORT D'ARMURE LEGERE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est habitué à porter une armure légère (voir Table 7-S armures, page 104).

Avantage: quand le personnage revêt le type d'armure qu'il est habitué à porter, la pénalité d'armure qui lui est imposée ne s'applique qu'aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire.

Normal: quiconque enfile une armure qu'il n'est pas habitué à porter subit un malus égal à sa pénalité d'armure à tous ses

jets d'attaque et de compétences en rapport avec le déplacement, Équitation y compris.

Spécial: toutes les classes de personnages acquièrent automatiquement ce don, ensorceleurs, magiciens et moines exceptés.

PORT D'ARMURE LOURDE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est habitué à porter une armure lourde (voir Table 7-5: armures page 104).

Condition: Port d'armure légère, Port d'armure intermédiaire.

Avantage: voir Port d'armure légère.

Normal: voir Port d'armure légère.

Spécial: guerriers, paladins et prêtres acquièrent automatiquement ce don, à l'inverse des autres classes.

PRECISION INELUCTABLE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

Le personnage sait s'abstraire de toute distraction et devenir un instrument d'une précision redoutable.

Conditions: Dex 15, bonus de base à l'attaque de + 5.

Avantage: Les attaques sournoises du personnage sont d'une précision meurtrière. Quand un dé de dégâts d'attaque sournoise donne un résultat de 1, le personnage rejoue le dé. Il garde ensuite le résultat de ce second jet, même en cas de 1.

PROJECTION DEFENSIVE [GENERAL]

«Codex martial»

On peut utiliser la force, le poids et l'élan d'un ennemi contre lui pour le jeter à terre lorsqu'il vous attaque.

Conditions: Dex 13, Attaques réflexes, Esquive, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe,

Avantage: Lorsque le personnage utilise son don d'Esquive contre une créature, si cette créature l'attaque et le rate, il peut immédiatement effectuer une attaque de croc-en-jambe contre elle, ce qui compte comme une attaque d'opportunité.

PROVOCATEUR [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le personnage sait comment aiguillonner les adversaires du groupe pour qu'ils s'en prennent à lui

Conditions: Cha 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage: Par une action de mouvement, le personnage peut tenter de piquer au vif un adversaire qui contrôle son espace, la en ligne de mire, peut l'entendre et dispose d'une valeur d'Intelligence au moins égale à 3 (ce don correspond à un pouvoir mental). Une fois l'adversaire ainsi sollicité, si à son prochain tour de jeu il contrôle toujours l'espace du personnage et l'a en ligne de mire, il doit se soumettre à un jet de Volonté (DD10 + moitié du niveau global du personnage + son modificateur de Cha). Si l'adversaire manque ce jet, il ne peut effectuer d'attaque au corps à corps contre une autre créature que le personnage à son tour de jeu. S'il tue le personnage, lui fait perdre connaissance, le perd de vue ou se retrouve incapable de lui porter une attaque au corps à corps

Le Tombeau du Seigneur des Marches



pour une raison ou une autre, il peut diriger normalement ses attaques au corps à corps restantes contre d'autres créatures. Une créature ainsi provoquée peut toujours lancer des sorts, effectuer des attaques à distance, se déplacer ou exécuter normalement d'autres actions, ce don ne contraignant que ses attaques au corps à corps.

Spécial : Un guerrier peut choisir Provocateur en tant que don supplémentaire.

RAGE DESTRUCTIVE [GENERAL]

«Codex martial»

Lorsque le personnage est enragé, il peut plus aisément détruire les objets.

Conditions : Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage : Lorsque le personnage est en rage ou frénétique, il bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Force joués pour briser des objets inanimés ou enfoncer des portes.

RAGE INSTANTANEE [GENERAL]

«Codex martial»

Les crises de rage du personnage peuvent survenir en un instant.

Conditions : Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage : Le personnage peut déclencher son pouvoir de rage de berserker (ou de frénésie) à n'importe quel moment, même si ce n'est pas son tour de jeu ou s'il est surpris. Il lui suffit de le déclarer en réaction à l'action d'un autre, il est ainsi possible d'utiliser la rage pour éviter ou au moins modérer les conséquences d'une action.

Par exemple, le personnage peut entrer en rage lorsqu'un ennemi l'attaque ou lui lance un sort avant de connaître les résultats de cette attaque (pour profiter de l'augmentation de Constitution et de points de vie). Le personnage doit être conscient de l'attaque, mais il peut être pris au dépourvu.

Normal : On ne peut entrer en rage que pendant son tour de jeu.

RAGE INTIMIDANTE [GENERAL]

«Codex martial»

La rage du personnage le rend particulièrement effrayant.

Conditions : Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage : Pendant ses crises de rage (ou de frénésie), le personnage peut, par une action libre, désigner un unique adversaire (distant de 9 mètres ou moins) et tenter de le démoraliser suivant les règles d'Intimidation, page 80 du *Manuel des Joueurs*. Si la tentative réussit, la victime reste secouée tout le long de la rage du personnage. Le personnage ne peut utiliser ce don qu'une fois par adversaire au cours d'une rencontre.

RAGE INVOLONTAIRE [GENERAL]

« Guide des personnages monstrueux »

Les douleurs extrêmes plongent le personnage dans une rage absolue.

Conditions : Con 20. Robustesse.

Avantage : Si votre personnage survit à une attaque lui infligeant au moins 50 points de dégâts et s'il réussit son jet de Vigueur (cf. *Dégâts excessifs*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), il bénéficie dès l'action suivante d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, et subit un malus de -2 en classe d'armure. Ces ajustements restent valables jusqu'au terme du combat. Ensuite, le personnage est fatigué.

RAGES SUPPLEMENTAIRES [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage peut entrer en rage plus souvent que la normale.

Conditions : Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage : Le personnage dispose de deux utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de rage de berserker (ou de frénésie).

Spécial : Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

ROUBLARD ASCETIQUE [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le personnage a transgressé les limites imposées par sa formation monastique pour intégrer de nouvelles méthodes lui permettant de combattre avec ruse. Bien que de nombreux confrères moines n'apprécient pas cette nouvelle orientation, personne ne peut contester la précision des frappes du personnage et sa capacité à rapidement neutraliser ses ennemis, qualités issues de la diversité de sa formation.

Conditions : Coup étourdissant, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantage : Quand le personnage attaque à mains nues dans le cadre d'une attaque sournoise visant à infliger un coup étourdissant, il ajoute 2 au DD associé à la tentative d'étourdissement.

Si le personnage dispose de niveaux dans les classes de roublard et de moine, il les cumule pour déterminer ses dégâts d'attaque à mains nues.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de moine et de roublard sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal s'il veut garder ses aptitudes de moine et gagner d'autres niveaux de moines. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

RECEPTION DE CHARGE [GENERAL, GUERRIER]

« Princes Dragons »

L'aventurier enfonce le bas d'une lance dans le sol et, résistant à la panique et réprimant l'instinct de fuite, pointe fermement la lance en direction de l'attaquant qui le charge à pleine vitesse. Ce don utilise la force brute générée par une Charge, une Charge dévastatrice ou une Attaque au galop contre l'attaquant monté, qui est plus haut en général.

Avantage : L'attaque de Réception de charge vise soit la monture (et sa CA), soit le cavalier. Une attaque réussie double les dommages.

Spécial : Une utilisation réussie empêche une Attaque au galop de se terminer. L'adversaire doit arrêter son mouvement.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



SCIENCE DE L'INITIATIVE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

Avantage: le PJ bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'initiative.

SCIENCES DE LA BOUSCULADE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

L'aventurier sait comment repousser ses adversaires avec un maximum d'efficacité.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: le personnage peut tenter une charge à mains nues (voir page 154) sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

SCIENCE DU COUP BAS [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est particulièrement à l'aise dans l'utilisation du don Coup bas.

Conditions: Coup bas. Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage: Les déplacements liés à l'utilisation du don Coup bas ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

Normal: Un personnage qui dispose du don Coup bas s'expose à une attaque d'opportunité lorsqu'il l'utilise.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science du coup bas en tant que don supplémentaire (voir le *Manuel des Joueurs*, page 39).

SCIENCE DU CRITIQUE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, dont il se servira avec une efficacité décuplée.

Conditions: Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

Avantage: tant que le personnage utilise cette arme, il a deux fois plus de chances de réaliser des coups critiques. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir un critique sur un 19 ou 20 au dé (2 chances sur 20). Avec ce don, le critique devient possible de 17 à 20 (4 chances sur 20).

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez il s'applique à une nouvelle arme. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *affûtage*)

SCIENCE DU CROC-EN-JAMBE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage a été formé à faire trébucher ses adversaires et à mettre leur vulnérabilité passagère à profit pour les attaquer.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat.

Avantage: Le personnage ne provoque d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De

plus il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.

si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe à son adversaire, il peut automatiquement lui porter une attaque, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe. Par exemple, au niveau 11, Tordek a droit à trois attaques par round, ses bonus de base à l'attaque étant +11, +6 et +1. Il tente de faire trébucher son adversaire. Sa première tentative échoue, mais il réessaye aussitôt (deuxième attaque). Cette fois, il réussit, et il attaque aussitôt son ennemi déséquilibré à +6, avant de lui porter une dernière attaque, à +1.

Normal: sans ce don, tenter un Croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité. (Page 139).

Spécial: les moines peuvent choisir Science du croc-en-jambe au niveau 6 en tant que don supplémentaire, même s'ils ne remplissent pas les conditions.

SCIENCE DE LA DEFENSE A 2 ARMES [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage sait remarquablement bien se défendre lorsqu'il combat avec une arme dans chaque main.

Conditions: Dex 17, Combat à deux armes, Défense à deux armes, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues),

le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +2 à la CA. Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +4.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science de la défense à deux armes en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DE LA DEFENSE A LA TARGE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage peut se battre avec une arme dans sa main non directrice tout en se protégeant avec une targe.

Conditions: Maniement des boucliers.

Avantage: Lorsque le personnage attaque avec une arme tenue de sa main non directrice, il conserve le bonus de bouclier à la CA que lui confère une targe.

Normal: Sans ce don, un personnage qui utilise la main qui tient une targe pour attaquer perd le bonus de bouclier à la CA de sa targe.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science de la défense à la targe en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DE L'ENNEMIE JURE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage sait frapper ses ennemis jurés là où ça fait mal.

Conditions: Pouvoir d'ennemi juré, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 sur les jets de dégâts contre ses ennemis jurés. Ce bonus se cumule avec les bonus d'ennemi juré obtenus par d'autres classes.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



SCIENCE DE L'EXPERTISE DU COMBAT [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage est un maître de la défense en combat.

Conditions: Int 13, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Lorsque le personnage utilise le don Expertise du combat, le nombre qu'il applique en tant que malus à ses jets d'attaque et comme bonus à la CA peut être compris entre 0 et son bonus de base à l'attaque.

Normal: Avec Expertise du combat, le nombre choisi ne peut dépasser 5.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science de l'expertise du combat en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DES ARMES FAMILIERES [GENERAL]

«Codex martial»

Aucune des armes spécifiques à sa race n'est totalement inconnue du personnage.

Conditions: Bonus de base à l'attaque +1.

Avantage: Le personnage considère les armes exotiques associées à sa race comme des armes de guerre. Cela concerne toutes les armes dont le nom comprend celui de la race en question, comme la finelame elfe (voir Codex martial, Chapitre 4) ou la hache double orque.

Normal: Sans ce don, il faut prendre le don Maniement d'une arme exotique (ou posséder une aptitude raciale d'arme exotique) pour utiliser une arme exotique sans malus.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science des armes familières en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DU TIR MONTE [GENERAL]

«Codex martial»

Etre en selle ne gêne pratiquement pas les tirs du personnage.

Conditions: Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Tir monté.

Avantage: Lorsque sa monture effectue un double mouvement, le personnage ne subit plus le malus habituellement imposé sur les jets d'attaque à distance. Lorsque sa monture court ou charge, le personnage subit un malus de -2 (au lieu de -4) sur les jets d'attaque à distance. De plus, il est capable de tirer à n'importe quel moment du déplacement de sa monture.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science du tir monté en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DU TIR RAPIDE [GENERAL]

«Codex martial»

Les tirs du personnage sont exceptionnellement rapides.

Conditions: Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide.

Avantage: Le personnage ne subit pas le malus de -2 sur les jets d'attaque à distance habituellement associé à l'utilisation du don Tir rapide.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science du tir rapide en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DU DESARMEMENT [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait comment désarmer ses adversaires.

Conditions: Int 13+, Expertise du combat.

Avantage: le Pj ne s'expose pas à une attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.

Normal: voir les règles permettant de désarmer son adversaire, page 156.

Spécial: les moines peuvent choisir ce don au niveau 6 en tant que don supplémentaire, même s'ils ne remplissent pas les conditions.

SCIENCES DU COMBAT A MAINS NUES [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est un expert du combat à mains nues.

Avantage: le PJ est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme, ce qui signifie que ses adversaires armés ne bénéficient pas d'attaques d'opportunité contre lui. Par contre, lui a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Spécial: tout moine se battant à mains nues bénéficie automatiquement de l'avantage prodigué par ce don (voir page 39).

SCIENCES DU COMBAT DEUX ARMES [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

Conditions: Combat à deux armes, Ambidextre, bonus de base à (attaque au moins égal à +9.

Avantage: le personnage bénéficie normalement de l'attaque supplémentaire que lui confère sa seconde arme, à laquelle vient s'ajouter une autre attaque additionnelle, toujours portée avec la seconde arme, mais exécutée avec un malus de -5 (voir Table 8-2: malus liés au combat à deux armes, page 125).

Normal: sans ce don, la seconde arme ne permet de porter qu'une seule attaque par round.

Spécial: les rôdeurs peuvent prendre ce don dès que leur bonus de base à l'attaque est suffisamment élevé (ils n'ont pas besoin de satisfaire aux deux autres conditions). Par contre, ils ne peuvent s'en servir que quand ils portent au maximum une armure légère.

SPECIALISATION MARTIALE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don est réservé aux guerriers de niveau 4 ou plus.

Condition: arme de prédilection

Avantage: le Pj obtient un bonus de +2 aux dommages avec l'arme choisie.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



SERRE DE L' AIGLE [GENERAL]

«Codex martial»

Le personnage sait instinctivement où frapper les objets pour leur infliger le plus de dégâts.

Conditions: Sag 13, Science de la destruction. Science du combat à mains nues.

Avantage: Lorsqu'il porte une attaque à mains nues contre un objet, le personnage peut ajouter son bonus de Sagesse aux dégâts qu'il inflige.

SENS DE L' OPPORTUNITE [GENERAL]

«Codex aventureux»

Le personnage est toujours prêt à profiter des occasions imprévues.

Conditions: Dex 15, Attaques réflexes.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque associés à des attaques d'opportunité.

SENS DU DANGER [GENERAL]

«Codex aventureux»

Le personnage est constamment sur le qui-vive.

Condition: Science de l'initiative.

Avantage: Une fois par jour, le personnage peut rejouer un test d'initiative qu'il vient de faire, Il garde alors le meilleur des deux résultats. Il doit décider de recourir à ce don avant que ne commence le round de combat.

SIXIEME SENS [GENERAL]

«Codex martial»

Un sens inné de la bataille permet au personnage d'éviter d'être pris en tenaille.

Conditions: Sag 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage: Lorsque le personnage est pris en tenaille, ses attaquants ne bénéficient pas du bonus habituel de +2 sur les jets d'attaque (mais ils peuvent toujours lui porter des attaques sournoises). Le personnage perd les avantages de ce don lorsqu'il est privé de son bonus de Dextérité à la CA, par exemple s'il est pris au dépourvu.

Normal: Lorsque deux alliés prennent une créature en tenaille, ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

SOLDAT DE LA BRECHE [TACTIQUE]

«Codex martial»

Aucune formation de soldats ne résiste aux assauts du personnage.

Conditions: For 13, Attaque en puissance, Science de la bousculade, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage: Le don Soldat de brèche donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

* **Bousculade dirigée**: Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit réussir une bousculade dans le cadre d'une action de charge. Pour chaque case de recul, il peut également pousser son adversaire d'une case vers la gauche ou vers la droite.

* **Bousculade en cascade**: Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit réussir sur un adversaire une bousculade qui le fait reculer sur une case où se trouve déjà un autre ennemi. Le personnage peut alors effectuer un croc-en-jambe contre ses deux adversaires simultanément et aucun des deux ne peut effectuer de croc-en-jambe en retour si cette tentative échoue.

* **Charge inconsidérée**: Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit entreprendre une action de charge à la fin de laquelle il porte une attaque en puissance en choisissant un nombre supérieur à 4. Il subit alors les conséquences habituelles de la charge (dont un malus de -2 en CA et un bonus de +2 en attaque), mais il peut assigner une partie de son attaque en puissance à la CA plutôt qu'aux dégâts. Par exemple, un guerrier qui s'impose un malus de -7 sur les jets d'attaque peut obtenir un bonus de +3 à la CA et infliger 4 points de dégâts supplémentaires avec une hache d'armes (et un bouclier) ou 8 points avec une épée à deux mains.

Spécial: Un guerrier peut choisir Soldat de brèche en tant que don supplémentaire.

SPECIALISATION MARTIALE SUPERIEURE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don est réservé aux guerriers de niveau 12 ou plus.

Condition: arme de prédilection pour l'arme choisie, maniement de l'arme choisie, arme de prédilection supérieure pour l'arme choisie, guerrier niveau 12.

Avantage: le Pj obtient un bonus de +2 aux dommages avec l'arme choisie, bonus cumulatif avec spécialisation martiale.

SUCCESSION D' ENCHAINEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage enchaîne ses coups avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les attaques à l'infini.

Conditions: For 13+, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4.

Avantage: comme Enchaînement, sauf qu'il n'existe aucune limite au nombre d'adversaires que le personnage peut attaquer: chaque fois que son adversaire s'écroule devant lui, il a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

TIR A BOUT PORTANT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Une arme de jet à la main, le personnage est particulièrement redoutable à bout portant.

Avantage: avec n'importe quelle arme de jet ou à projectiles, le Pj bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque contre toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres.

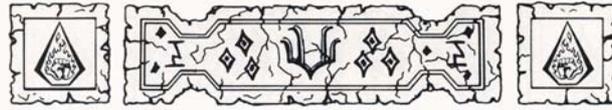
TIR DE LOIN [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier peut tirer très loin avec une arme de jet.

Condition: Tir à bout portant.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: si le personnage utilise une arme à projectiles, son facteur de portée augmente de 50%. S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

TIR DE PRECISION [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est particulièrement doué pour tirer au meilleur instant possible.

Condition: Tir à bout portant.

Avantage: le Pj peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4.

TIR EN MOUVEMENT [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

Conditions: Tir à bout portant, Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4

Avantage: lorsqu'il utilise une arme de jet ou à projectiles durant une action d'attaque, le personnage peut se déplacer avant et après avoir tiré, du moment que le total de la distance parcourue durant ne dépasse pas le maximum auquel il a droit.

TIR INSTINCTIF [GENERAL]

« Codex martial »

TRANCHANT DU MARTEAU [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage est un adepte du combat au marteau et à l'épée, dont les coups puissants enfoncent ses ennemis dans le sol.

Conditions: For 15, Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Combat à deux armes, Science de la bousculade.

Avantage: Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup d'épée et de marteau dans le même round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 le niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter de tomber à terre.

TROIS MONTAGNES [STYLE]

« Codex martial »

Le personnage est un spécialiste du maniement des armes contondantes lourdes.

Conditions: For 13, Arme de prédilection (masse d'armes lourde, massue ou Morgenstern), Attaque en puissance, Enchaînement.

Avantage: Lorsque le personnage frappe une créature de deux coups de masse d'armes lourde, de massue ou de Morgenstern dans le même round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 le niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter d'être rendue nauséuse par la douleur pendant 1 round.

Les tirs du personnage sont guidés par son intuition plutôt que par ses sens.

Conditions: Sag 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage: Le personnage peut appliquer son bonus de Sagesse à la place de son bonus de Dextérité sur ses jets d'attaque à distance.

TIR MONTE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

L'aventurier sait utiliser des armes de jet à dos de monture.

Conditions: Équitation, Combat monté.

Avantage: le malus subit normalement quand on utilise une arme jet ou à projectiles à dos de monture est divisé par deux. (Voir Combat monté, page 138).

TIR RAPIDE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage utilise ses armes de jet à une cadence stupéfiante

Conditions: Tir à bout portant, Dex 13+.

Avantage: quand il combat à distance, le Pj a droit à une attaque supplémentaire par round. Elle se fait avec son bonus maximal, mais s'accompagne d'un malus de -2 (qu'elle impose également aux autres attaques du round). On ne peut utiliser ce don que lors d'une action d'attaque à outrance.



Donz Arcaniques



Si vous n'incarnez pas un lanceur de sorts divins ou profanes, passez votre chemin.

ABSENCE DE COMPOSANTES MATERIELLES [METAMAGIE]

« *Magie de Faërun* »

Le personnage peut lancer des sorts sans composante matérielle.

Conditions: n'importe quel autre don de métamagie..

Avantage: un sort lancé en utilisant ce don ne requiert aucune composante matérielle. Les sorts ne demandant aucune composante matérielle ne sont pas affectés par ce don. Les sorts demandant l'utilisation de composantes matérielles d'une valeur supérieure à 1 po ne sont pas non plus affectés par ce don. Un sort à composante matérielle absente utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

AMELIORATION DES CREATURES CONVOQUEES [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Les créatures convoquées par le Pj sont plus puissantes que la normale.

Condition: jeteur de sorts de niveau 2+

Avantage: Toutes les créatures convoquées grâce à un sort de *convocation* bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en For et en Constitution durant toute la durée du sort.

AUGMENTATION D'INTENSITE [METAMAGIE]

« *Manuel du joueur* »

Le personnage lance ses sorts comme s'ils étaient d'un niveau supérieur.

Avantage: ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (sans pouvoir dépasser le 9^e niveau) Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un globe d'invulnérabilité partielle) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le Pj. Par exemple, un prêtre pourra préparer immobilisation de personne comme un sort du 4^e niveau (au lieu du 2^e) et le résultat fonctionnera et tout point comme un sort du 4^e niveau.

CHANGEMENT D'INSTRUCTIONS [SPECIAL]

« *Encyclopaedia arcana démonologistes* »

Vous pouvez modifier les ordres donnés à un démon à votre service après le rituel d'invocation.

Condition: aucun.

Avantage: Un démon contrôle peut se voir donner de nouvelles instructions à tout moment tant qu'il est au service du démonologiste. C'est une action complexe qui ne peut être tentée qu'avec un démon que vous avez invoqué et contrôlé. Pour cela, un jet d'instructions doit être effectué (DD10+FP du démon), avec le modificateur de Charisme comme bonus.

En cas de réussite, vous pouvez donner de nouvelles instructions au démon, en suivant les règles habituelles. Souvenez-vous qu'une fois sa mission accomplie, le démon retourne dans les plans infernaux. Ce don ne peut être utilisé pour allonger la durée de service du démon dans le plan matériel.

COMMANDEMENT RENFORCE [NECROMANCIE]

« *Encyclopaedia arcana nécromanciens* »

Ce don est souvent considéré comme marque des véritables nécromanciens. Grâce à lui, un initié peut commander à tous types de créatures morts-vivantes, même celles qu'il n'a pas créées lui-même.

Condition: Nécrologie +8

Avantage: Le nécromancien peut repousser et commander aux morts-vivants comme un clerc d'un niveau égal à la moitié de son niveau (arrondi à l'inférieur). Il n'a pas besoin de symbole religieux, car le pouvoir de l'énergie négative des morts-vivants est contrôlé plutôt que soumis.

CONTRE SORT AMELIORE [GENERAL]

« *Guide des Royaumes Oubliés* »

Vous saisissez à ce point les nuances de la magie que vous êtes capable de contrer les sorts de vos adversaires avec une grande efficacité.

Avantage: lorsque vous contrez un sort, plutôt que de lancer la réplique exacte du sort que vous désirez contrer, vous avez le droit de lancer un sort de la même école d'au moins un niveau supérieur à celui visé.

CONTROLE PERMANENT [SPECIAL]

« *Encyclopaedia arcana démonologistes* »

Vous êtes capable d'imposer des liens de contrôle si résistants aux démons peu puissants qu'ils restent sous votre contrôle de façon permanente.

Condition: Cha 15

Avantage: Après avoir réussi un contrôle sur un démon possédant un FP de 5 ou moins. Vous pouvez choisir de le contrôler de façon permanente. A partir de là, il sera prisonnier

Le Tombeau du Seigneur des Marches



dans le monde matériel et sera forcé d'obéir à vos ordres. Après avoir exécuté une instruction, il retourne à vos cotes plutôt que d'être renvoyé dans les plans infernaux. Vous ne pouvez contrôler qu'un seul démon de cette manière.

Spécial : Un personnage peut choisir ce don plusieurs fois. Cela lui permettra de contrôler ainsi un démon supplémentaire à chaque fois.

CONTACT MAGIQUE A DISTANCE [METAMAGIE]

« Codex Divin »

Le personnage peut lancer des sorts de contact sans avoir à toucher physiquement la cible

Avantage : Un sort de contact modifié par le biais de ce don génère un rayon d'une portée de 9 mètres, qui nécessite une attaque de contact à distance réussie pour affecter la cible. Le sort ainsi modifié nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

CONTRE SORT REACTIF [GENERAL]

« Magie de Faërun » - « Manuel des joueurs de Faërun »

Le personnage peut réagir rapidement pour contrer les sorts lancés par ses adversaires.

Conditions : Contre sort amélioré, Science de l'initiative.

Avantage : une fois par round, le personnage peut contrer un sort adverse même s'il n'a pas préparé une action pour cela. Ce contre sort prend la place de son action normale pour le round. Il ne peut pas utiliser ce don quand il est pris au dépourvu.

Utilisation normale : sans ce don, il faut préparer votre action pour pouvoir effectuer un contre sort.

CONVOCATION AMELIOREE [GENERAL]

« Magie de Faërun »

Les créatures que le personnage convoque sont plus puissantes que la normale.

Condition : jeteur de sorts de niveau 2+.

Avantage : les créatures que le personnage convoque avec (aide des sorts de convocation) sont légèrement plus puissantes. Elles gagnent +1 point de vie par DV et un bonus d'aptitude de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.

CREATION D'ANNEAUX MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage peut fabriquer des anneaux magiques ayant des effets variés.

Condition : jeteur de sorts de niveau 12+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le Pj doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du

prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les divers anneaux magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer un anneau cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Par exemple, un anneau de triple souhait exige une dépense de 15 000 PX en plus des coûts normaux (c'est-à-dire les PX requis pour lancer souhait à trois reprises). Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) (anneau en question).

CREATION D'ARMES & D'ARMURES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage est capable de fabriquer armes, armures et boucliers magiques.

Condition : jeteur de sorts de niveau 5+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po des altérations à apporter à l'objet. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les divers boucliers, armes et armures magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés si ceux-ci font partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

CREATION D'OBJETS MERVEILLEUX [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait fabriquer n'importe quel objet merveilleux, de la boule de cristal au tapis volant.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le Guide du Maître détaille les objets merveilleux, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

CREATION DE BAGUETTES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait fabriquer des baguettes magiques, des objets qui lancent les sorts que leur créateur a stockés à l'intérieur (voir le *Guide du Maître* pour plus de détails).

Condition: jeteur de sorts de niveau 5+.

Avantage: le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4e niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po / niveau du personnage x niveau du sort que l'objet contient). Le Pj doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les px correspondants)

CREATION DE BATONS MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut fabriquer des bâtons magiques, dont les effets sont très variés.

Condition: jeteur de sorts de niveau 12+.

Avantage: le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du bâton et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le *Guide du Maître* détaille les différents bâtons magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.

Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et / ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de l'objet.

CREATION DE PIEGES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Traps & Treachery »

Le personnage peut fabriquer des pièges magiques ayant des effets variés.

Condition: jeteur de sorts de niveau 10+, Artisanat (Fabrication de piège)

Avantage: le personnage peut créer n'importe quel piège magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Créer un Piège Magique à usage unique coûte (50 po et 2 PX) x (niveau du lanceur).

Exemple 1, un piège de Boule de feu à usage unique fait par un lanceur de niveau 5 coûterait 250 po et 10 PX.

Créer un Piège Magique à usage répété coûte (500 po et 20 PX) x (niveau du lanceur).

Exemple 2, un piège de Boule de feu en continu fait par un lanceur de niveau 5 coûterait 2500 po et 100 PX.

Le personnage peut également réparer un piège magique cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains pièges magiques s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description.

CREATION DE SCEPTRES MAGIQUES [CREATION D'OBJETS]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut fabriquer des sceptres magiques, qui ont des effets extrêmement variés.

Condition: jeteur de sorts de niveau 9+.

Avantage: le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po de l'objet. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). Le *Guide du maître* détaille les différents sceptres magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et / ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de l'objet.

CREATION DE TATOUAGE MAGIQUE [CREATION D'OBJETS]

« Seigneurs des Ténèbres », « Races de Faerûn »

Le personnage peut créer des tatouages ayant la propriété de stocker des sorts

Condition : Compétence en création (calligraphie) ou création (peinture), niveau 3 de lanceurs de sorts.

Avantage : le personnage peut créer des tatouages magiques à usage unique.

Il peut créer les tatouage de tout sort de 3^e niveau ou moins qu'il connaît et qui prend pour cible une ou des créatures. La création d'un tatouage prend 1 heure et doit être encré sur une créature dotée d'un corps tangible. Lorsque le personnage crée un tatouage, il définit le niveau de lanceur afférent. Celui-ci doit être suffisant pour lancer le sort en

Le Tombeau du Seigneur des Marches



question et inférieur ou égal au niveau du personnage créateur. Le prix de base d'un tatouage correspond à son niveau X le niveau du lanceur nécessaire X 50 po. Pour créer un tatouage, le personnage doit dépenser 1/25^e de son prix de base en XP et utiliser des matières premières coûtant la moitié de ce prix de base.

Lorsque le personnage crée un tatouage, il fait les choix qu'il aurait fait en temps normal pour lancer le sort. Le porteur du tatouage est le seul à pouvoir l'activer et doit toujours être la cible du sort en question. L'activation d'un tatouage nécessite de la part de la créature qui le porte qu'elle le touche de la main. L'activation d'un tatouage constitue une action standard ne déclenchant pas d'attaque d'opportunité.

Tout tatouage contenant un sort nécessitant l'emploi d'une composante matérielle coûteuse ou d'un coût en PX sera par conséquent également d'un coût considérable. En plus des coûts induits par son prix de base, le personnage doit se procurer les composantes matérielles ou payer le prix demandé pour créer le tatouage.

ECOLE RENFORCEE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage choisit une école de magie, par exemple celle des illusions. Tous ses sorts appartenant à cette école voient aussitôt leur efficacité augmentée.

Avantage: ajoute 1 point au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école lancés par le Pj.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle école de magie.

ECOLE SUPERIEURE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage choisit une école de magie pour laquelle il a, au préalable, pris le don École renforcée. Ses sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition: École renforcée.

Avantage: ajoute +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école que lance le Pj. Ce bonus se cumule avec celui du don École renforcée.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois qu'il est acquis, il s'applique à une nouvelle école de magie.

ECRITURE DE PARCHEMINS [CREATION D'OBJETS]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut rédiger des parchemins magiques, à partir desquels lui ou d'autres lanceurs de sorts pourront utiliser les incantations écrites. Les parchemins sont décrits dans le *Guide du Maître*.

Condition: jeteur de sorts de niveau 1+.

Avantage: le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le parchemin coûte 25 po x niveau du personnage x niveau du sort reproduit. Le Pj doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du coût total du

parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

EFFICACITE DES SORTS ACCRUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Les sorts du personnage sont particulièrement redoutables et plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de niveau de la puissance de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

EFFICACITE DES SORTS SUPERIEURE [GENERAL]

« Manuel des joueurs » « L'encre et le sang »

Les sorts du personnage sont tout particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition: Efficacité des sorts accrue.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Ce bonus remplace celui du don Efficacité des sorts accrue.

EXTENSION D'EFFET [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Les sorts lancés par le personnage sont plus puissants que la moyenne

Avantage: tous les effets variables du sort choisi augmentent 50 %. L'enchantement pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un *projectile magique* bénéficiant d'une Extension d'effet inflige 1d4+1 x 1,5 points de dégâts par projectile. Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant deux niveaux de plus (projectile magique sera donc comptabilisé comme un sort du 3^e niveau).

EXTENSION DE DUREE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Les sorts du personnage durent plus longtemps que la normale.

Avantage: un sort bénéficiant de ce don dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



EXTENSION DE PORTEE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Les sorts du personnage vont plus loin que les autres.

Avantage: Le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne, ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue une courte devient alors 15m+1,5m/niveau ; une portée moyenne à 60 m+ 6 m / niveau et une portée longue à 240 m + 24 m / niveau. Un sort étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés pas ce don.

EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE [GENERAL]

« Les Chapitres interdits »

La créature peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

Avantage: Toutes les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Ainsi, selon sa nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de point de vie ou affectera plus de cibles. Dans tous les cas cette augmentation est de 50%.

Par exemple, le projectile magique à effet étendu d'une tornante inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 1d4+1 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque projectile). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une dissipation de la magie) ne sont pas altérés.

De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être étendu deux fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser ces pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si une tornante décide d'appliquer ce don à son pouvoir de projectile magique, elle peut lancer ce pouvoir sous forme étendue jusqu'à deux fois par jour. Après cela elle pourra continuer à s'en servir normalement (étant donné qu'elle bénéficie d'un recours illimité à projectile magique) ou pratiquer l'extension d'effet sur un autre de ses pouvoirs magiques, tel que sommeil.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

EXTENSION DE ZONE [METAMAGIE]

« Magie de Faêrun »

Le personnage peut lancer des sorts avec une zone d'effet étendue.

Avantage: un sort modifié par ce don, dont la zone d'effet est un rayonnement, une émanation ou une étendue, voit son rayon augmenter de 50%. Les sorts qui n'ont pas l'un de ces trois types de zone d'effet ne sont pas affectés. Un sort à zone étendue utilise un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau actuel.

FAMILIER COUTURÉ [GENERAL]

« Libris mortis »

Si le personnage a le droit de faire l'acquisition d'un nouveau familier, il peut choisir un familier couturé.

Conditions: Faculté d'acquiescer un nouveau familier, faculté de lancer au moins trois sorts de Nécromancie.

Avantage: Au moment de choisir son familier, le personnage a le droit de prendre ce qu'on appelle un familier couturé.

Le familier couturé ressemble à n'importe quel familier du *Manuel des Joueurs*, si ce n'est qu'il a été recousu à partir des membres de différents spécimens de son espèce. Pour l'œil exercé, il s'agit de toute évidence d'un mort-vivant.

À l'instar d'un familier classique, le familier couturé entretient un lien magique avec son maître. Il exploite le profil de base d'une créature de son espèce, fourni dans le *Manuel des Monstres*, à l'exception de ce qui suit.

Dés de vie. Le dé de vie d'un familier couturé est le d12, mais il ne gagne pas de points de vie en bonus découlant de sa Constitution puisqu'il s'agit d'un mort-vivant. Pour tous les effets liés au nombre de dés de vie, utilisez le niveau global du maître ou conservez le nombre de dés de vie de la créature s'il est plus élevé.

Points de vie. Utilisez la moitié des points de vie du maître ou conservez le nombre de points de vie de la créature s'il est plus élevé.

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque du maître ou conservez celui de la créature s'il est plus élevé.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de jet de sauvegarde, utilisez le bonus de base du maître (découlant de son niveau global) ou conservez celui de la créature s'il est plus élevé.

Pouvoirs spéciaux de familier. Reportez-vous à la table de l'encart de la page 35 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer les pouvoirs supplémentaires de la créature, comme vous le feriez dans le cadre d'un familier ordinaire. Un familier couturé ne confère cependant à son maître aucun des avantages qui apparaissent sur la table de l'encart de la page 34 du *Manuel des Joueurs*. En revanche, il lui permet de contrôler 4 DV de morts-vivants de plus que la normale (via son pouvoir d'intimidation des morts-vivants et les sorts comme *animation des morts*).

FAMILIER SUPERIEUR [GENERAL]

« Manuel des joueurs », « Les races de Faêrun »

Tant que le personnage a la possibilité d'appeler un nouveau familier, il peut choisir celui-ci dans la liste qui suit.

Condition: capacité d'appeler un nouveau familier d'alignement compatible.

Avantage: les créatures qui suivent sont également compatibles lorsque le *Pj* choisit un familier. Il peut appeler un familier dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux axes des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comme un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristiques normales pour une créature de son type. Reportez-vous au *manuel des Monstres* ou au chapitre 1 de ce guide, à l'exception de ce qui suit :

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dés de vie: pour les effets liés aux dés de vie, le familier considéré comme ayant ceux de son maître, ou son total normal s'il est plus élevé.

Points de vie: la moitié des points de vie de son maître, en arrondissant à l'entier inférieur, ou le total normal du familier s'il est plus élevé.

Attaques: le bonus de base à l'attaque est égal à celui de son maître (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute les modificateurs de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de ce type.

Attaques spéciales: les attaques spéciales habituelles pour une créature de ce type.

Particularités: les particularités habituelles pour une créature de ce type.

Jets de sauvegarde: le familier utilise les bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens

Compétences: les compétences normales pour une créature de ce type.

Table 2-2 : Familiers supérieurs

Familier	Alignement	Niv de jeteur de sort de magie profane
Lézard Voltairique	Neutre	5
Strige	Neutre	5
Diablotin	Loyal mauvais	7
Ouvrier Formien	Loyal	7
Pseudo-dragon	Neutre bon	7
Quasit	Chaotique mauvais	7

Pouvoirs spéciaux des familiers: Pratiquement toutes les créatures de taille et de puissance comparables à celles de cette liste peuvent faire office de familier. L'alignement du maître n'est pas le seul facteur à prendre en considération ; les familiers supérieurs pourraient être assignés en fonction du type ou du sous-type de créature auquel appartient le maître, comme indiqué ci-dessous :

Table 2-3 : autres familiers supérieurs

Familier	Alignement	Niv de jeteur de sort de magie profane
Faucon céleste	Bien	3
Serpent venimeux fiélon	Mal	3
Elémentaire de l'air (p)	Air	5
Elémentaire de feu (p)	Feu	5
Elémentaire de terre (p)	Terre	5
Elémentaire de l'eau (p)	Eau	5
Lézard Voltairique	Electricité	5
Homoncule*	Mort	7
Méphite gelé	Froid	7

* Le maître doit d'abord créer l'Homoncule, en substituant de l'ichor (ou toute autre partie de son corps) au sang si nécessaire

La Table A5 intègre de nouveaux familiers supérieurs, issus de l'ouvrage « Les races de Faerûn », que ce don permet d'obtenir.

Table A5 : autres familiers supérieurs

Familier	Alignement	Niv de jeteur de sort de magie profane
Crochet macabre ¹	Neutre mauvais	9
Lézard cracheur ³	Neutre	3
Lynx ¹	Neutre	3
Osquipi	Neutre	5
Serpent ailé ¹	Neutre	3

Lézard cracheur³ : Le maître reçoit un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre l'acide

Lynx¹ : Le maître reçoit un bonus de +3 sur ses tests de Déplacement silencieux

Osquipi : Le maître reçoit un bonus de +2 sur ses tests de Discrétion et Perception auditive

Serpent ailé¹ : Le maître reçoit un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre l'acide

¹ Cette créature est décrite sous la rubrique Monstres des appendices de races de Faerûn (pages 175-179).

² Les crochets macabres ne peuvent être acquis comme familiers que si le maître est d'alignement mauvais et dispose du don École renforcée (Nécromancie).

³ Cette créature est décrite dans le Chapitre 9 : monstres des Royaumes Oubliés.

FORCE DE VOLONTE [SPECIAL]

« Encyclopaedia arcana démonologistes »

Condition: volonté de fer

Avantage: Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +2 à vos jets de contrôle.

HARMONISATION DES GEMMES [CREATION D'OBJETS]

« Magie de Faerûn »

Le personnage sait conférer à une gemme le pouvoir de stocker un sort jusqu'à ce qu'un effet le déclenche.

Conditions: Intelligence 13+, Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses), jeteur de sorts profanes de niveau 3+.

Avantage: Le personnage peut stocker un sort de magie profane dans une gemme. Il doit pouvoir lancer le sort (préparé s'il vous faut le faire, ou simplement connu autrement) et être en possession de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le lancement du sort implique une réduction du total de points d'expérience, il doit alors payer ce coût au début de l'harmonisation en même temps que le coût en PX propre à l'harmonisation elle-même. De la même manière les composantes du sort sont consommées au début de l'incantation mais pas les focaliseurs (un focaliseur utilisé pour harmoniser une gemme pourra être réutilisé). Le niveau de lanceur du sort choisi doit être suffisant pour lancer normalement le sort et ne peut pas être supérieur au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Une gemme ne peut être harmonisée qu'avec un unique sort. La gemme doit avoir une valeur minimale de 50 po par niveau du sort qui va y être stocké. La valeur de base d'une gemme harmonisée (sans compter sa valeur propre) est égale à 50 po multiplié par niveau du sort stocké et par le niveau de lanceur de sort choisi. Lors de l'harmonisation, il faut dépenser 1/25 de ce prix de base en PX et dépenser des matières premières valant la moitié de ce prix de base plus la valeur de base de la gemme elle-même.

INCANTATION RAPIDE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Le personnage lance ses sorts en une fraction de seconde.

Avantage: l'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort!) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à une action, il est impossible de l'accélérer avec ce don. L'enchantement se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

INCANTATION SILENCIEUSE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait lancer des sorts sans prononcer le moindre mot.

Avantage: le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur.

Spécial: les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

INCANTATION STATIQUE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut lancer des sorts sans faire le moindre geste.

Avantage: le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. L'enchantement doit être préparé comme tari soit du niveau supérieur.

INCANTATION PRIMITIVE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage pousse des cris stridents, gesticule sauvagement et use de composantes matérielles additionnelles qui rendent plus puissants ses sorts.

Avantage: Ce don ne fonctionne que si le sort lancé par le personnage n'a pas déjà à la fois une composante verbale, une gestuelle et une matérielle. Le niveau effectif du sort est augmenté de +1 pour chaque type de composante volontairement ajouté par le personnage (cela ne change pas le niveau de l'emplacement de sort requis, mais affecte le DD contre les effets du sort). Il n'est pas possible d'ajouter un type de composante déjà présent dans le sort. Ainsi, il n'est pas possible d'ajouter de composante gestuelle au sort *état*

gazeux, car il en comporte déjà une. Il est en revanche possible d'y ajouter une composante verbale.

La composante verbale adjointe consiste en des cris animaux, des hurlements et des grognements. Le DD du test de Perception auditive pour entendre l'incantation du personnage est alors ajusté de -5 (avant de prendre en compte les modificateurs de distance).

La composante gestuelle est également plus complexe, ce qui fait que le personnage a besoin de deux mains libres pour en bénéficier.

La composante matérielle que l'on ajoute avec ce don est toujours une plante rare trouvée en forêt grâce à un test de Profession (herboriste) dont le DD est de 15.

INSCRIPTION DE RUNES [CREATION D'OBJETS]

« Guide des Royaumes Oubliés »

Vous êtes capable de créer des runes magiques renfermant des sorts jusqu'à ce qu'on les déclenche.

Conditions: Int. 13+, compétence d'Artisanat adéquate, jeteur de sorts de magie divine de niveau 3+.

Avantage: vous pouvez lancer tout sort de magie divine préparé en qualité de rune. Le jeteur doit avoir préparé le sort pour qu'il soit inscrit, mais également disposer de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le sort doit coûter des PX au lanceur, ce dernier en paye le prix en commençant la rune, en plus du coût en PX de la rune elle-même. En outre, les composantes matérielles sont détruites au début du rituel, ce qui n'est pas le cas des focaliseurs. Pour plus d'informations sur les runes et la magie runique, reportez-vous à la partie *Magie runique* du chapitre 2 du *Guide des RO*. Un objet de taille M ou plus petit ne peut accueillir qu'une rune. Les objets plus gros peuvent renfermer une rune par tranche de 2,25 m³ de surface (1,5 m x 1,5 m). On ne peut pas inscrire une rune sur une créature.

Une rune a un prix de vente égal au niveau du sort x niveau du lanceur x 50 po (un sort de niveau 0 compte pour un demi-niveau). Vous devez sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de vente et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

INVOCATION RAPIDE [SPECIAL]

« Encyclopaedia arcana démonologistes »

Vous êtes capable d'accomplir rapidement des rituels d'invocation, tout en conservant une très faible marge d'erreur.

Condition: *Connaissance (démon)* 8+

Avantage: Le temps nécessaire à l'accomplissement d'un rituel est divisé par deux sans pénalité. Un rituel lent aura donc une durée normale et un rituel rapide nécessitera un quart de la durée normale.

MAGIE ANTI PSIONIQUE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

Les sorts du personnage sont plus efficaces contre les personnages et créatures psioniques.

Conditions: Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: Le personnage reçoit un bonus de -s-2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à surmonter la résistance psionique des créatures psioniques. Ce bonus se cumule avec ceux que confèrent les dons Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieure. De plus, à chaque fois qu'une créature psionique tente de dissiper un sort lancé par le personnage, elle doit jouer son test de niveau de manifestation contre un DD de 13 + le niveau de lanceur de sorts du personnage.

Les avantages de ce don ne s'appliquent qu'à la résistance psionique, et non à la résistance à la magie. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. *Grand manuel des psioniques*, page 55).

Spécial: Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

MAGIE DE GUERRE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est passé maître dans l'art de jeter ses sorts au combat.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive (voir page 125)

MAGIE DE GUERRE RENFORCEE [GENERAL]

« Les Chapitres interdits »

Suite à un pacte conclu avec une puissance maléfique, les sorts du personnage sont plus puissants que la normale.

Condition: alignement mauvais.

Avantage: Ajoute +2 au DD des jets de sauvegarde des sorts du Mal du personnage.

MAGIE DE LA TOILE D'OMBRE [GENERAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous avez découvert les sombres et dangereux secrets de la Toile d'Ombre.

Condition: Sagesse 15 ou Shar comme divinité patronne.

Avantage: vos sorts puisent désormais dans la Toile d'Ombre plutôt que dans la Toile. En outre, vous êtes capable d'activer les objets magiques de la Toile d'Ombre sans recevoir de dégâts.

Ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde de tous les sorts des écoles d'Enchantement, d'Illusion et du Nécromancie, mais aussi de ceux relevant du registre de l'obscurité, que vous lancez. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de ces sorts et écoles.

La Toile d'Ombre n'est guère optimale pour les effets impliquant énergie et matière. Ainsi, votre niveau effectif de jeteur de sorts est diminué de 1 dans le cadre des écoles d'Évocation et de Transmutation (sauf s'il s'agit de sorts relevant du registre de l'obscurité). Les utilisateurs de la Toile d'Ombre de niveau 1 ne peuvent pas lancer le moindre sort de ces écoles. Cette réduction affecte la portée, la durée, les

dégâts et autres variables du sort dépendant du niveau, y compris les jets de dissipation effectués à votre rencontre.

Quel que soit votre niveau, vous ne pouvez plus lancer les sorts relevant du registre de la lumière. Votre capacité à utiliser les objets magiques générant de la lumière est également limitée. Vous ne pouvez plus faire appel au pouvoir de lumière des objets magiques à mot de commande et à fin d'incantation.

Désormais, tous les objets magiques que vous créez sont des objets magiques de la Toile d'Ombre (cf. chapitre 2 du *Guide des RO*).

MAGIE INSIDIEUSE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à détecter vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition: Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage: quand un utilisateur de la Toile emploie un sort, un pouvoir magique ou un objet magique de divination (comme détection de la magie) susceptible de détecter l'aura magique de l'un de vos sorts, celui-ci doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 11 + votre niveau de jeteur de sorts) pour effectivement le remarquer. De même, un utilisateur de la Toile recourant à une divination comme détection de l'invisibilité pour révéler les effets d'un de vos sorts doit réussir un jet de lanceur de sorts pour y parvenir. L'utilisateur de la Toile ne peut effectuer qu'un jet de lanceur de sorts par sort de divination employé, quel que soit le nombre de vos sorts agissant dans la zone. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation que vous lancez.

MAGIE PERNICIEUSE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à contrer vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition: Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie d'un utilisateur de la Toile. Toutes les créatures usant de sorts et de pouvoirs magiques sont considérées comme tels, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre. Cet avantage se cumule avec ceux découlant des dons Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieurs, mais ne s'étend pas aux évocations et aux transmutations.

MAGIE TENACE [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous pouvez vous servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à dissiper vos sorts. Toutes les créatures usant de sorts, de pouvoirs ou d'objets

Le Tombeau du Seigneur des Marches



magiques sont des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Condition: Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage: vos sorts résistent aux tentatives de dissipation des utilisateurs de la Toile. Quand un utilisateur de la Toile effectue un jet de dissipation contre l'un de vos sorts (dont dissipation de la magie pour contrer un sort que vous lancez), le DD s'élève à 15 + votre niveau de jeteur de sorts. Cet avantage ne s'étend pas aux sorts d'Évocation et de Transmutation.

MAITRE DES PORTAILS [CREATION D'OBJETS]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous avez appris l'art ancien de la création de portails, des objets magiques permanents qui transportent instantanément ceux qui en connaissent les secrets d'un lieu à un autre. Faerûn en est littéralement criblée.

Condition: Création d'objets merveilleux.

Avantage: Quand le personnage crée un portail, il s'acquitte simplement de la moitié du coût de la création de l'objet. Cet avantage ne se cumule pas avec celui d'Artisanat Magique.

De plus, le personnage sait comment franchir les portails dangereux en toute sécurité. Au prix d'une action simple, il peut tenter de stabiliser temporairement un portail défectueux. Effectuer un test d'Art de la Magie et ajouter le résultat à celui du jet de la table 2-2 page 61 du guide des RO. Le portail reste stable pendant 1 minute, mais le personnage peut renouveler l'opération aussi souvent que nécessaire.

MAITRISE DES SORTS [SPECIAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don est réservé aux magiciens. Chaque fois qu'il le choisit le magicien peut sélectionner dans son livre de sorts un nombre de sorts égal à son modificateur d'intelligence et les préparer sans avoir besoin de consulter son grimoire. Il les connaît tellement bien qu'il n'a plus besoin de se rafraîchir la mémoire pour les avoir en tête.

MAITRISE DES NODES [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage a découvert les secrets de la magie des nodes (cf. *L'outreterre, Magie des nodes, Chapitre 4*).

Conditions: Niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage: Le personnage tire le meilleur parti des nodes telluriens et de la magie des nodes. Ce don lui donne accès aux divers dons de magie des nodes. Il lui permet également d'effectuer un test d'Art de la magie à la place d'un test d'Intelligence pour remarquer la présence des nodes proches et de manipuler les divers pouvoirs des nodes.

Normal: Une créature dénuée de ce don ne peut choisir d'autres dons de magie des nodes, n'a pas accès au potentiel des nodes telluriens et doit réussir un test d'Intelligence pour remarquer les nodes proches ou exploiter leurs pouvoirs.

NODE DE DEFENSE [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage peut utiliser la puissance magique d'un node tellurien pour se prémunir du danger.

Conditions: Maîtrise des nodes, niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition à la CA et aux jets de sauvegarde égal à la classe du node tellurien où il se trouve (jusqu'à un maximum de +4). Par exemple, s'il se tient dans la tranche intermédiaire (+2) d'un node tellurien de classe 3, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux sauvegardes.

NODE DE STOCKAGE [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage peut stocker un sort préparé dans un node tellurien (cf. *L'outreterre, Magie des nodes, Chapitre 4*).

Conditions: Maîtrise des nodes, niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage: Chaque fois que vous choisissez ce don, sélectionnez deux sorts du répertoire de votre personnage. S'il prépare ses sorts, il peut désormais préparer ces deux sorts en plus de son quota de sorts quotidien tant qu'il se trouve dans un node tellurien, comme s'il jouissait de deux emplacements de sort supplémentaires par jour. Ces sorts supplémentaires sont stockés dans le node tellurien et non dans l'esprit du personnage. Ce dernier les jette normalement tant qu'il se trouve au sein du node, même s'il l'a quitté pour y revenir par la suite.

Si votre personnage ne prépare pas ses sorts, sélectionnez également deux sorts de son répertoire. Il peut désormais lancer ces deux sorts tant qu'il se trouve dans ce node tellurien, comme s'il disposait de deux emplacements de sort supplémentaires par jour. Chacun de ces emplacements ne peut servir qu'à jeter le sort qui lui est assigné, à l'exclusion de tout autre (y compris de l'autre sort sélectionné dans le cadre du don). Si le personnage quitte le node, ces emplacements de sort ne sont plus disponibles, mais ils le sont de nouveau dès qu'il y revient, du moins s'il ne les a pas déjà exploités depuis la dernière fois qu'il s'est reposé.

Il n'est pas nécessaire de désigner un node précis auquel associer les deux sorts au moment de choisir ce don, mais on ne peut stocker de sorts que dans un node tellurien à la fois. Il est possible de changer le node dans lequel sont stockés les sorts en méditant pendant

1 heure au sein du nouveau node choisi

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois. Il s'applique à chaque fois à deux nouveaux sorts.

PORTEUR DE MAGEFEU [GENERAL]

« Magie de Faerûn »

L'aventurier est l'un des rares individus dotés du talent inné permettant de contrôler la magie pure sous la forme du magefeu.

Avantage: le personnage peut utiliser le magefeu pour absorber l'énergie des sorts, pour projeter des rafales destructrices ou pour prodiguer des soins, comme cela est décrit dans la section Le magefeu du guide des Royaumes Oubliés.

Spécial: ce don n'est accessible qu'au niveau 1 de personnage. L'acquisition de ce don est soumise à l'accord du Maître du Donjon.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



POUVOIR MAGIQUE CORROMPU [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent être chargés de la puissance du mal. Un sombre pacte est à l'origine de l'énergie maudite qui accompagne la créature.

Condition: alignement mauvais.

Avantage: Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts impies. Par exemple, si la boule de feu corrompue d'un diantrefosse inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts de feu et 17 points sont des dégâts impies.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être corrompu trois fois, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi un diantrefosse décide de corrompre son pouvoir de boule de feu, il peut produire une boule de feu corrompue jusqu'à trois fois par jour. Après cela, il pourra utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il utilise la boule de feu à volonté) ou corrompre un autre de ses pouvoirs magiques, tel que nuée de météores.

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

Avantage: L'utilisateur d'un pouvoir magique rapide ne requiert qu'une action libre qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé d'un pouvoir magique rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique rapide par round. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round entier ne peut bénéficier d'une version rapide.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature ne peut être utilisé sous forme rapide qu'une fois par jour, et le don ne permet pas de se servir d'un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si le démon choisit de recourir à son pouvoir de ténèbres en version rapide, il ne pourra le faire qu'une fois pour la journée, même s'il peut continuer à utiliser ce pouvoir sous sa forme normale (étant donné qu'il peut lancer ténèbres à volonté) et également produire un autre de ses pouvoirs magiques en forme rapide, tel que profanation.

Normal: En général, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et suscite une attaque opportunité, à moins qu'il en soit spécifié autrement.

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, la créature bénéficie d'une application quotidienne supplémentaire du don pour chacun de ses pouvoirs magiques.

POUVOIR MAGIQUE RENFORCE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent s'avérer plus pénétrant que la normale.

Avantage: Le degré de difficulté (DD) du jet de sauvegarde d'un pouvoir magique renforcé est augmenté de +2. Chaque pouvoir magique de la créature peut être amélioré trois fois par jour, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi si une succube décide d'utiliser le don pour son pouvoir de suggestion, elle pourra recourir à une suggestion renforcée jusqu'à trois fois durant cette journée. Après cela, elle pourra de nouveau utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il peut lancer suggestion à volonté) ou renforcé un autre de ses pouvoirs magiques, comme par exemple charme-personne.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chaque de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

POUVOIR MAGIQUE SOUILLE [GENERAL]

«Les Chapitres interdits»

Les pouvoirs magiques de la créature sont particulièrement imprégnés du Mal.

Condition: Alignement mauvais.

Avantage: Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts maléfiques. Par exemple, si l'éclair souillé d'un cornuggon inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts d'électricité et 17 points sont des dégâts maléfiques. Les créatures qui sont immunisées contre l'électricité ne reçoivent aucun dégât d'un éclair souillé.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être souillé deux fois par jour, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un cornu gon décide de souiller son pouvoir éclair, il peut lancer un éclair souillé jusqu'à deux fois par jour. Après cela, il ne pourra utiliser ce pouvoir normalement qu'une fois (étant donné qu'il peut lancer éclair trois fois par jour) ou souiller un autre de ses pouvoirs magiques, tel que boule de feu.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, la créature peut l'appliquer à chaque de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

PREPARATION DE POTIONS [GENERAL]

«Manuel des joueurs»

Le personnage est capable de concocter des potions, qui reproduisent l'effet des sorts. Elles sont décrites dans le *Guide du Maître*.

Condition: jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage: le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier détermine le niveau de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau actuel du Pj. La potion coûte 50po x niveau du personnage x niveau du sort reproduit. Le Pj doit

Le Tombeau du Seigneur des Marches



sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du coût total de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exigé une dépense supplémentaire. En plus du coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquiescer le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

PREPARATION PROFANE [GENERAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous êtes capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition : être capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.

Avantage : chaque jour, le personnage peut mobiliser un ou plusieurs emplacements de sort pour préparer des sorts qu'il connaît. (En général, c'est pour leur appliquer des dons de métamagie). Ensuite, il peut lancer le sort concerné au prix d'une action simple, même s'il l'accompagne de dons de métamagie. L'emplacement de sort mobilisé doit correspondra au niveau du sort choisi. Une fois le sort préparé, le personnage ne peut plus rien faire de son emplacement de sort tant qu'il ne l'a pas jeté.

Normal : un ensorceleur ou un barde qui applique un don de métamagie à un sort doit entreprendre une action complexe et non une action simple.

QUINTESSANCE DES SORTS [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage sait tirer la quintessence de ses sorts.

Avantage : tous les effets variables d'un sort préparé à l'aide de ce don prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, une boule de feu dont on tire la quintessence inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points). Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Un sort bénéficiant à la fois de ce don et d'Extensions d'effet profite des deux effets, mais Quintessence des sorts prime (le sort aura donc un effet maximal plus la moitié de son effet normal, déterminée aléatoirement; lancée par un magicien de niveau 10, une *boule de feu* infligera donc un total de 60 points de dégâts + 5d6).

RENOI DE DEMON [METAMAGIE]

« Encyclopaedia arcana démonologistes »

Vous pouvez instantanément renvoyer dans son plan d'origine tout démon que vous rencontrez.

Condition : Cha 13, Connaissance (démon) 10+

Avantage : Toute créature des plans infernaux peu être renvoyée grâce à ce don. Un jet de renvoi doit être effectuée (DD10+FP du démon), avec le modificateur de charisme comme bonus. C'est une action complexe et en cas de succès, le démon sera immédiatement renvoyé dans les profondeurs infernales. On ne peut viser qu'un démon à la fois avec ce don, et cela ne fonctionne pas avec les démons qui possèdent un corps.

RESISTANCE DES SORTS [GENERAL]

« Magie de Faerûn »

Les sorts du personnage sont particulièrement finement élaborés Ils résistent plus facilement aux tentatives visant à les dissoudre.

Avantage : tous les jets de dissipation effectués contre les sort: du personnage sont affectés d'un malus de -2.

RESISTANCE A LA MAGIE RENFORCEE [GENERAL]

« Les Chapitres interdits »

En concluant un pacte avec une puissance du Mal, le personnage se rend encore plus résistant à la magie.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Si le personnage bénéficie au préalable d'une résistance à la magie innée, il ajoute un bonus de malfaisance de +2 à sa valeur de résistance à la magie

RETARDEMENT DE SORT [METAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le Pj est capable de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de son choix.

Condition : un autre de don de métamagie.

Avantage : un sort retardé n'est activé que 1 à 5 rounds après avoir été lancé. Le retard est déterminé par le personnage après avoir fini de lancer le sort. On ne peut plus modifier ce retard ensuite. Le sort est activé juste avant son tour, durant le round choisi. Seuls les sorts à zone d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don.

Toutes les décisions prises au sujet du sort (jets d'attaque, désignation des cibles, détermination de la zone) sont fixées au moment où le sort est lancé. La résolution des effets en ce qui concerne les cibles du sort (dont les jets de sauvegarde) est fixée au moment où le sort se déclenche. Si les conditions changent entre le lancement du sort et la résolution des effets de manière à ce qu'il ne puisse plus fonctionner (par exemple si la cible quitte la zone d'effet avant que le sort ne se déclenche), le sort échoue.

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles avec d'autres sorts, comme détection de la magie. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

SIGNATURE MAGIQUE [GENERAL]

« Magie de Faerûn »

Le personnage a développé une signature visuelle ou auditive unique, qui imprègne les manifestations de ses sorts. Tous les

Le Tombeau du Seigneur des Marches



sort: qu'il lance reflètent plus ou moins fortement cette signature et ceux qui en forment le cœur sont plus efficaces.

Condition : capacité de lancer au moins un sort d'illusion.

Avantage : le personnage choisi une signature propre à sa manière de lancer des sorts. Lorsqu'il lance un sort au cœur de sa signature, il bénéficie d'un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts. Le DD des jets de Connaissance des sorts effectués pour reconnaître un sort lancé par le personnage est augmenté de +5 que celui-ci fasse partie de sa signature ou non.

Une signature magique a deux composantes. La première est un ensemble de sorts formant le cœur de la signature. Cet ensemble est composé d'un sort de chaque niveau accessible au personnage. Par exemple, un magicien de niveau 5 peut choisir un rayon de givre, un projectile magique, une boule de neige de Snilloc et un vol comme sorts au cœur de sa signature.

La deuxième composante est un effet visuel ou auditif partagé par tous les sorts que lance le personnage, par exemple : « feu », « glace » ou « crânes grimaçants ». Toutefois, cette signature ne change pas les effets des sorts, mis à part l'augmentation du niveau de lanceur de sorts pour les sorts au cœur de la signature. Par exemple, si votre signature est le « feu » alors un projectile magique peut avoir l'apparence de projectiles enflammés, cela reste un effet de force, et les dégâts infligés ne seront donc pas des dégâts de feu. Si votre signature est représentée par des « crânes grimaçants » un sort de vol pourra se manifester comme une douzaine de crânes entourant et soulevant le personnage.

SORT CONSACRE [METAMAGIE]

« Codex Divin », « Les chapitres sacrés »

Le personnage est capable d'imprégner ses sorts de l'énergie du bien

Condition : Alignement Bon

Avantage : Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du bien. De plus, s'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (arrondi à l'inférieur) émanent d'une source divine, et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructrice. Par exemple, une tempête de feu modifiée par ce sort, permettra de faire la moitié des dommages à une créature immunisée au feu. Un sort consacré nécessite un emplacement de sort d'un niveau supérieur.

SORT CORROMPU [METAMAGIE]

« Les Chapitres interdits », « Codex Divin »

Suite à un pacte passé avec une puissance maléfique, le personnage peut transformer l'un de ses sorts en une manifestation du Mal.

Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont impies. Par exemple une boule de feu corrompue lancée par un magicien de niveau 6 inflige 6d6 points de dégâts : 3d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts impies, ce qui fait que les créatures immunisées contre le feu sont susceptibles de recevoir 3d6 points de dégâts

Le sort corrompu nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial : Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'appliquer, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

SORT DE METANODE [METAMAGIE]

« L'outreterre »

Les sorts de métamagie du personnage ont davantage d'effets dans les nœuds telluriques qu'ailleurs (cf. *L'outreterre, Magie des nœuds, Chapitre 4*).

Conditions : Maîtrise des nœuds, niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage : Quand le personnage lance un sort bénéficiant d'un don de métamagie, il peut déduire la classe de la couche du nœud tellurique dans laquelle il se tient du niveau du sort augmenté. (La classe de couche n'est égale à la classe du nœud que s'il se tient dans la partie centrale de celui-ci).

Par exemple, si votre personnage lance une *boule de feu* associée au don Quintessence des sorts pour augmenter son niveau de sort dans la couche centrale (+1) d'un nœud tellurique de classe 1, il la jette comme si elle occupait un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel (et non trois). En effet, le nœud tellurique compense un niveau de sort du coût métamagique. Ce don est avant tout utile pour les personnages qui ne préparent pas leurs sorts (comme les bardes et les ensorceleurs), mais également pour les magiciens qui quittent rarement leur nœud tellurique et qui ont l'occasion de préparer leurs sorts au niveau ajusté.

Si votre personnage utilise ce don pour réduire le coût de préparation d'un sort de métamagie puis quitte le nœud tellurique, le sort en question n'est plus disponible, sauf si le PJ rallie une couche de nœud tellurique d'une classe suffisante.

SORT DE FAMILIER [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage connaît tellement bien une sélection de sorts de son répertoire qu'il peut les stocker dans l'esprit de son familier.

Conditions : Faculté d'acquiescer un familier. Maîtrise des sorts.

Avantage : Le personnage prépare dans l'esprit de son familier un sort lié au don Maîtrise des sorts. On considère alors qu'il jouit d'un emplacement de sort quotidien supplémentaire. Il peut lancer ce sort tout à fait normalement tant que son familier se trouve dans un rayon d'une case. Une fois lancé, le sort est oublié, comme s'il avait disparu de l'esprit du personnage. Par contre, le familier est incapable de lancer le sort en question, même s'il dispose habituellement de facultés de lanceur de sorts.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, l'esprit du familier peut abriter un nouveau sort lié au don Maîtrise des sorts du personnage.

SORT DE SIGNATURE [GENERAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous connaissez tellement bien un sort particulier que vous pouvez convertir des sorts préparés en ce sort.

Condition : Maîtrise des sorts.

Avantage : choisissez un sort associé au don Maîtrise des sorts. Désormais, vous pouvez convertir des sorts de magie

Le Tombeau du Seigneur des Marches



profane du niveau du sort maîtrisé (ou plus élevé) que vous avez préparés en ce sort de signature, tout comme un prêtre bon est capable, spontanément, de convertir des sorts préparés en sorts de soins.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort.

SORT INNÉ [MÉTAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage maîtrise un sort si parfaitement qu'il peut désormais le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.

Conditions : Incantation silencieuse, Incantation statique.

Avantage : il faut choisir un sort que le Pj est en mesure de lancer. Il peut désormais lancer ce sort, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique 3 fois par jour. Si le sort inné nécessite une dépense en PX, elle doit être acquittée à chaque fois que le pouvoir magique est employé. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, celle-ci n'est pas nécessaire pour activer le pouvoir magique. À l'inverse, si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, il faut utiliser un objet valant 50 fois ce coût en tant que focaliseur, objet indispensable pour utiliser le pouvoir magique.

Le personnage doit sacrifier à jamais un emplacement de sort du niveau du sort inné. Cela signifie qu'il ne saurait s'en servir pour jeter un autre sort et lance donc un sort de moins quotidiennement.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Les coûts en emplacements de sort, focaliseurs et composantes matérielles doivent être acquittés pour chaque sort inné choisi.

SORT JUMEAU [MÉTAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage est capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : lorsque le personnage lance un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur la cible, comme s'il était lancé deux fois en un même lieu ou sur une même cible. Toutes les variables de ce sort (cibles, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois. La cible est donc victime des effets des deux sorts et doit effectuer un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certains cas, lorsque la cible rate ses deux jets de sauvegarde, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un charme-*personne* jumeau par exemple (cf Combinaison d'effets magiques, page 153 du Manuel des joueurs). Ainsi, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux jets de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contresort (par exemple, se servir d'une forme non jumelée du sort n'annule pas simplement la moitié du sort jumeau).

Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

SORT NEGATIF [MÉTAMAGIE]

« *Libris mortis* »

Les sorts du personnage canalisent l'énergie négative, si bien qu'ils infligent davantage de dégâts aux créatures vivantes mais se révèlent moins efficaces contre les morts-vivants.

Conditions : Alignement non bon, ne doit pas avoir la faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage : Les sorts du personnage sont imprégnés d'énergie négative. Un sort négatif inflige 50 % de dégâts en plus aux créatures vivantes mais 50% de dégâts en moins aux créatures artificielles, morts-vivants et objets. Un sort négatif mobilise un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

Spécial : Un personnage qui a le pouvoir de canaliser l'énergie positive pour renvoyer les morts-vivants ne peut choisir ce don.

SORT PERSISTANT [MÉTAMAGIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le sort modifié dure toute une journée.

Condition : Extension de durée.

Avantage : un sort persistant a une durée de 24 heures ; il doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, compréhension des langages ou détection de la magie). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact, ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas nécessaire de se concentrer sur des sorts comme détection de la magie, détection des pensées pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, le personnage devra se concentrer pour obtenir les habituelles informations supplémentaires. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

SORT PURIFIÉ [MÉTAMAGIE]

« *Les chapitres sacrés* »

Le personnage investit ses sorts destructeurs d'une énergie céleste qui n'affecte pas les créatures d'alignement bon.

Condition : Alignement bon.

Avantage : Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, les créatures neutres ne subissent que la moitié de ceux-ci, voire le quart si elles réussissent leur jet de sauvegarde (le cas échéant). De leur côté, les créatures d'alignement bon n'en subissent aucun. Par contre, les Extérieurs d'alignement mauvais subissent des dégâts supplémentaires. Le type de dé de dégâts augmente alors d'un cran (chaque d6 devient un d8, chaque d8 devient 2d6, etc.).

Un sort consacré mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

SORT SOUILLE [MÉTAMAGIE]

« *Les Chapitres interdits* »

Le personnage peut transférer l'un de ses sorts en sort du Mal, et les blessures provoquées par le sort se révèlent particulièrement pernicieuses

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Condition : Alignement mauvais.

Avantage : Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont maléfiques. Par exemple un éclair souillé lance par un magicien de niveau 8 inflige 8d6 points de dégâts : 4d6 points de dégâts d'électricité et 4d6 points de dégâts maléfiques électricité (mais les créatures immunisées contre électricité ne subissent aucun dégâts). Un sort souille nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial : Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'appliquer, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

SORT TRANSDIMENSIONNEL [METAMAGIE]

« Codex Divin »

Le personnage est capable de lancer des sorts qui traversent les barrières extra-dimensionnelles

Avantage : Un sort modifié par le biais de ce don affecte normalement les créatures intangibles, situés sur le plan éthéré, ou de l'Ombre ou dans un espace dimensionnel dans la zone d'effet. Cela comprend donc les fantômes, créatures sous clignotement, protéger par une corde enchantée... Le personnage doit percevoir une créature pour la prendre pour cible d'un sort autre qu'un sort de zone, de rayonnement. Un sort transdimensionnel nécessite un emplacement de sort d'un niveau supérieur.

SUBSTITUTION ENERGETIQUE [METAMAGIE]

« Magie de Faërun »

Le personnage peut lancer un sort utilisant un type d'énergie de manière à ce qu'il en utilise une autre.

Conditions : n'importe quel autre don de métamagie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage : le personnage choisi un type d'énergie : acide, froid, électricité, feu ou son. Il peut alors modifier n'importe quel sort de ce type d'énergie par celle qu'il a choisie lors de l'acquisition de ce don. Le sort modifié fonctionne exactement de la même manière que la version originale à l'exception du type de dégâts qui est aussitôt modifié. Par exemple, une boule de feu acide aura la même zone d'effet (étendue de 6 m de rayon), mais elle infligera des dégâts d'acide et non pas de feu.

Si un sort a des effets secondaires, le sort modifié les conserve. Par exemple, le sort cri offre la possibilité d'assourdir des créatures et d'infliger des dégâts supplémentaires à des créatures cristallines ; si le feu est substitué au son lors de l'utilisation de ce sort, les victimes pourront quand même être assourdies et les créatures cristallines subiront quand même le double de dégâts. Parfois les effets secondaires mineurs d'un sort sont directement liés à la nature de l'énergie utilisée, par exemple, une sphère de feu pourra enflammer des objets, mais une sphère de feu composée simplement de son ou d'acide ne pourra alors pas avoir ces mêmes effets mineurs.

Lorsqu'un sort inflige des dégâts qui ne sont pas directement liés à une énergie, le don Substitution énergétique n'affecte alors pas cette partie du sort. Par exemple, tempête de grêle inflige 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 de dégâts

de froid. Une tempête de grêle électrique infligera donc 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 points de dégâts d'électricité.

Un sort à énergie substituée utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, il s'applique à chaque fois à une forme d'énergie différente.

SUBSTITUTION NON LETALE [METAMAGIE]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage est capable de modifier un sort infligeant des dégâts d'énergie destructive afin qu'il n'inflige que des dégâts non létaux.

Conditions : Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage : Choisissez un type d'énergie destructive: acide, électricité, feu, froid ou son. Le personnage peut modifier un sort pourvu du registre correspondant afin qu'il inflige des dégâts non létaux et non des dégâts d'énergie. Hormis cela, le sort altéré fonctionne de manière habituelle.

Un sort non létaux mobilise un emplacement de sort de niveau normal, sauf s'il est modifié par un autre don de métamagie.

VISEE MAGIQUE EXTRAORDINAIRE [METAMAGIE]

Le personnage peut modeler la zone d'effet de ses sorts pour qu'ils n'atteignent pas une créature donnée.

Condition : Degré de maîtrise de 15 en Art de la magie.

Avantage : Chaque fois que le personnage lance un sort de zone, il peut tenter d'en altérer la zone d'effet de manière à ce qu'une des créatures normalement concernées ne soit pas affectée. Pour ce faire, le personnage doit réussir un test d'Art de la magie (DD égal à 25 + niveau du sort).

L'incantation d'un sort bénéficiant du don Visée magique extraordinaire nécessite une action complexe, à moins que le temps d'incantation normal du sort soit supérieur, auquel cas il reste inchangé.

VRILLEMORTEL [GENERAL]

« Les Chapitres interdits »

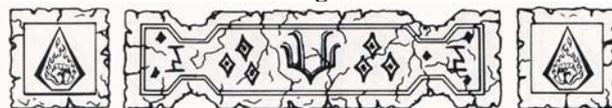
La créature peut rendre ses pouvoirs magiques particulièrement meurtriers à l'encontre des mortels.

Avantage : L'appellation Vrillemortel correspond à un pouvoir magique qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires s'il est utilisé contre des créatures vivantes autres que des extérieurs, mais qui, à l'inverse, n'impose que la moitié des dégâts de base (arrondie à l'entier inférieur) aux extérieurs, mort-vivants et créatures artificielles.

Par exemple, si un cône de froid vrille mortel provenant d'un gélugon inflige normalement 45 points de dégâts, il en fait en réalité 45+2d6 points à un humanoïde et seulement 22 à une tornante. Quel que soit leur type, les créatures qui sont immunisées contre le froid ne subissent pas le moindre dégât si elles sont exposées à un cône de froid vrillemortel.

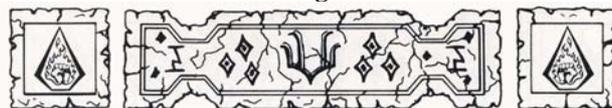
Vrillemortel peut s'appliquer cinq fois à chacun des pouvoirs magiques d'une créature, bien que ce don ne permette pas d'utiliser un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans des conditions normales. Ainsi, si un gélugon choisit d'appliquer Vrillemortel à son cône de froid, il pourra y recourir sous cette

Le Tombeau du Seigneur des Marches



forme jusqu'à cinq fois pour la journée. Après cela, il pourra utiliser normalement ce pouvoir (étant donné que son utilisation de cône de froid est illimitée).

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chaque de ses pouvoirs magiques cinq fois de plus par jour.



Donz d'Aptitude Physique



Les dons d'aptitude physique vont influencer vos jets de sauvegarde, ou vos jets de compétences voir vos déplacements.

AGILITE DU SINGE [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le personnage sait évoluer tel un singe parmi les branchages.

Conditions : Degré de maîtrise de 4 en Escalade, degré de maîtrise de 4 en Saut.

Avantage : Le personnage peut évoluer en zone boisée à sa vitesse de déplacement au sol de base, sans tenir compte des ralentissements normalement engendrés par la nature du terrain. Pour pouvoir utiliser ce don, le personnage doit se déplacer au moins 6 mètres au-dessus du sol et dans une forêt intermédiaire ou dense (cf. page 87 du Guide du Maître).

ACROBATIQUE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous êtes exceptionnellement agile et souple.

Condition : Dex 15+

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de d'Equilibre et d'Acrobatie.

ARMURE NATURELLE SUPERIEURE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

La peau du personnage est encore plus résistante que celle de ses congénères.

Conditions : Disposer d'une armure naturelle raciale.

Avantage : Le bonus d'armure naturelle que la race du personnage lui confère augmente de +1.

Spécial : Le personnage peut prendre ce don plusieurs fois. Chaque fois qu'il le choisit, son bonus d'armure naturelle augmente encore de +1.

COURSE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est particulièrement rapide.

Avantage : lorsqu'il court, (aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale, au lieu de quatre fois (voir Course, page 127). S'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut, page 74), il peut augmenter de 25 % la longueur ou la hauteur qu'il parvient à franchir sans dépasser le maximum autorisé.

DISCRET [GENERAL]

« Guide des Royaumes Oubliés » « Manuel des joueurs »

Les vôtres sont bien connus pour leur discrétion.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

DUR A CUIRE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage reste conscient même lorsqu'il reçoit des coups qui devraient l'abattre.

Avantage : Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatique sans avoir besoin de lancer 1d100 à chaque round pour savoir si son personnage.

Lorsque le total de ses points de vie est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif. (Même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement, soit une action simple mais aucune action complexe. S'il choisit de faire une action simple, il subit 1 point de blessure après l'avoir réalisée. Certaine action libre que le MD peut juger épuisant peuvent aussi causer un point de dommage. Exemple lancer un sort avec incantation rapide.

ENDURANCE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests et jet de sauvegarde suivants : test de natation pour résister aux dgts temporaires, les tests de constitution pour continuer de courir (p143), pour éviter les dgts non létaux due à une marche forcée (p164) à la famine ou à la soif, les tests pour retenir sa respiration (p81) ; les jets de vigueur pour éviter les dgts non létaux infligés par les climats chauds ou froid, pour résister aux dgts infligés par l'asphyxie. De plus le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal : un personnage sans ce don qui dort en armure légère ou intermédiaire se réveille automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial : un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3

Le Tombeau du Seigneur des Marches



FORTE PERSONNALITE [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le personnage cultive une confiance en lui presque inébranlable. Son estime de soi et sa résolution renforcent sa volonté.

Condition : Cha 13.

Avantage : Le personnage ajoute son modificateur de Charisme (au lieu de son modificateur de Sagesse) aux jets de Volonté contre les sorts et effets mentaux.

GUERISON RAPIDE [GENERAL]

« Codex martial »

Le personnage guérit plus rapidement que la moyenne.

Conditions : Bonus de base de Vigueur +5.

Avantage : Le personnage récupère les points de vie et les points de caractéristiques affaiblies plus rapidement que la normale, selon le barème de la table de la page suivante.

Repos de	Guérison naturelle des points de vie	
	8 heures ²	24 heures
Normal	Niveau	2 x Niv
Normal et soins suivis ¹	2 x Niveau	4 x Niv
Avec Guérison rapide	1,5 X Niveau	3 x Niv
Avec Guérison rapide et soins suivis ¹	3 x Niveau	6 x Niv

Repos de	Guérison naturelle des caractéristiques affaiblies	
	8 heures ²	24 heures
Normal	1	2
Normal et soins suivis ¹	2	4
Avec Guérison rapide	2	4
Avec Guérison rapide et soins suivis ¹	3	6

1 : Nécessite un test réussi de Premiers secours (voir le *Manuel des Joueurs*, page 82)

2 : Suivies d'une activité normale pendant la journée.

GRANDE VITALITE [GENERAL]

« Codex martial »

La grande résistance aux dégâts du personnage augmente encore.

Conditions : Aptitude de classe ou pouvoir inné de réduction des dégâts.

Avantage : Le personnage gagne un bonus de +1 à la valeur de sa réduction des dégâts. Le type d'armes ou de dégâts qui ignore la réduction des dégâts du personnage ne change pas. Le bonus s'applique après avoir déterminé cette valeur selon le niveau, si besoin est. Par exemple, un barbare de niveau 13 possède une réduction des dégâts de 3/—. Grâce à ce don, elle passe à 4/—. Lorsqu'il atteint le niveau 16, sa réduction des dégâts passe à 5/—, puis à 6/— au niveau 19.

Il n'est pas possible de prendre ce don plusieurs fois. Si le personnage possède plusieurs réductions des dégâts diffé-

rentes, il doit choisir (une fois pour toutes) à laquelle s'applique le bonus accordé par le don.

IMMUNITE AU POISON [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous avez entraîné votre corps à résister aux effets des poisons.

Avantage : Con 12+, 5 en rang en Connaissance Poison

Spécial : Vous avez passé des années à ingérer de petites doses de poison pour vous mithridatiser. Vous recevez un bonus de vigueur de +4 pour résister aux effets de tous les poisons classiques (non magiques et non surnaturels).

IMMUNITE AU POISON [GENERAL]

« Les Chapitres interdits »

A la suite d'une exposition prolongée à un poison ou à une substance toxique, le personnage y est désormais immunisé.

Avantage : Le personnage est immunisé contre un poison défini (choisi par le MD ou le joueur), qu'il s'agisse d'un poison à enduire sur lame, du venin d'une créature donnée ou de toute substance toxique. Le personnage bénéficie également d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les autres poisons.

Spécial : Un même personnage peut prendre ce don à plusieurs reprises, en choisissant un poison différent à chaque fois. Le bonus de +1 contre les autres poisons n'est pas cumulatif, car chaque immunité contre un poison différent à essentiellement la même influence sur la physiologie générale.

METABOLISME ACCELERE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

Les blessures du personnage guérissent rapidement.

Conditions : Con 13.

Avantage : Chaque jour, le personnage récupère naturellement un nombre de points de vie égal au double de son bonus de Constitution. Cette guérison agit même si le personnage ne bénéficie pas de repos et s'ajoute à la guérison naturelle habituelle s'il se repose. Toute action ou condition modifiant le taux de guérison naturelle (comme la compétence Premiers secours) est sans effet sur le métabolisme accéléré.

NAGE ACCELEREE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage ne fait qu'un avec l'eau.

Conditions : Bonus de base de Vigueur de +2, vitesse de déplacement naturelle à la nage.

Avantage : La vitesse de déplacement à la nage du personnage est augmentée de 6 mètres.

Normal : La vitesse de déplacement à la nage normale des genasi d'eau est de 9 mètres. Celle des elfes aquatiques est de 12 mètres.

PLONGEON SALVATEUR [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage peut plonger au sol ou derrière un abri en un clin d'oeil, ce qui lui permet d'éviter de nombreux effets de zone.

Condition : Bonus de base de Réflexes +4.

Avantage : Quand le personnage manque un jet de Réflexes, il peut aussitôt tenter de le rejouer. Il doit alors accepter le résultat du second jet, qu'il l'avantage ou non. Le personnage se retrouve à terre aussitôt après avoir tenté le second jet.

PROSPECTION TACTILE [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le personnage compte sur ses réflexes et ses doigts agiles plutôt que sur ses capacités intellectuelles quand il s'agit de fouiller une pièce ou de désarmer un piège.

Avantage : Le personnage ajoute son modificateur de Dextérité (au lieu de son modificateur d'Intelligence) à tous les tests de Désamorçage/sabotage et de Fouille.

De plus, il ne subit aucun malus à ces tests lorsqu'il se trouve dans l'obscurité ou qu'il ne voit pas ce qu'il fait.

PRESENCE INTIMIDANTE [GENERAL]

« Libris mortis »

Le personnage est capable de susciter la peur chez ses adversaires.

Conditions : Cha 13, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage : Le personnage peut entreprendre une action simple pour impressionner un adversaire. Ce dernier doit se situer dans un rayon de 9 mètres, avoir une ligne de mire avec le personnage et disposer d'une valeur d'Intelligence. La cible doit alors réussir un jet de Volonté (DD 10 +1/2 niveau global + modificateur de Charisme) sous peine d'être secouée pendant 10 minutes. Ce don n'a aucun effet sur une créature déjà secouée.

Spécial : Les guerriers peuvent choisir Présence intimidante en qualité de don supplémentaire.

RESISTANCE VITALE [GENERAL]

« Libris mortis »

Le personnage ignore les effets des niveaux négatifs pendant quelque temps.

Avantage : Quand le personnage gagne un niveau négatif, il est en droit d'ignorer tous les malus et effets secondaires associés à celui-ci pendant un nombre de minutes égal à son bonus de Constitution (le cas échéant).

Exemple : si Tordek (Con 15) est frappé par un nécrophage, il gagne 1 niveau négatif. Cependant, il ignore le malus de -1 aux jets d'attaque, sauvegardes, tests de caractéristique et tests de compétence associés à ce niveau négatif pendant 2 minutes, car son bonus de Constitution est de +2. Si Tordek était un lanceur de sorts, il éviterait également de perdre un emplacement de sort pendant 2 minutes.

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur visant à se débarrasser des niveaux négatifs.

REFLEXES SURHUMAINS [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Les réflexes de l'aventurier sont supérieurs à la normale.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

ROBUSTESSE [GENERAL]

« Manuel du joueur »

Le personnage est plus robuste que la normale.

Avantage : le PJ gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

RESISTANCE ENERGETIQUE SUPERIEURE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sélectionne une forme d'énergie contre laquelle il est doté d'une résistance naturelle (qui n'est pas conférée par un sort ou un objet). Sa résistance innée contre ce type d'énergie est plus efficace que la normale.

Conditions : Résistance naturelle à une forme d'énergie (acide, électricité, feu, froid, ou son).

Avantage : La résistance du personnage contre ce type d'énergie augmente de 5. Ainsi, s'il s'agit d'un aasimar, il dispose d'office d'une résistance de 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité. Il peut donc prendre ce don et augmenter l'une de ces résistances à 10 points, les autres demeurant inchangées.

Spécial : Il est possible de prendre ce don plusieurs fois. Ces effets ne se cumulent pas, mais il s'applique à chaque fois à un nouveau type d'énergie contre laquelle le personnage est doté d'une résistance naturelle.

REDUCTION [GENERAL]

« Guide des personnages monstrueux »

Le personnage réduit les effets des coups qui lui sont portés.

Conditions : Con 20, Robustesse.

Avantage : Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de (2/-). Celle-ci vient en plus de toute autre réduction des dégâts dont il profite déjà. Par contre, elle ne saurait réduire les dégâts subis en dessous de 0.

Spécial : Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

REFLEXES INCOMMODES [GENERAL]

« Guide des personnages monstrueux »

Le personnage a une chance d'éviter les attaques qui mettent à l'épreuve son agilité, mais à grands frais.

Condition. Réflexes surhumains.

Avantage : Avant d'effectuer un jet de Réflexes, le personnage peut décider d'activer ce don, ce qui lui confère un bonus de +6 au jet de sauvegarde. Une fois le jet de sauvegarde effectué, et quelle qu'en soit l'issue, le personnage est à terre et hébété.

SCIENCE DE LA LEVITATION [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage a appris à distiller son utilisation du pouvoir magique de *lévitation*, ce qui lui permet de s'en servir plusieurs fois pour des durées plus courtes.

Conditions: Pouvoir magique de *lévitation*.

Avantage: Le personnage peut recourir à son pouvoir de *lévitation* par tranches de 1 minute plutôt que de tout utiliser en une seule fois.

Le nombre de fois par jour où il est capable de se servir de ce pouvoir pendant une durée ainsi raccourcie est égal à son niveau de lanceur de sorts. Ainsi, si le personnage est un genasi d'air, il possède à la base le pouvoir magique de léviter une fois par jour, au niveau 5 de lanceur de sorts, soit pendant une durée de 5 minutes. Avec ce don, il se retrouve capable de léviter cinq fois par jour pendant une durée de 1 minute à chaque fois. S'il pouvait sans ce don léviter plus d'une fois par jour, il suffit de multiplier le niveau de lanceur de sorts du personnage par le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir dont il disposait pour trouver combien de fois il peut léviter par jour pour des périodes raccourcies. Ainsi, une créature qui pourrait normalement recourir deux fois par jour au pouvoir magique de *lévitation*, au niveau 5 de lanceur de sorts, se retrouverait capable, avec le don, de léviter jusqu'à 10 (2x5) fois par jour, pendant 1 minute à chaque occasion.

SCIENCE DE LA ROBUSTESSE [GENERAL]

«*Codex martial*», «*Libris mortis*»

La résistance du personnage est phénoménale.

Conditions: Bonus de base en Vigueur +2.

Avantage: Le personnage obtient un nombre de points de vie supplémentaires égal à son nombre de dés de vie. Chaque fois qu'il obtient un dé de vie supplémentaire (par exemple, en changeant de niveau), il obtient 1 point de vie supplémentaire. Chaque fois qu'il perd un dé de vie (par exemple, suite à une perte de niveau), il perd 1 point de vie de façon définitive.

Spécial: Un guerrier peut choisir Science de la robustesse en tant que don supplémentaire.

SOUPLESSE DU SERPENT [GENERALITE]

«*Manuel du joueur*»

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

Conditions: Dex 13+, Esquive.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité déclenchées lorsqu'il pénètre dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

SCIENCES DE LA NAGE [GENERAL]

«*Codex aventureux*»

Le personnage nage plus vite que la normale.

Condition, Degré de maîtrise de 6 en Natation.

Avantage. Le personnage peut nager à la moitié de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la totalité de sa vitesse de déplacement par une action complexe.

Normal. Le personnage peut normalement nagera un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse de déplacement par une action complexe.

SCIENCE DU VOL [GENERAL]

«*Les races de Faerûn*», «*Codex aventureux*»

Le personnage bénéficie d'une manœuvrabilité en vol accrue.

Conditions: Capacité de voler, que ce soit naturellement, magiquement ou par métamorphose.

Avantage: La manœuvrabilité en vol du personnage augmente d'un cran. Ainsi, en imaginant que sa manœuvrabilité normale est médiocre, elle devient moyenne.

VIGUEUR INCOMMODE [GENERAL]

«*Guide des personnages monstrueux*»

Le personnage a une meilleure chance de résister aux attaques qui le prennent pour cible, mais à grands frais.

Conditions: Vigueur surhumaine.

Avantage: Avant d'effectuer un jet de Vigueur, le personnage peut décider d'activer ce don, ce qui lui confère un bonus de +6 au jet de sauvegarde. Une fois le jet de sauvegarde effectué, et quelle qu'en soit l'issue, le personnage est chancelant jusqu'au terme de la rencontre. Un personnage chancelant ne peut entreprendre que des actions partielles là où il réalise habituellement des actions simples.

VIGUEUR SURHUMAINE [GENERAL]

«*Manuel des joueurs*»

Le personnage est plus résistant que la normale.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de vigueur.

VELOCITE [GENERAL]

«*Codex martial*»

Le personnage est plus rapide que la normale.

Avantage: Lorsque le personnage ne porte pas d'armure (ou de charge) intermédiaire ou lourde, sa vitesse au sol augmente de +1,50 mètre.

VOLONTE DE FER [GENERAL]

«*Manuel des joueurs*»

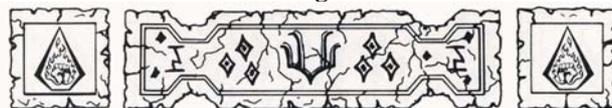
Le personnage est doté d'une volonté à toute épreuve.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de volonté.

VUE PERÇANTE [GENERAL]

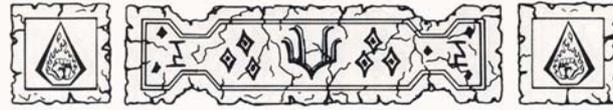
«*Traps & Treachery*»

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Vos yeux sont si perçants que vous remarquez les détails les plus infimes.

Avantage : Vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de Fouille et de Détection.



Dons de Background



Les dons de background influencent le plus souvent vos jets de sauvegarde ou de compétences mais en raison d'une aptitude intellectuelle particulière ou d'un événement qui aura marqué la vie de votre personnage. Ces dons s'adressent à toutes les classes de personnages.

ADAPTATION DIURNE [GENERAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

En raison de votre bannissement, vous avez dû apprendre à supporter la douloureuse lumière du soleil du monde de la surface.

Avantage : si vous appartenez à un type de créature subissant normalement un malus de circonstance en cas d'exposition à une vive lumière (comme les drows et les duergars), vous n'êtes plus victime d'aucun malus, que cette lumière soit naturelle ou magique.

AFFINITE MAGIQUE [GENERAL]

« Le manuel des joueurs »

Vous avez une affinité naturelle pour la magie.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests d'Art de la Magie et Utilisation des objets magiques

APTITUDE MECANIQUE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous avez une affinité naturelle pour les mécanismes et les gadgets.

Condition : Dex 15+

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets de Désamorçage/ Sabotage ou de crochetage.

ARTISAN MAGIQUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous maîtrisez le processus de fabrication de certains types d'objets magiques.

Condition : un don de création d'objets (au choix).

Avantage : chaque fois que vous prenez ce don, choisissez l'un de vos dons de création d'objets. Au moment de déterminer le coût en PX et en matériaux pour créer un objet avec ce don, multipliez le prix de base par 0,75.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau don de création d'objets.

AUTONOME [GENERAL]

« Le manuel des joueurs »

Le personnage sait se débrouiller seul dans les situations et les environnements dangereux.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests de Premiers Secours et Survie.

AVOIR L'OEIL [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous remarquez les détails les plus subtils dans les objets que vous observez

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets d'Estimation et de Fouille.

BEAU PARLEUR [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous avez des compétences d'orateurs exceptionnelles et vous influencez facilement les gens grâce à votre pouvoir de persuasion.

Avantage : vous gagnez un+2 à tous les jets de Bluff et de Diplomatie.

CAPACITE PSIONIQUE INNEE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

L'esprit du personnage s'ouvre à des perspectives psioniques jusque là ignorées.

Avantage : L'aptitude psionique latente du personnage prend vie, ce qui en fait un personnage dit psionique. En tant que personnage psionique, il reçoit une réserve de 2 points psi et peut sélectionner des dons psioniques, métapsioniques ou de création d'objets psioniques. En revanche, le simple fait de posséder ce don ne lui confère pas la possibilité de manifester des facultés.

CAVERNAIRE [GENERAL]

« L'outreterre »

Le réseau de cavernes de l'Outreterre s'étend sur des milliers de kilomètres sous la surface. Le personnage connaît les secrets de ce monde souterrain.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Premiers secours et de Survie effectués dans l'Outreterre.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



CHASSEUR DE VAMPIRE [GENERAL]

« *Libris mortis* »

Le personnage a une connaissance telle des vampires qu'il a le pouvoir extraordinaire de déceler les signes subtils de leur présence et de résister à leur pouvoir de domination.

Conditions: Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

Avantage: Le personnage peut entreprendre une action de mouvement pour déterminer inmanquablement si un vampire ou un vampirien se trouve dans un rayon de 9 mètres. De plus, le personnage est immunisé contre le pouvoir de domination des vampires et des vampiriens.

COMPÉTENCE INNÉE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Une compétence en dehors de votre expertise normale vous vient naturellement.

Avantage: L'une des compétences inter-classes compte désormais pour vous comme une compétence de classe.

Spécial: vous pouvez gagner ce don de multiples fois. Ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

CONCENTRATION EXTRAORDINAIRE [GENERAL]

« *Codex aventureux* »

Le personnage est capable d'une telle application qu'il peut lancer des sorts même lorsqu'il se concentre pour maintenir les effets d'un autre sort.

Condition. Degré de maîtrise de 15 en Concentration.

Avantage. Quand le personnage se concentre pour maintenir l'effet d'un sort, il peut faire un test de Concentration (DD 25 + niveau du sort) pour en assurer le maintien par une action de mouvement. S'il dépasse le DD du test d'au moins 10 points, le personnage peut maintenir l'effet du sort par une action rapide (cf. Actions rapide et *actions* immédiates, page 137). Ce don ne demande qu'une action libre, mais si le personnage manque son test de Concentration, il ne peut plus maintenir l'effet du sort en cours, qui prend aussitôt fin. Ce don ne permet pas de se concentrer pour maintenir simultanément l'effet de plusieurs sorts.

Normal. Se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort exige une action simple à chaque round.

DANSE MYSTIFICATRICE [GENERAL]

« *Grand manuel des psioniques* »

Le personnage est passé maître dans l'utilisation d'astuces optiques lui permettant d'apparaître là où il n'est pas.

Conditions: Degré de maîtrise de 10 en Discrétion, degré de maîtrise de 2 en Représentation (danse).

Avantage: Par une action de mouvement, le personnage peut dissimuler sa position exacte. Il bénéficie alors d'un camouflage jusqu'à son prochain tour de jeu. Il peut également masquer totalement sa position au prix d'une action complexe. Le camouflage dont il bénéficie est alors total jusqu'à son prochain tour de jeu.

DISSIMULATION [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous avez un talent naturel pour la discrétion.

Avantage: vous gagnez un+2 à tous les jets de Discrétion et de déplacement silencieux.

DOIGTS DE FEE [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

Le personnage est doté d'une exceptionnelle habileté manuelle.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

ESPRIT SOLIDE [GENERAL]

« *L'outreterre* »

Le personnage résiste particulièrement bien aux facultés psioniques et aux attaques mentales

Conditions: Sag 11.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les facultés psioniques et les *décharges mentales*. Les facultés psioniques incluent les pouvoirs magiques de monstres comme les aboleths, les flagelleurs mentaux, les yuan-tis et autres créatures pourvues d'attaques spéciales dites psioniques. Les *décharges mentales* incluent le pouvoir du même nom de flagelleur mental, mais également les pouvoirs surnaturels qui exploitent la force mentale pour étourdir ou mettre un adversaire hors de combat (à la discrétion du MD).

EMPATHIE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous êtes sensibles aux humeurs, attitudes et sentiments d'autrui..

Avantage: vous gagnez un+2 à tous les jets de Langage secret et de Psychologie.

ESPRIT REPARATEUR [GENERAL]

« *Grand manuel des psioniques* »

L'affaiblissement temporaire de caractéristique du personnage s'estompe plus rapidement.

Conditions: Con 13

Avantage: Le personnage récupère plus rapidement de tout affaiblissement temporaire de caractéristique et de toute érosion de caractéristique. Une nuit de repos lui permet de récupérer un nombre de points égal à 1 + son bonus de Constitution (ou le double par journée complète de repos) dans chaque caractéristique affaiblie.

Normal: Les personnages récupèrent les points de caractéristiques affaiblies au rythme de 1 point par nuit de repos (ou 2 points par journée complète de repos) et par caractéristique.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



ESPRIT SCILLE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

L'esprit du personnage résiste plus efficacement aux attaques psioniques.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde visant à résister aux facultés psioniques.

Les avantages de ce don ne s'appliquent que contre les facultés et pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques.

Spécial: Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

Minuscule=+4
Très petit= +2
Petit = +1
Taille Moyenne= 0
Grand= -1
Très grand= -2
Gigantesque= -4
Colossal= -8

* N'appliquez que le plus important des modifs de cette catégorie. L'éclairage urbain réduira les malus.

** Pour un groupe de taille mixte, ne comptez que la catégorie la plus grande.

FILATURE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Filature est à Pistage ce que Sens de la Ville est à Sens de la Nature. C'est la capacité de suivre quelqu'un dans le labyrinthe des ruelles d'une ville sans que la personne suivie s'en rende compte.

Avantage: Cela permet de la garder à l'œil alors qu'il vaque à ses affaires. Un personnage disposant de ce don peut faire un jet de Sens de la Ville en suivant une proie. Si le jet est réussi, le personnage pourra suivre le sujet jusqu'à une distance de 20 m. Un jet supplémentaire doit être fait chaque heure pour garder la proie en vue.

Le DD dépend du sol et des conditions environnantes et de la densité de population. Si vous disposez de 5 rangs ou plus dans la compétence Renseignement, vous gagnez un bonus de synergie de +2 sur vos jets de Sens de la Ville. Si vous échouez à votre jet de plus de 10 en prenant quelqu'un en filature, il s'est rendu compte qu'il était suivi, et risque de prendre les mesures appropriées.

Si vous échouez à votre jet de Sens de la Ville, vous pouvez réessayer 10 mm plus tard.

Densité de population / DD de base

Ces DD de base reflètent la facilité qu'aura une proie à se cacher où à se perdre dans la foule

Zone abandonnée = 5

Zone faiblement peuplée (parc, quartier très riche) = 10

Densité de population normale : 15

Dense (quartier pauvre, camp de réfugiés) = 20

Très dense (grande fête) = 25

Conditions générales / Modif au DD

Ces DD de base reflètent la trace physique qu'une proie laissera derrière elle

Zone très dégagée = +5

Conditions moyennes = 0

Zone très encombrée = -5

Autre modificateurs / Modif au DD

Pour 3 personnes dans le groupe suivi = -1

Par heure de filature = +2

Proie d'une race différente de la population majoritaire = -2 à -5

Mauvaise visibilité*

Couvert ou nuit sans lune = +6

Sous la Lune = +3

Brouillard ou précipitation = +3

La proie cache sa trace = +5

Taille de la proie** =

Infime = +8

FIN LIMIER [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doué pour obtenir des informations.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests de Fouille et de Renseignements

FOURBERIE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doué pour travestir la vérité.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests de Contrefaçon et Déguisement

FRATERNITE ANIMALE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage s'entend bien avec les animaux.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests de Dressage et d'Équitation.

FUNAMBULE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est doué pour obtenir des informations.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les tests d'Équilibre et d'Évasion.

FLAMME INEXTINGUIBLE DE VIE [GENERAL]

« Libris mortis »

Le personnage résiste aux attaques des morts-vivants.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux sauvegardes contre les pouvoirs extraordinaires et surnaturels des morts-vivants.

Spécial: Si le personnage a choisi les morts-vivants en guise d'ennemis jurés, le bonus dont il bénéficie aux jets de sauvegarde est égal à celui qui découle de son aptitude.

IMPROVISER DES OUTILS DE VOLEURS [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous pouvez improviser des outils de voleur avec ce qui vous tombe sous la main.

Avantage: Vous avez de la ressource. Même sans les outils de voleurs classiques, vous n'avez pas de pénalité de

Le Tombeau du Seigneur des Marches



circonstance de-2 à vos jets de Désamorçage/Sabotage et de Crochetage.

Normal : un roublard subit une pénalité de circonstance de -2 quand il tente un jet de Désamorçage/ Sabotage ou de crochetage sans ses outils de voleurs même s'il utilise un outil quelconque.

LA FORCE FAIT L'UNION [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

La force exceptionnelle du personnage a le don d'attirer en nombre les suivants.

Conditions : For 13, Prestige.

Avantage. Le personnage ajoute son bonus de Force à sa valeur de Prestige pour ce qui est de déterminer le nombre de suivants dont il peut disposer avec le don Prestige.

LUMIERE SUPERIEURE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le pouvoir inné qu'a le personnage de créer de la lumière est plus efficace que la normale.

Conditions : Pouvoir magique de lumière.

Avantage : Lorsqu'il se sert de son pouvoir magique, le personnage peut utiliser *lumière du jour* à la place de *lumière*. Le niveau de lanceur de sorts est inchangé. Le personnage est par ailleurs en mesure d'utiliser son pouvoir magique deux fois de plus par jour. Ainsi, s'il était sans ce don capable de recourir à *lumière* 1 fois par jour, il peut maintenant s'en servir 3 fois par jour.

METICULEUX [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est attentif aux petits détails qui pourraient échapper à d'autre que lui.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests de Déchiffrement et d'Évaluation.

MEMOIRE PARFAITE [GENERAL]

« Traps & Treachery »

Vous pouvez instantanément mémoriser ce que vous voyez.

Condition : Int 14+

Avantage : Si vous voyez une lettre ou une carte durant quelques secondes, vous pouvez la reproduire à la perfection de mémoire. Vous pouvez mémoriser un nombre de page égale égal à votre modificateur d'Int X 3. Mémoriser des pages supplémentaires vous fera perdre celles que vous aviez mémorisées auparavant. Vous ne pouvez pas mémoriser les écrits magiques, livre de sorts ou parchemins.

NATURE ANTI PSIONIQUE [PSIONIQUE]

« Grand manuel des psioniques »

Le personnage est un véritable fléau pour les créatures et personnages psioniques.

Conditions : Con 15.

Avantage : Chaque fois que le personnage est frappé au corps à corps par un adversaire psionique, ce dernier perd immédiatement sa focalisation psionique (à supposer qu'elle soit établie). De la même manière, si le personnage est la cible d'une faculté, celui qui l'a manifestée doit dépenser un nombre de points psi supplémentaires égal au bonus de Sagesse du personnage, sans quoi la faculté échoue (et les points psi engagés pour sa manifestation sont perdus). Cette dépense supplémentaire n'entre pas dans le décompte des points psi que l'adversaire peut dépenser pour une même faculté.

Spécial : Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

NEGOCIATION [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage sait évaluer ses interlocuteurs.

Avantage : vous gagnez un +2 à tous les tests de Diplomatie et de Psychologie

OUVERT D'ESPRIT [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques », « Codex aventureux »

Le personnage fait preuve d'une grande facilité pour exploiter sa mémoire, son esprit et sa compétence.

Avantage : Le personnage reçoit immédiatement 5 points de compétence supplémentaires, qui s'ajoutent à ceux reçus en fonction de sa classe. Toutes les règles habituelles sur l'acquisition des compétences s'appliquent : pour chaque point dépensé, le degré de maîtrise augmente d'un ou d'un demi selon que la compétence est de classe ou hors classe, et le personnage ne peut dépasser le degré de maîtrise maximal autorisé selon son niveau.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage reçoit 5 nouveaux points de compétence.

PISTAGE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

Avantage : il faut réussir un jet de Sens de la nature pour trouver des traces et les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau jet est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

La vitesse de déplacement de l'aventurier est réduite de moitié (s'il veut progresser normalement, il effectue ses jets de compétence à-5). Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur.

Sol	DD
Très mou	5
Mou	10
Ferme	15
Dur	20

Le Tombeau du Seigneur des Marches



- *Sol très mou*: toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

- *Sol mou*: toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

- *Sol ferme*: la plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

- *Sol dur*: toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

Il convient ensuite d'appliquer les modificateurs de conditions détaillées dans le manuel des joueurs page 84

Si le personnage rate son jet de Sens de la nature, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal: un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Fouille, mais il ne peut les suivre que si elles sont bien visibles (DD inférieur ou égal à 10).

Spécial: les rôdeurs ont pistage en tant que don supplémentaire. Ce don ne permet pas de trouver la piste d'un individu bénéficiant de *passage sans trace*.

PRESTIGE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Le personnage est un meneur né, qui sait se faire obéir.

Avantage: le personnage peut accueillir des compagnons loyaux à son service. Les informations quant à la nature des compagnons d'arme et le nombre des suivants que le personnage peut recruter sont du ressort du Mj.

PRODIGE MAGIQUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage est particulièrement doué en magie.

Avantages: lorsque le personnage détermine ses sorts en bonus, considérez que sa caractéristique primaire bénéficie d'un bonus de +2.

Spécial: il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Il s'applique chaque fois à une valeur de caractéristique différente. Enfin, le personnage peut le prendre même s'il ne possède pas encore de niveau dans la classe de jeteur de sorts attenantes. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1.

RESISTANCE MENTALE [PSIONIQUE]

« Grand manuel des psioniques »

L'esprit du personnage est blindé contre les intrusions mentales.

Conditions: Bonus de base de Volonté de +2.

Avantage: Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de 3/- contre les attaques psioniques qui ne recourent pas à un type d'énergie pour infliger des dégâts, telles qu'assaut *mental*. De plus, les attaques psioniques qui infligent un affaiblissement temporaire de caractéristique (mais pas celles qui imposent une diminution permanente ou un érosion de caractéristique) voient cet affaiblissement réduire de 3 points contre le personnage.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. *Grand manuel des psioniques*, page 55).

Spécial: Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

SAVOIR FAIRE MECANIQUE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Vous avez un don pour manipuler les petits objets délicats.

Avantage: vous gagnez un +2 à tous les jets de Désamorçage/ sabotage ou de crochetage.

SCIENCE DE LA LEVITATION [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage a appris à distiller son utilisation du pouvoir magique de *lévitation*, ce qui lui permet de s'en servir plusieurs fois sur des durées plus courtes.

Conditions: Pouvoir magique de *lévitation*.

Avantage: Le personnage peut recourir à son pouvoir magique de *lévitation* par tranches de 10 minutes plutôt que de tout utiliser en une seule fois. La fréquence d'utilisation quotidienne raccourcie de ce pouvoir est égale, à son niveau de lanceur de sorts.

Si ce personnage peut user de *lévitation* plusieurs fois par jour sans ce don, multipliez son niveau de lanceur de sorts par ce nombre d'utilisations quotidiennes pour déterminer combien de fois par jour il peut se servir de la version raccourcie.

SCIENCES DE LA DIVERSION [GENERAL]

« Codex aventureux »

Le personnage peut créer une diversion pour se cacher plus rapidement et facilement que la normale.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Bluff.

Avantage. Le personnage peut recourir à la compétence Bluff pour créer une diversion pour se cacher (cf. page 70 du *Manuel des Joueurs*) au prix d'une action de mouvement. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 aux tests de Bluff effectués dans ce cadre.

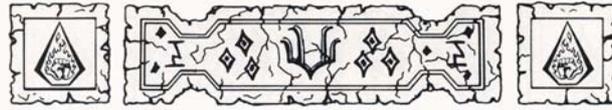
Normal. Créer une diversion pour se cacher par le biais de la compétence Bluff exige normalement une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la diversion en tant que don supplémentaire.

SENSIBILITE AUX NODES [GENERAL]

« L'outreterre »

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage perçoit les nodes tellurien quand il passe non loin d'eux.

Avantage: Le personnage remarque automatiquement la présence des nodes telluriens situés dans un rayon de 9 mètres.

Normal: Une créature dénuée de ce don qui passe à 9 mètres ou moins de la couche externe d'un node tellurien doit réussir un test d'Intelligence (DD 20) pour remarquer sa présence. Une créature pourvue du don Maîtrise des nodes a le choix entre un test d'Intelligence et un test d'Art de la magie (DD 20).

SENS DU PILLAGE [GENERAL]

« *Traps & Treachery* »

Vos yeux sont automatiquement attirés vers les objets les plus chers d'une pièce. Ce don est particulièrement utile quand le temps vous est compté.

Avantage: Quand vous vous déplacez dans une pièce, vous pouvez faire un jet d'Estimation (DD 15) en action libre. Une réussite vous permet de remarquer les 3 objets de la pièce ayant le plus de valeur, et de connaître leur valeur approximative. Si le jet est un échec, le Md peut décider que quelques objets ont tout de même attiré votre regard sans vous en donner la valeur. Ce don étant utilisé dans la précipitation et en déplacement, un équipement spécial comme une loupe ou une balance de marchand ne vous confère aucun bonus.

SURVIE DANS LES PLANS [GENERAL]

« *Liber Bestiarus* »

Vous avez beaucoup voyagé à travers les plans et êtes familiarisé avec plusieurs environnements étrangers.

Condition: Race Dakkeen ou score de 6+ en Connaissance (Plans)

Avantage: Vous pouvez utiliser Sens de la Nature sans pénalité, du moment que vous êtes familiarisé avec le plan dans lequel vous évoluez. Si vous possédez le don Pistage, vous pouvez également pister sur des plans familiers.

Normal: La compétence Sens de la Nature s'applique uniquement sur votre plan d'origine.

TALENT [GENERAL]

« *Manuel des joueurs* »

L'aventurier choisit une compétence, telle que Déplacement silencieux. Il est particulièrement doué pour l'utiliser.

Avantage: le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets concernant la compétence choisie.

Spécial: ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle compétence.

TENEbres SUPERIEURES [GENERAL]

« *Les races de Faerûn* »

Le pouvoir inné du personnage qui lui permet de créer l'obscurité est plus puissant que la normale.

Conditions: Pouvoir magique de *ténèbres*.

Avantage: Lorsqu'il se sert de son pouvoir magique, le personnage peut utiliser *ténèbres profondes* à la place de *ténèbres*. La durée et le niveau de lanceur de sorts sont inchangés. Le personnage est par ailleurs en mesure d'utiliser son pouvoir magique deux fois de plus par jour. Ainsi, s'il était sans ce don capable de recourir à *ténèbres* 1 fois par jour, il peut maintenant s'en servir 3 fois par jour.

TOUCHE À TOUT [GENERAL]

« *Codex aventureux* »

Le personnage a des notions dans toutes les compétences, y compris les plus obscures.

Condition: Int 13.

Avantage: Le personnage peut utiliser n'importe quelle compétence comme s'il avait un degré de maîtrise de 1/2. Ce don lui permet donc de pouvoir effectuer des tests de compétence qui n'autorisent normalement pas de test inné (comme les compétences de Connaissances et Décryptage). Quand une compétence ne donne pas lieu à des tests (comme Langue), ce don n'a aucun effet.

Normal: Sans ce don, certains tests de compétence sont impossibles sans le moindre degré de maîtrise. C'est le cas des compétences Acrobaties, Art de la magie, Connaissances, Crochetage, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Dressage, Escamotage, Langue, Profession et Utilisation d'objets magiques.

TRAQUEUR DEVOT [GENERAL]

« *Codex aventureux* »

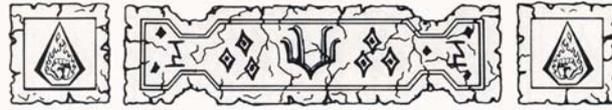
Le personnage a trouvé le bon équilibre entre son amour des forêts et son dévouement religieux, mêlant ses deux formations en un tout cohérent.

Conditions: Pistage, pouvoir de châtement du Mal, pouvoir d'empathie sauvage.

Avantage: Si le personnage dispose à la fois de niveaux de paladin et de rôdeur, il les cumule pour déterminer les dégâts supplémentaires infligés son châtement du Mal) et son modificateur d'empathie sauvage. Le don ne lui confère aucune utilisation quotidienne supplémentaire du châtement du Mal.

Si le personnage dispose à la fois des aptitudes de destrier de paladin et de compagnon animal, il peut désigner son destrier de paladin comme compagnon animal. La monture bénéficie alors de tous les avantages du destrier de paladin, mais aussi de ceux du compagnon animal. Par exemple, le destrier d'un paladin 5/rôdeur 6 aurait 4 dés de vie supplémentaires, un ajustement de +6 à l'armure naturelle, de +2 en Force et de +1 en Dextérité, connaîtrait 2 tours supplémentaires et sa valeur d'Intelligence serait de 6. Par ailleurs, il bénéficierait des pouvoirs spéciaux lien télépathique, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde et lien. Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de rôdeur et de paladin sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal bon s'il veut garder ses aptitudes de paladin et acquérir d'autres niveaux de paladin. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



VIGILANCE [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Les sens du personnage sont particulièrement affûtés.

Avantage: le Pj bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive.

Spécial: le maître d'un familier (voir page 34) gagne automatiquement ce don tant qu'il peut toucher son familier en tendant le bras.

VIEUX SINGE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage affiche une tendance poussée au scepticisme et un bon sens rare qui font qu'il a l'art de distinguer le mensonge de la vérité.

Conditions: Sag 13.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Psychologie et de Renseignements.

VOLONTE INCOMMODE [GENERAL]

« Guide des personnages monstrueux »

Le personnage a une meilleure chance de résister aux attaques qui prennent son esprit pour cible, mais à grands frais.

Conditions: Volonté de fer.

Avantage: Avant d'effectuer un jet de Volonté, le personnage peut décider d'activer ce don, ce qui lui confère un bonus de +6 au jet de sauvegarde. Une fois le jet de sauvegarde effectué, et quelle qu'en soit l'issue, le personnage est secoué jusqu'au terme de la rencontre. Un personnage secoué subit un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests.

VOLONTE SOUVERAINE [GENERAL]

« Grand manuel des psioniques »

Le personnage résiste aux attaques psioniques avec une détermination considérable.

Conditions: Volonté de fer.

Avantage: Une fois par round, quand le personnage est la cible d'une attaque psionique qui donne droit à un jet de Réflexes ou de Vigueur, il peut choisir de plutôt recourir à un jet de Volonté pour en éviter les effets.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. *Grand manuel des psioniques*, page 55).

Spécial: Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

VOLTIGEUR [GENERAL]

« Manuel des joueurs »

Vous avez une affinité naturelle pour les mécanismes et les gadgets.

Condition: Dex 15+

Avantage: vous gagnez un+2 à tous les jets de Désamorçage/ Sabotage ou de crochetage.

VITESSE SPIRITUELLE [GENERAL]

« Liber Bestiarus »

Vous agissez avec votre vitesse de réaction mentale (Intelligence) plutôt que physique (Dex).

Condition: Int 13+

Avantage: le Pj ajoute son modificateur d'Intelligence à son jet d'initiative plutôt que son modificateur de Dextérité.

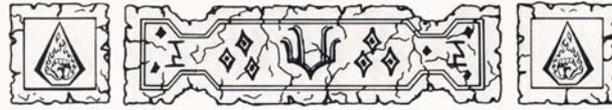
VIVACITE D'ESPRIT [GENERAL]

« Codex aventureux »

L'esprit vif du personnage lui confère une capacité exceptionnelle à anticiper les effets néfastes.

Avantage: Le personnage ajoute son modificateur d'Intelligence (au lieu de son modificateur de Dextérité) aux jets de Réflexes.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Donz Bardiques



On dit que la musique adoucit les mœurs mais en parcourant ces lignes vous vous rendrez compte qu'elle a bien d'autres effets.

DISCOURT SEDUISANT [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les interlocuteurs du personnage ressentent une envie irrésistible de croire à la moindre de ces paroles.

Conditions : persuasion, confident.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de diplomatie et impose un modificateur de +2 aux jets de sauvegarde en relation avec les sorts affectant l'esprit (de type [mental]) et dépendant de l'usage de la parole.

MULTICULTUREL [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Les a priori raciaux sont fortement atténués lors des relations avec une autre race.

Conditions : connaître la langue de la race choisie.

Avantages : choisissez une race humanoïde autres que celle du personnage. Lorsqu'il rencontre un membre de cette race, le personnage sera traité comme un membre de la race choisie. Ainsi, le personnage gagne un bonus de +4 au jet de charisme pour modifier les attitudes des membres de la race choisie (voir le paragraphe attitude des PNJ au chapitre 5 de GdM).

MUSICA ADDITIUS [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière » « Codex Aventureux »

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde plus souvent.

Conditions : pouvoir de musique de barde.

Avantages : chaque jour le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde quatre fois de plus.

Normal : les bardes sans ce don peuvent utiliser leur pouvoir de musique, qu'une fois par jour par niveau.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois.

MUSIQUE PERSISTANTE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière » « Codex Aventureux »

La musique de barde du personnage reste plus longtemps à l'esprit des auditeurs.

Conditions : pouvoir de musique de barde.

Avantages : si le personnage utilise son pouvoir de musique de barde pour inspirer des bonus de compétences, le courage

ou l'héroïsme, les effets durent deux fois plus longtemps que la normale.

Normal : les effets cités ci-dessus sont durables tant que le barde chante, plus 5 rounds supplémentaires, sauf pour inspirer une compétence, ce qui dure deux minutes.

MUSIQUE SUBLIMINALE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière », « Codex Aventureux »

Le pouvoir de musique du barde affecte même ceux qui n'ont pas conscience de l'entendre.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise ou plus en représentation.

Avantages : le personnage peut jouer très doucement sa musique de barde. Ses alliés profitent des bénéfices habituels de sa musique bardique, de même, elle affecte ses adversaires dans la zone d'effet de sa musique, et à moins qu'ils ne le voient jouer ou aient d'autres moyens de la découvrir, ils ne peuvent localiser la source de l'effet.

MELOPEE DE LA CARAPACE [MUSIQUE DE BARDE]

« Codex Aventureux »

Le personnage peut canaliser la puissance de sa musique de barde pour ignorer les blessures les moins graves.

Conditions : Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Concentration, degré de maîtrise de 12 en Représentation (une forme).

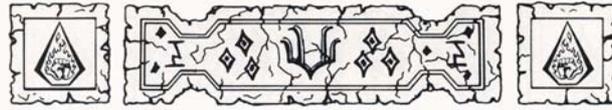
Avantage : Par une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de sa musique de barde pour bénéficier d'une réduction des dégâts de 5/— jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Au lieu d'en être le bénéficiaire, le personnage peut faire profiter de ces effets un allié distant de 9 mètres ou moins et capable de l'entendre. Mélopée de la carapace ne peut agir dans la zone d'effet d'un silence magique.

SORT LYRIQUE [MUSIQUE DE BARDE]

« Codex Aventureux »

Le personnage peut puiser dans sa musique de barde pour lancer des sorts.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Conditions : Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2^e niveau.

Avantage : Le personnage peut dépenser des utilisations quotidiennes de musique de barde pour lancer des sorts profanes qu'il connaît et peut lancer spontanément. Le personnage doit toujours consacrer le temps normalement nécessaire à l'incantation du sort, mais le recours au don fait partie de cette étape et n'y ajoute aucune durée. Lancer un sort de cette manière exige une utilisation quotidienne de la musique de barde, plus une autre par niveau du sort. C'est ainsi qu'un sort de 4^{ème} niveau dépense quatre utilisations de musique de barde.

Spécial : Tout son lancé avec le don Sort Lyrique ajoute l'instrument de musique du personnage, le cas échéant, comme focaliseur profane intervenant dans l'incantation du sort, il n'est pas possible de recourir à ce don pour lancer un sort associé au don de métamagie Incantation silencieuse.

OREILLE VERTE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière », « Codex aventureux »

Le personnage peut utiliser ses pouvoirs de musique de barde et de virtuose (classe de prestige) sur les végétaux et les créatures de type plante.

Conditions : pouvoir de musique de barde, 10 degrés de maîtrise en représentation.

Avantages : le personnage peut modifier sa musique de barde ou ses prouesses de virtuose (uniquement celles de type [mental]) pour que leurs effets influencent les végétaux et les créatures de type plante.

Normal : les végétaux sont normalement immunisés à tous les effets de type [mental].

REQUIEM [GENERAL]

« Libris mortis », « D'ombre et de Lumière »

La musique de barde du personnage affecte les morts-vivants.

Conditions : Aptitude de classe de musique de barde, degré de maîtrise de 8 en Représentation (au choix).

Avantage : Les effets mentaux et pouvoirs de représentation de la musique de barde du personnage peuvent influencer les morts-vivants. Cependant, leur durée est moitié moindre que sur les vivants.

Normal : Habituellement, les morts-vivants sont immunisés contre les effets mentaux.

SAVOIR RARE [GENERAL]

« D'ombre et de Lumière »

Le personnage est un puits de science dans des domaines peu connus.

Conditions : pouvoir de savoir bardique.

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de savoir bardique.

SORT DEGUISE [GENERAL]

« D'ombre et de lumière », « Codex aventureux »

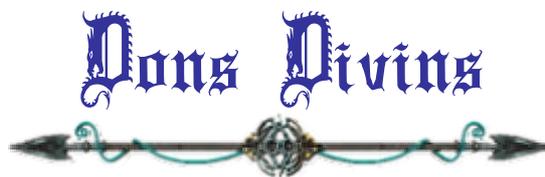
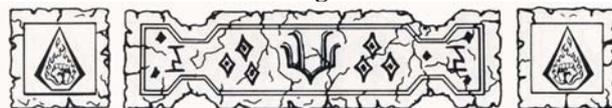
Le personnage peut lancer des sorts sans que des observateurs potentiels puisse le remarquer.

Conditions : Degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde.

Avantages : Le personnage est passé maître dans l'art de jeter des sorts de manière extrêmement discrète, en mélangeant les composantes verbales et gestuelles à ses représentations artistiques. Pour déguiser un sort, le personnage doit effectuer un test de Représentation intervenant en même temps que l'incantation du sort. Les observateurs doivent au moins égaler ce résultat sur un test de Détection pour être conscients que le personnage est en train de lancer son sort. Sa représentation est évidente pour toute personne pouvant y assister, par contre le fait qu'il lance un sort en même temps ne l'est pas. À moins que le sort émane visiblement du personnage, ou que ceux qui l'observent aient un moyen particulier de détecter son origine, personne ne pourra savoir d'où vient le sort.

Un sort déguisé ne peut être identifié par un test d'Art de la magie, même par quelqu'un qui sait que le personnage est en train de lancer un sort. L'incantation d'un sort déguisé expose normalement le personnage aux attaques d'opportunité.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les dons listés ci-dessous s'adressent aux personnages de classe de prêtres, de paladins, d'élus divins, de druides et autres shamans. Ils regroupent des dons de type Divin et Pieux bien que quelques dons de type Général puissent être trouvés.

ALIGNEMENT RENFORCE [DIVIN]

« Codex Divin »

En même temps que ce don, le personnage doit choisir une composante d'alignement de son propre alignement. Il sera avec ce don plus difficile de résister aux sorts du registre correspondant lancés par le personnage.

Condition : Alignement choisi

Avantage : Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts appartenant au registre de l'alignement choisi (Bien, Chaos, Loi ou Mal) bénéficie d'un bonus de +1. Ce bonus ne se cumule pas avec celui d'autres dons d'Ecole renforcée.

Spécial : Ce don peut être pris une seconde fois, en choisissant l'autre composante d'alignement.

ÂME PIEUSE [PIEUX]

« Codex divin »

En respectant les préceptes de sa religion ou de sa philosophie, le personnage obtient un coup de pouce lorsqu'il en a besoin.

Conditions : Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Avantage : Le personnage peut dépenser un point de Foi pour obtenir un bonus de +1d6 au résultat du d20 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou un test quelconque. Il peut décider d'utiliser ce don même après avoir lancé le d20 et vu le résultat obtenu, tant que le MD n'a pas encore annoncé l'échec ou la réussite de l'action. Il est possible de dépenser plusieurs points de Foi de cette façon en une seule fois.

Spécial : Lorsqu'un personnage choisit ce don, il obtient 4 points de Foi. Il a également la possibilité d'en gagner selon les règles.

AMELIORATION DE LA MAGIE CURATIVE [DIVIN]

« Codex Divin »

Les sorts de soin du personnage sont plus efficaces.

Condition : Degré de maîtrise de 4 en Premiers Soins

Avantage : Le montant des points de vie rendus par les sorts d'Invocation [Guérison] du personnage augmente de +2 par niveau du sort. Par exemple, un soin léger lancé par un prêtre de niveau 1 redonnera 1D8+3

ARMES GLORIEUSES [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut canaliser l'énergie positive ou négative pour conférer un alignement aux armes de ses alliés

Condition : Pouvoir de Renvoi ou d'Intimidation des MV

Avantage : Par une simple action, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi ou d'intimidation des MV pour conférer un alignement à toutes les armes de corps à corps (y compris les armes naturelles) à tous ses alliés se trouvant dans un rayon de 18 mètres. Les armes deviennent bonnes si le personnage canalise l'énergie positive, mauvaises sinon. Les effets durent jusqu'à la fin du prochain tour de jeu du personnage.

BOUCLIER DIVIN [DIVIN]

« Codex martial »

Le personnage peut canaliser l'énergie dans son bouclier pour qu'il protège plus efficacement.

Conditions : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, formation au maniement d'un bouclier.

Avantage : Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer à son bouclier un bonus de sainteté égal à son bonus de Charisme qui augmente son bonus de bouclier à la CA pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau global du personnage.

Exemple : un paladin de niveau 8 ayant un Charisme de 15 peut utiliser ce don sur son écu +1 pour lui conférer un bonus de bouclier à la CA de +5 (au lieu de +3) pendant 4 rounds.

BLESSURE SPONTANEE [GENERAL]

« Codex Divin »

Le personnage peut utiliser l'énergie d'un sort préparé pour lancer un sort de blessure.

Conditions : Sagesse de 13, degré de maîtrise en Connaissance (Religion) de 4, alignement autre que bon, faculté de lancer au moins un sort de blessure

Avantage : Comme un prêtre, le personnage peut spontanément convertir un sort préparé en sort de blessure de même niveau (ou inférieur) apparaissant sur sa liste de sorts de sa classe. Il est cependant limité à un nombre de conversions par jour égal à son bonus de sagesse.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



CHATIMENT DES ELEMENTAIRES [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut canaliser l'énergie élémentaire afin d'infliger des dégâts supplémentaires aux créatures d'un certain type d'élément.

Condition : Pouvoir de renvoi d'un certain type d'élémentaires

Avantage : Une fois par round et par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi élémentaire lors d'une attaque au corps à corps contre une créature ayant le sous-type élémentaire normalement affecté par le renvoi. Si l'attaque réussit, elle bénéficie d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre.

CONVOCACTION SPONTANEE [GENERAL]

« Codex Divin »

Le personnage peut utiliser l'énergie d'un sort préparé pour lancer un sort de convocation d'allié naturel

Conditions : Sagesse 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissance (Nature), alignement ayant une composante neutre, faculté de lancer au moins un sort de convocation d'allié naturels.

Avantage : Comme un druide, le personnage peut spontanément convertir un sort préparé en un sort de convocation d'alliés naturels de même niveau (ou inférieur) apparaissant sur la liste de sorts de sa classe. Il est cependant limité à un nombre de conversions par jour égal à son bonus de sagesse.

DEFENSE PIEUSE [PIEUX]

« Codex divin »

La connexion du personnage a une entité supérieure qui lui procure parfois des intuitions qui le sauvent d'une mort certaine.

Conditions : Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Avantage : Lorsque le personnage subit des dégâts qui devraient l'amener à 0 point de vie ou moins, il peut dépenser un point de Foi pour diviser par deux les dégâts subis.

Spécial : Lorsqu'un personnage choisit ce don, il obtient 4 points de Foi. Il a également la possibilité d'en gagner selon les règles.

DISCIPLE DU SOLEIL [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut détruire les mort-vivants, plutôt que simplement les repousser

Condition : Pouvoir de Renvoi ou d'Intimidation, Alignement Bon

Avantage : lors d'un renvoi, le personnage peut décider de dépenser deux utilisations quotidiennes de son pouvoir au lieu d'une. Les mort-vivants affectés sont alors détruits plutôt que repoussés.

DISCIPLE PROFANE [GENERAL]

« Codex Divin »

Lorsqu'un personnage acquiert ce don, il doit choisir un dieu et un de ses domaines accessibles aux prêtres de ce dieu. Il peut alors lancer les sorts du domaine choisi en tant que sorts profanes.

Conditions : degré de maîtrise de 4 en Art de la Magie et en Connaissance (Religion), faculté de lancer des sorts profanes, même alignement que le dieu choisi

Avantage : Les sorts de la liste du domaine choisi s'ajoutent à celle de la classe de lanceur de sorts profanes du personnage. Le personnage peut apprendre ces sorts de domaine selon la méthode habituelle pour sa classe (en ajoutant dans un grimoire pour un mage, au passage de niveau pour un ensorceleur...). Pour pouvoir le préparer, le personnage doit avoir au moins une valeur de sagesse égale à 10 + niveau de sort du domaine. Le DD de sauvegarde pour ces sorts utilisera la sagesse du personnage. Chaque jour, il ne sera possible de lancer qu'un seul sort de domaine par niveau de sort.

Spécial : Ce don peut être pris plusieurs fois pour sélectionner d'autres domaines du dieu.

DOMAINE DE PREDILECTION [GENERAL]

« Codex Divin »

Les méandres subtils du pouvoir accordé par le dieux ont aucun secret pour le personnage

Condition : Accès au domaine choisi

Avantage : Lorsque le personnage acquiert ce don, il doit également choisir un de ses domaines de prêtre. Il bénéficie alors d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sort, lorsqu'il lance un sort de sa liste de domaine. Ce bonus s'applique pour percer l'éventuelle résistance de la cible, ainsi que pour les données telles que portée, durée, dégâts... Seuls les sorts effectivement lancés en tant que sort de domaine (et non appartenant à la liste générale) bénéficie de ce bonus.

Spécial : Ce don peut être pris plusieurs fois pour sélectionner d'autres domaines du dieu.

ELAN MAGIQUE PIEUX [PIEUX]

« Codex divin »

Le personnage peut utiliser la force de sa foi pour renforcer un sort qu'il lance à un moment critique.

Conditions : Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).

Avantage : En dépensant 2 points de Foi lorsqu'il lance un sort, le personnage peut conférer un bonus de +1d6 au DD de sauvegarde contre son sort ou à son niveau de lanceur de sorts pour ce sort uniquement.

Spécial : Lorsqu'un personnage choisit ce don, il obtient 4 points de Foi. Il a également la possibilité d'en gagner selon les règles.

EMPRISE SUR LES MORTS VIVANTS [SPECIAL]

« Manuel des joueurs »

Ce don ne s'adresse qu'aux prêtres et aux paladins. // est détaillé au chapitre 3, dans le cadre de la description du

Le Tombeau du Seigneur des Marches



paladin (voir page 46 du Mdj) et du prêtre (voir page 49 du Mdj).

EXTENSION DE RENVOI [GENERAL]

« *Libris mortis* »

Le personnage affecte davantage de créatures quand il utilise son pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Conditions: Faculté de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage: Le personnage renvoie ou intimide plus de morts-vivants que la normale. Une fois son niveau de prêtre et son modificateur de Charisme ajoutés au résultat du jet d'efficacité, multipliez la somme par 1,5.

GUERISON DES ELEMENTAIRES [DIVIN]

« *Codex Divin* »

Le personnage peut soigner les élémentaires d'un certain sous-type d'élément.

Condition: Pouvoir d'intimidation d'un certain type d'élémentaires

Avantage: Par une action simple et la dépense d'une tentative d'intimidation, le personnage génère une aura curative dans un rayon de 18 mètres. Toutes les créatures ayant le sous-type désigné récupère 1D8 points de dommage tous les 2 niveaux de prêtre.

Spécial: Il faut dépenser expressément une tentative d'intimidation élémentaire du bon sous-type.

GUERISON SAINTE [DIVIN]

« *Codex Divin* »

Le personnage peut canaliser l'énergie positive pour conférer une vitesse de guérison surnaturelle aux créatures vivantes proches

Condition: Pouvoir de renvoi des MV, degré de maîtrise de 8 en premiers Secours

Avantage: par une action complexe, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer le pouvoir de guérison accélérée (3) à toutes les créatures vivantes à moins de 18 mètres. Les effets durent un nombre de round égal à 1 + Modificateur de Charisme (1 round minimum)

INCANTATION ACCELEREE [METAMAGIE]

« *Codex Divin* »

Le personnage peut lancer plus rapidement les sorts ayant un temps d'incantation particulièrement long

Avantage: Seuls les sorts dont le temps d'incantation dépasse une action simple peuvent être accélérés. Un sort qui s'incante en quelques rounds peut être lancé en une action complexe. Ceux dont l'incantation se mesure en minutes ou en heures peuvent se lancer respectivement en une seule minute ou une seule heure. Le sort nécessite un emplacement de sort d'un niveau supérieur au niveau réel.

Spécial: Seul un sort dont l'incantation dure un round complet peut être à la fois modifié par ce don puis par Incantation Rapide.

INITIE DE BAINE [INITIE]

« *Manuel des joueurs de Faerûn* »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église de Baine.

Conditions: Niveau 5 de prêtre, divinité tutélaire Baine.

Avantage: Le prêtre gagne présence terrifiante, le pouvoir de terroriser ses adversaires dès qu'il fait montre d'hostilité. Quand il attaque ou charge, les ennemis situés dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 +1/2 niveau de prêtre + modificateur de Charisme) sous peine d'être secoués pendant 1d4 rounds.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre.

Niveau:

3ème: Fouet mystique.

5ème: Marée guerrière.

6ème: Marche des pierres (M).

7ème: Non vie après la mort (M).

INITIE DE CYRIC [INITIE]

« *Manuel des joueurs de Faerûn* »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église de Cyric.

Conditions: Niveau 3 de prêtre, divinité tutélaire Cyric.

Avantage: Le personnage est immunisé contre la terreur magique et ordinaire.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre

Niveau:

2ème: Griffes noires.

4ème: Explosion de terreur et Crâne des secrets.

5ème: Orbite du crâne (F).

7ème: Triple masque.

INITIE DE GOND [INITIE]

« *Manuel des joueurs de Faerûn* »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église de Gond.

Conditions: Niveau 1 de prêtre, divinité tutélaire Gond.

Avantage: Le personnage ajoute Crochetage et Désamorçage/sabotage à sa liste de compétences de prêtre.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre.

Niveau:

1^{er}: Compétence divine.

3ème: Compréhension d'objet.

6ème: Machine fantastique [RO].

Spécial: Le sort machine fantastique figure également sur la liste du domaine de l'Artisanat Grâce à ce don, l'initié peut le lancer comme un sort de prêtre normal, pas comme un simple sort de domaine.

INITIE DE HEAUM [INITIE]

« *Manuel des joueurs de Faerûn* »

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Eglise de Heaum.

Conditions : Niveau 5 de prêtre ou de paladin, divinité tutélaire Heaum.

Avantage : Le personnage peut effectuer des attaques d'opportunité quand il est pris au dépourvu, comme s'il avait le don Attaques réflexes. Par contre, il ne gagne pas d'attaques d'opportunité supplémentaires dans le round.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre ou de paladin.

Niveau :

1^{er} : Sens aux aguets.

3^{ème} : Parade d'énergie et Masse d'Odo.

INITIE D'ILMATER [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Eglise d'Ilmater.

Conditions : Niveau 7 de prêtre ou de paladin, divinité tutélaire Ilmater.

Avantage : Quand le personnage lance un sort de soins qui soigne plus de points de vie que la cible n'a subi de dégâts, l'excédent se transforme en points de vie temporaires. Il est ainsi possible de conférer un nombre de points de vie temporaires égal aux dés de vie de la cible X 3. Ceux-ci ont une durée de vie de 1 heure. Toute créature jouissant de tels points de vie temporaires bénéficie également d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de Vigueur et aux tests visant à résister à une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe. Ces bonus s'évanouissent lorsque le dernier point de vie temporaire disparaît. De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre ou de paladin.

Niveau :

4^{ème} : Faveur d'Ilmater, Gloire du martyr (F) et Pacte du martyr.

INITIE DE LATHANDRE [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église de Lathandre.

Conditions : Niveau 1 de prêtre, divinité tutélaire Lathandre.

Avantage : Le personnage, peut lancer de manière spontanée tout sort de sa liste affichant le registre de la lumière ou ce même mot dans son nom, ce qui inclut lumière, lumière du jour et lumière brûlante. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'incantation spontanée des sorts de soins.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre.

Niveau :

1^{er} : Rose manteau.

3^{ème} : Lever de soleil.

5^{ème} : Bouclier de Lathandre.

7^{ème} : Bouclier suprême de Lathandre.

9^{ème} : Ennemi éternel de la non-vie.

INITIE DE MALAR [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Eglise de Malar.

Conditions : Niveau 3 de prêtre ou de druide, divinité tutélaire Malar.

Avantage : Quand le personnage lance un sort de convocation de monstres ou de convocation d'alliés naturels pour appeler un animal normal ou fiélon, ce dernier bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution, comme si le personnage possédait le don Amélioration des créatures convoquées.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre ou de druide.

Niveau :

2^{ème} : Cerf spectral.

3^{ème} : Possession animale.

4^{ème} : Force de la bête (F).

INITIE DE MYSTRA [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église de Mystra.

Conditions : Niveau 3 de prêtre, divinité tutélaire Mystra.

Avantage : Le personnage peut tenter de lancer des sorts dans une zone de magie morte ou une zone d'antimagie. Dans une zone de magie morte, il lui faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal à 20 + niveau du sort qu'A tente de jeter. Au sein d'une zone d'antimagie, il doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de la zone d'antimagie. En cas de succès, le sort fonctionne normalement.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre.

Niveau :

2^{ème} : Bouclier magique.

3^{ème} : Sort universel [RO].

5^{ème} : Phylactère magique.

6^{ème} : Sort universel suprême [RO].

6^{ème} : Manteau magique.

7^{ème} : Étoile bénie.

Spécial : Les sorts sort universel et sort universel suprême figurent également sur la liste du domaine des Sorts. Grâce à ce don, l'initié peut les lancer comme des sorts "de prêtre normaux, pas comme de simples sorts de domaine.

INITIE DE LA NATURE [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église d'Eldath, Mailikki ou Sylvanus.

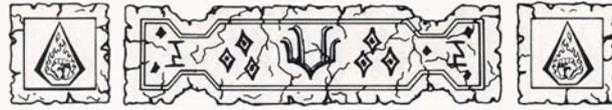
Conditions : Niveau 5 de prêtre ou de druide, divinité tutélaire Eldath, Mailikki ou Sylvanus.

Avantage : Le personnage intimide ou contrôle les animaux et les créatures végétales comme un prêtre mauvais intimide ou contrôle les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre ou de druide.

Niveau :

Le Tombeau du Seigneur des Marches



- 3^{ème} : Contact de la moisissure.
- 4^{ème} : Enchevêtrement épineux
- 4^{ème} : Projection d'épines.
- 5^{ème} : Protection contre le feu.
- 5^{ème} : Arbre guérisseur.

INITIE DE SELUNE [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Eglise de Séluné.

Conditions : Niveau 3 de prêtre, druide, hathran ou rôdeur, divinité tutélaire Séluné.

Avantage : Le personnage jette augure et divination avec un bonus de +5 au niveau de lanceur de sorts.

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre, druide, hathran ou rôdeur.

Niveau :

1^{er} : Main de feu.

3^{ème} : Sabre de lune [RO].

4^{ème} : Force de la bête (F).

4^{ème} : Mur de clair de lune.

5^{ème} : Voie lunaire [RO].

5^{ème} : Toile de Lune

Spécial : Les sorts sabre de lune et voie lunaire figurent également sur la liste du domaine de la Lune. Grâce à ce don, l'initié peut les lancer comme des sorts de prêtre normaux, pas comme de simples sorts de domaine.

INITIE DE TYR [INITIE]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église de Tyr.

Conditions : Niveau 7 de prêtre, divinité tutélaire Tyr.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de dégâts quand il attaque à l'aide d'une épée longue

De plus, le personnage ajoute les sorts qui suivent à sa liste de sorts de prêtre.

Niveau :

4^{ème} : Épée et marteau.

6^{ème} : Épée et marteau suprêmes.

LANCEUR DE SORTS POLYVALENT [GENERAL]

« Codex Divin »

La puissance d'une des classes de lanceur de sorts du personnage augmente, compensant un éventuel multiclassage

Condition : degré de maîtrise de 4 en Art de la Magie

Avantage : Le niveau de lanceur de sorts du personnage pour l'une de ses classes augmente de +4, mais sans dépasser son niveau global. Néanmoins, même si le personnage ne peut bénéficier du bonus immédiatement, il en obtiendra les avantages en prenant des niveaux supplémentaires dans une classe autre que celle choisie. Exemple : un humain prêtre 5/guerrier 3 qui choisit ce don augmente son niveau de lanceur de sort à 8. S'il obtient par la suite un ni autre niveau de guerrier, il aura un niveau virtuel de prêtre de 9. Ce don n'affecte que la résistance de la cible, la durée, la portée, les

dommages... mais pas le nombre de sorts connus ou pouvant être lancés.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, pour s'appliquer à une autre classe de lanceur de sorts.

METAMAGIE DIVINE [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut canaliser son énergie vers ses sorts divins pour augmenter leur puissance.

Condition : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des MV

Avantage : Lorsque le personnage acquiert ce don, il doit également choisir un don de métamagie. Les avantages de Métamagie divine ne s'applique que pour le don choisi. Par une action libre, le personnage peut prendre l'énergie d'un renvoi ou d'une intimidation pour la rediriger vers l'application du don de métamagie choisi à un sort connu. Il dépense une utilisation quotidienne de son pouvoir, plus une par niveau de sorts supplémentaire exigé par le don de métamagie. Ainsi, le niveau de l'emplacement de sort ne change pas.

Spécial : Seul un sort dont l'incantation dure un round complet peut être à la fois modifié par ce don puis par Incantation Rapide.

POUVOIR MAGIQUE CONSACRE [GENERAL]

« Les chapitres sacrés »

Le personnage investit ses pouvoirs magiques d'un soupçon de puissance sacrée.

Condition : Alignement bon.

Avantage : Un pouvoir magique modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (arrondi à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Par exemple, si l'éclair consacré jeté par un avoral inflige 31 points de dégâts, 16 de ceux-ci seulement relèvent de dégâts d'électricité. Une créature non bonne qui est immunisée contre cette forme d'énergie destructive subira malgré tout 15 points de dégâts si elle rate son jet de Réflexes.

Chacun des pouvoirs magiques du personnage peut être consacré jusqu'à 3 fois par jour, mais ce don ne permet pas de dépasser le nombre habituel d'utilisations quotidiennes d'un pouvoir. Par exemple, si un prêtre choisit d'associer ce don à son pouvoir d'éclair multiple, il peut utiliser la version consacrée de celui-ci jusqu'à 3 fois par jour. Ensuite, rien ne l'empêche d'user de la version normale de son pouvoir (puisqu'il peut s'en servir à volonté), ou de consacrer un autre de ses pouvoirs magiques, comme nuée de météores.

PUISSANCE MAGIQUE DIVINE [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut canaliser l'énergie de son dieu pour augmenter la force de ses sorts.

Conditions : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des MV, faculté de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage : Par une action libre, le personnage peut dépenser l'énergie d'un renvoi ou d'une intimidation et effectuer un test de renvoi avec un bonus de +3. Le résultat du test de renvoi est ensuite appliqué en tant que modificateur de niveau de lanceur de sort pour le prochain sort qu'il lance pendant ce round. Par exemple si un prêtre fait 16 à sa tentative de renvoi es sorts, il bénéficiera d'un bonus de +2 sur son niveau de lanceur de sort. Ce don est sans effet sur les sorts de magie profane.

PUISSANCE DIVINE [DIVIN]

«Codex martial»

Le personnage peut canaliser l'énergie dans son arme pour qu'elle inflige plus de dégâts.

Conditions: For 13, pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Attaque en puissance.

Avantage: Par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour appliquer son bonus de Charisme aux jets de dégâts de son arme pendant un round entier.

PURGE DIVINE [DIVIN]

«Codex martial»

Le personnage peut canaliser l'énergie vers ses alliés afin d'augmenter leur vitalité et leur endurance.

Conditions: Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage: Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer à tous ses alliés (lui y compris) dans un rayonnement de 18 mètres autour de lui un bonus de sainteté de +2 sur les jets de Vigueur pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme (minimum 1).

PRECISION DIVINE [DIVIN]

«Libris mortis»

Le personnage peut canaliser l'énergie divine et donner ainsi une nouvelle chance aux armes de ses alliés de toucher les morts-vivants intangibles.

Conditions: Faculté de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage : En utilisant une de ses tentatives de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants quotidiennes, le personnage permet aux alliés situés dans un rayonnement de 18 mètres de rayon (et à lui-même) de rejouer les chances de rater de leurs attaques au corps à corps quand ils manquent un adversaire en raison de son intangibilité. L'effet dure 1 minute et peut être utilisé 1 fois par attaque ratée.

RAGE DU GLOUTON [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Le personnage peut entrer en rage quand il est blessé

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Si le personnage a subi des dégâts lors du round précédent, il peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour rentrer en rage pendant 5 rounds. Dans cet état, il obtient un bonus de +2 en Force et en

Constitution mais subit un malus de -2 à la CA. Le personnage ne peut mettre un terme volontairement à la rage

RENFORCEMENT MALFAISANT [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut canaliser l'énergie négative pour augmenter l'efficacité des sorts de blessure lancés à proximité

Condition : Pouvoir d'intimidation des MV

Avantage : Par une action libre, le personnage peut dépenser l'énergie d'une intimidation pour générer une aura d'énergie négative dans un rayon de 18 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Tout sort de la famille de Blessure lancé contre une créature se trouvant dans la zone d'effet bénéficiera du don Quintessence des Sorts, sans aucun ajustement de niveau particulier.

REJET DE LA MORT [DIVIN]

«Libris mortis»

Le personnage peut canaliser l'énergie positive pour annuler certains des effets délétères d'attaques portées par les morts-vivants.

Conditions: Faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage: Au prix d'une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut utiliser une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour toucher un allié et lui rendre 1d4 points de caractéristique, dissiper un effet de paralysie ou supprimer un niveau négatif. Ce don ne peut être utilisé que pour débarrasser le sujet d'un effet infligé par un mort-vivant.

RENFORCEMENT SAINT [DIVIN]

« Codex Divin »

Le personnage peut canaliser l'énergie positive pour augmenter l'efficacité des sorts de soins lancés à proximité

Condition : Pouvoir de renvoi des MV

Avantage : Par une action libre, le personnage peut dépenser l'énergie d'un renvoi pour générer une aura d'énergie positive dans un rayon de 18 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Tout sort de la famille de Soins lancé contre une créature se trouvant dans la zone d'effet bénéficiera du don Quintessence des Sorts, sans aucun ajustement de niveau particulier.

RENOI CULMINANT [GENERAL]

«Libris mortis»

Le personnage affecte des créatures plus puissantes à l'aide de ses tentatives de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Conditions: Cha 13, Emprise sur les morts-vivants.

Avantage: Quand le personnage use de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, il peut choisir un nombre inférieur ou égal à son niveau de prêtre. Il ajoute ce nombre au test de renvoi mais le soustrait de son jet d'efficacité du renvoi.

Si le personnage n'est pas un prêtre, il doit choisir un nombre inférieur ou égal à son niveau de prêtre effectif (par exemple, un paladin peut choisir un nombre égal ou inférieur à son

Le Tombeau du Seigneur des Marches



niveau de classe -3). Si une classe de prestige augmente le niveau de renvoi effectif du personnage, utilisez ce dernier comme référence.

RENOI RAPIDE [GENERAL]

« *Codex Divin* », « *Libris mortis* »

Le personnage peut renvoyer ou intimider les mort-vivants en un clin d'œil

Condition : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des MV

Avantage : Les tentatives de renvoi ou d'intimidation des MV ne demandent au personnage qu'une action libre, au lieu d'une action simple. Il ne peut malgré tout effectuer qu'une tentative par round. Ce don ne permet pas d'activer d'autres dons divins plus rapidement.

RESISTANCE DIVINE [DIVIN]

« *Codex martial* »

Le personnage peut canaliser l'énergie vers ses alliés pour les protéger contre certaines formes d'énergie.

Conditions : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des mort-vivants, Purge divine.

Avantage : Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer à tous ses alliés (lui y compris) dans un rayonnement de 18 mètres autour de lui une résistance de 5 à l'électricité, au feu et au froid pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme (minimum 1).

Cette résistance n'est pas cumulable avec les résistances d'autres sources comme des sorts et des objets magiques.

SANCTIFICATION DE RELIQUES [CREATION D'OBJETS]

« *Codex Divin* »

Le personnage peut créer des objets magiques soutenus par un lien particuliers avec une divinité

Condition : un autre don de création d'objets

Avantage : Les reliques sont des objets magiques (souvent des objets merveilleux) qui tirent leur pouvoir d'un lien sacré avec un dieu. Plus de détail dans le Chapitre 4 du Codex Divin

SANGSUE MALFAISANTE [DIVIN]

« *Libris mortis* »

Le personnage est capable de canaliser l'énergie négative pour absorber la force des créatures proches.

Conditions : Faculté d'intimidation des mort-vivants.

Avantage : Au prix d'une action simple, le personnage peut utiliser deux de ses tentatives d'intimidation des mort-vivants quotidiennes pour infliger 1d6 points de dégâts à toutes les créatures vivantes situées dans un rayonnement de 9 mètres de rayon. Cet effet ne saurait réduire la quantité de points de vie d'une créature à moins de 0. Le personnage récupère alors un nombre de points de vie égal au montant total de points de vie absorbés aux cibles. Cette forme de soins ne lui permet cependant pas de dépasser son total de points de vie.

Spécial : Ce don n'inflige pas de dégâts aux créatures artificielles et aux morts-vivants.

SCIENCE DU CHÂTIMENT [GENERAL]

« *Codex Divin* »

Les attaques de châtiment du personnage infligent plus de dégâts à certains adversaires, et peuvent blesser les créatures bénéficiant d'une réduction des dégâts ignorée par les armes alignées.

Condition : Pouvoir de châtiment, Charisme 13

Avantage : Les attaques de châtiment du personnage sont considérées alignées pour ce qui est de la réduction des dégâts, et elles infligent +1D6 points de dégâts aux cibles d'un alignement déterminé. Par exemple, pour un paladin possédant ce don, son châtiment du mal inflige des dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais, et son arme est considérée d'alignement bon. Sui le pouvoir de châtiment n'est associé à aucun élément, le personnage doit choisir une composante dépendant de son propre alignement.

SOINS SPONTANES [GENERAL]

« *Codex Divin* »

Le personnage peut utiliser l'énergie d'un sort préparé pour lancer un sort de soins

Conditions : Sagesse 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissance (Religion), alignement autre que mauvais, faculté de lancer au moins un sort de soin

Avantage : Comme un prêtre, le personnage peut spontanément convertir un sort préparé en un sort de soins de même niveau (ou inférieur) apparaissant sur la liste de sorts de sa classe. Il est cependant limité à un nombre de conversions par jour égal à son bonus de sagesse.

SPONTANEITE DU DOMAINE [DIVIN]

« *Codex Divin* »

Le personnage est capable de convertir un sort préparé en un sort de domaine.

Conditions : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des MV, accès au domaine choisi

Avantage : Lorsque le personnage acquiert ce don, il choisit un de ses domaines de prêtre. Il peut dorénavant convertir un sort divin préparé en un sort de domaine d'un niveau égal ou inférieur. Il doit pour cela dépenser une tentative de renvoi ou d'intimidation.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois en choisissant un domaine différent.

TATOUAGE SACRE [GENERAL]

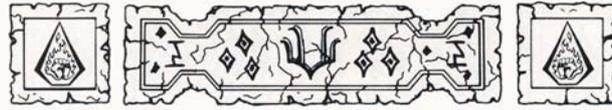
« *Les races de Faerûn* »

Le personnage est touché par la grâce de l'un des rois-dieux des Vieux Empires et porte son symbole sous forme d'un tatouage qui rappelle un symbole sacré.

Conditions : Divinité tutélaire issue du panthéon mulhorandi ou untherite.

Avantage : Le personnage ajoute +1 au DD des jets de sauvegarde des sorts qu'il lance dans une zone sous les effets des sorts *consécration/profanation* ou *sanctification/sanctification*

Le Tombeau du Seigneur des Marches



maléfique en l'honneur de sa divinité. Il bénéficie également d'un bonus de +1 à ses tests de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de surmonter la résistance à la magie d'une créature par les sorts qu'il jette dans de telles zones.

Spécial : Il n'est pas possible de prendre à la fois ce don et celui de Tatouage magique.

TERREUR DES FANTOMES [GENERAL]

«*Libris mortis*»

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre les morts-vivants intangibles.

Conditions : Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes contre les morts-vivants intangibles. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde visant à résister aux sorts et aux pouvoirs des morts-vivants intangibles.

VENGEANCE SACREE [DIVIN]

«*Libris mortis*»

Le personnage est capable de canaliser l'énergie positive pour infliger davantage de dégâts aux morts-vivants au corps à corps.

Conditions : Faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage : Au prix d'une action libre, le personnage peut utiliser une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires aux attaques au corps à corps contre les morts-vivants. L'effet dure jusqu'à la fin du round.

VIGUEUR MALFAISANTE [DIVIN]

«*Libris mortis*»

Le personnage est capable de canaliser l'énergie négative pour soigner ses alliés morts-vivants proches.

Conditions : Cha 11, faculté d'intimidation des morts-vivants.

Avantage : Au prix d'une action simple, le personnage peut utiliser une de ses tentatives d'intimidation des morts-vivants quotidiennes pour soigner un allié mort-vivant situé dans un rayon de 18 mètres de 2 points de vie par niveau de prêtre. Cette forme de soins ne permet cependant pas à la cible de dépasser son total de points de vie.

VRAIE FOI [GENERAL]

«*Codex Divin*»

Le personnage est récompensé par sa dévotion inconditionnelle envers son dieu.

Condition : vénération d'un dieu unique, les alignements du dieu et du personnage ne doivent pas être différent de plus d'un cran

Avantage : Une fois par jour, le personnage peut bénéficier d'un bonus d'intuition de +3 sur un jet de sauvegarde. L'utilisation de ce bonus doit être indiqué avant le lancer de dé.

VENGEANCE DIVINE [DIVIN]

«*Codex martial*»

Le personnage peut canaliser l'énergie dans son arme de corps à corps pour qu'elle inflige plus de dégâts aux morts-vivants.

Conditions : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage : Par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour bénéficier d'un bonus de +2d 6 aux dégâts de ses attaques au corps à corps contre les morts-vivants pendant un round entier.

VIGUEUR DIVINE [DIVIN]

«*Codex martial*»

Le personnage peut canaliser l'énergie pour augmenter sa vitesse et sa ténacité.

Conditions : Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage : Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour augmenter sa vitesse au sol de base de +3 mètres et obtenir 2 points de vie temporaires par dé de vie pendant un nombre de minutes égal à son bonus de Charisme (minimum 1).

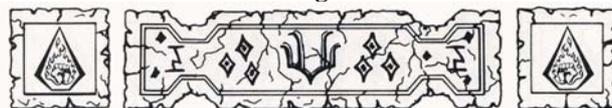
VITALITE SACREE [DIVIN]

«*Libris mortis*»

Le personnage est capable de canaliser l'énergie positive pour bénéficier d'une protection contre l'absorption d'énergie.

Conditions : Faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage : Au prix d'une action simple, le personnage peut utiliser une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour jouir d'une immunité contre les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique et l'absorption d'énergie pendant 1 minute.



Donz Métamorphiques



Les dons de Formes Animales s'adressent aux personnages dotés de capacités métamorphiques. Les premiers intéressés seront bien évidemment les druides ainsi que les rôdeurs de type alternatif.

AILES DE L'AIGLE [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Il peut pousser des ailes au personnage, capables de le porter dans les airs avec la grâce d'un aigle

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir des ailes pendant une heure. Il vole à une vitesse de 10 mètres et avec une manoeuvrabilité moyenne.

BOND DU LION [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Les charges du personnage peuvent s'achever par un déchaînement d'attaques.

Condition : Pouvoir de Forme Animale

Avantage : Lors d'une charge, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale (par une cation libre) pour lui permettre d'utiliser une attaque à outrance à la fin de sa charge

Normal : Sans ce don une seule attaque est possible à la fin d'une charge

COURSE DU GUEPARD [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Le personnage est capable de sprints incroyables

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Lors d'une charge, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale (par une cation libre) pour obtenir une vitesse de déplacement au sol de 15 mètres pendant une heure. Une unique fois pendant ce laps de temps, il peut mener une charge avec une vitesse 10 fois supérieur.

FEROCITE DU SANGLIER [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Même à l'article de la mort, le personnage peut continuer à se battre

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale lorsque son nombre de points de vie est réduit à 0 ou moins pour continuer à faire normalement pendant une minute.

Normal : Normalement, un personnage amené à 0 PV est hors de combat et ne peut plus effectuer d'action, même une action de simple.

FORME ANIMALE ACCELEREE [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Les transformations en animal sont plus rapides

Conditions : Dextérité 13, Pouvoir de forme animale

Avantage : Le personnage peut activer son pouvoir de forme par une action de mouvement.

Normal : Prendre une forme animale prend normalement une action simple

FORMES ANIMALES SUPPLEMENTAIRES [FORME ANIMALE]

« Codex Divin », « L'outreterre »

Le personnage peut user de forme animale plus souvent que la normale.

Conditions : Faculté de prendre une forme animale.

Avantage : Le personnage peut utiliser son pouvoir de forme animale deux fois de plus par jour. S'il est également capable d'utiliser ce pouvoir pour se transformer en élémentaire, il bénéficie d'une utilisation supplémentaire de ce type chaque jour.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. Le personnage obtient à chaque fois deux utilisations de forme animale du type habituel et une utilisation de forme animale élémentaire (le cas échéant) supplémentaires.

GRIFFES DE GRIZZLY [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Les ongles du personnage peuvent se transformer en griffes

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir deux attaques naturelles de griffes pendant une heure. Ses jets d'attaques ne subissent pas de malus, et l'intégralité de son bonus de force s'applique aux deux jets. Les griffes infligent des dégâts perforants et tranchants égaux à ceux d'une épée courte de la taille du personnage (1D6 pour taille M, 1D4 pour P)

Spécial : Si le personnage dispose déjà d'une attaque de griffe, l'utilisation de ce don le remplace

Le Tombeau du Seigneur des Marches



IMPASSIBILITE DU CHENE [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Le personnage peut devenir aussi résistant qu'un chêne majestueux

Condition : Pouvoir de forme animale (plantes)

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir pendant 10 minutes l'immunité aux coups critiques, aux poisons, au sommeil, à la paralysie, à la métamorphose, et à l'étourdissement. Il bénéficie, de plus, une grande stabilité lui conférant un bonus de +8 pour résister aux croc-en-jambe, ou à la bousculade.

LUTTE SAUVAGE [FORME ANIMALE]

« Codex aventureux »

Quand le personnage adopte la forme d'un animal sauvage, il peut lacérer féroceement toute créature qu'il parvient à agripper.

Conditions : Pouvoir de forme animale, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantage : Quand le personnage est sous forme animale et qu'il réussit un test de lutte visant à infliger des dégâts à une créature avec laquelle il est en situation de lutte, il peut également lui appliquer ses dégâts d'attaque sournoise. Les créatures immunisées contre les dégâts d'attaque sournoise ne sont pas concernées par ces dégâts supplémentaires. Le personnage n'a pas activé ce don ; ses effets sont actifs tant qu'il se trouve sous forme animale,

MOBILITE DU BABOUIN [FORME ANIMALE]

« Codex aventureux »

Le personnage peut accroître sa maîtrise de l'escalade.

Condition : Pouvoir de forme animale.

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier d'une vitesse de déplacement en escalade équivalente à sa vitesse de déplacement au sol de base pour une durée de 10 minutes par dé de vie. Pendant ce temps, il bénéficie également un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et la possibilité de faire 10 à ces tests, même s'il est pressé ou menacé. Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.

NAGE DU POISSON [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Le personnage peut respirer et nager sous l'eau comme un poisson

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir des branchies pendant une heure. Il peut alors respirer sous l'eau tout en conservant la possibilité de respirer à l'air libre. De plus, il obtient un bonus de +8 à ses jets de natation, et une vitesse de déplacement sous l'eau de 12 mètres.

ODORAT [FORME ANIMALE]

« Codex aventureux »

Le sens olfactif du personnage peut s'avérer très fin

Condition : Pouvoir de forme animale.

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier du pouvoir d'odorat (cf. page 313 du Manuel des Monstres) pendant 1 heure par dé de vie. Cela lui permet de détecter ses adversaires dans un rayon de 9 mètres à l'odeur. De plus, si le personnage possède le don Pistage, il peut suivre une piste à l'odeur. Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.

PERCEPTION AVEUGLE [FORME ANIMALE]

« Codex aventureux »

Le personnage perçoit les créatures qu'il ne peut pas voir.

Conditions : Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Perception auditive.

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier de la perception aveugle pendant 1 minute par dé de vie, ce qui lui permet de localiser précisément une créature dans un rayon de 9 mètres, à condition d'avoir une ligne d'effet dégagée jusqu'à elle (cf. page 313 du Manuel des Monstres). Le personnage conserve cet avantage quelle que soit la forme qu'il présente.

RESILIENCE DE L'ELEPHANT [FORME ANIMALE]

« Codex Divin »

Le personnage peut donner à sa peau une solidité équivalente à celle des éléphants

Condition : Pouvoir de forme animale (taille G)

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir un bonus d'armure naturelle de +7 pendant 10 minutes. Ce bonus ne se cumule pas avec d'autres formes d'armure naturelle.

VENIN DU SERPENT [FORME ANIMALE]

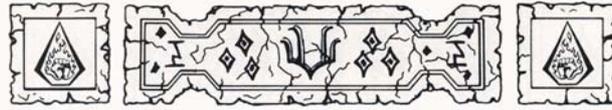
« Codex Divin »

Comme une vipère, les morsures du personnage peuvent inoculer un venin

Condition : Pouvoir de forme animale

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir une attaque naturelle secondaire de morsure pendant une heure. Ses jets d'attaques subissent un malus de -5 et seule la moitié de sa Force s'applique aux jets de dommages. La morsure inflige des dégâts contendants, perforants et tranchants égaux à ceux d'une dague de la taille du personnage (1D4 pour M, 1D3 pour P). De plus, la morsure est venimeuse : jet de VigueurDD10 + ½ DV du personnage + CON du personnage sinon perte temporaire de 1D6 de Constitution.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



VISION DU FAUCON [FORME ANIMALE]

« *Codex aventureux* »

Le personnage peut accroître son acuité visuelle.

Conditions : Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Détection.

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour recevoir un bonus de +8 aux tests de Détection pendant 1 heure par dé de vie. Pendant ce temps, le personnage ne subit que la moitié du malus normalement engendré par l'éloignement pour les attaques à distance (-1 par facteur de portée au lieu de -2) et le malus de -1 par tranche de distance pour les tests de Détection n'intervient que tous les 6 mètres (au lieu de tous les 3 mètres). Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.

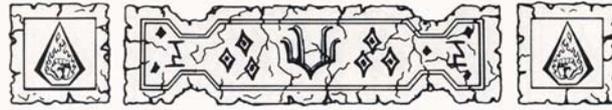
VISION DU JAGUAR [FORME ANIMALE]

« *Codex aventureux* »

Le personnage est capable de voir dans la pénombre, à l'instar des félins.

Conditions : Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 2 en Détection.

Avantage : Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier de la vision nocturne pendant 1 heure par dé de vie. Pendant ce temps, il bénéficie également d'un bonus de +4 aux tests de Détection. Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.



Don Psioniques



Avec la version 3.5, les utilisateurs de pouvoirs psis peuvent être considérés comme des pratiquants d'une forme originale de magie, sans le côté « grobill » généralement associé à cette caste. Les dons listés ci-dessous sont réservés aux classes psi et leur permettront de se forger une personnalité particulière.

AFFERMISSEMENT PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut fortifier ses manifestations par le biais d'une focalisation plus dense.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) au cours de la manifestation d'une faculté, le personnage peut obtenir un bonus de +1 au DD de sauvegarde associé à cette faculté.

AFFERMISSEMENT PSIONIQUE SUPERIEUR [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage recourt à la méditation pour intensifier ses facultés.

Conditions: Affermissement psionique.

Avantage: Quand le personnage recourt au don Affermissement psionique, il ajoute +2 au DD de sauvegarde associé à la faculté qu'il manifeste, au lieu de +1.

AFFINITE PSIONIQUE [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage présente un talent pour tout ce qui touche au psionique.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Art psi et d'Utilisation d'objets psioniques.

ARME PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires à l'aide d'une arme de corps à corps.

Conditions: For 13.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37 ; *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut porter une attaque à l'aide d'une arme de corps à corps qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but. Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

ARME PSIONIQUE PERCUTANTE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut frapper ses adversaires avec une arme de corps à corps en traversant leur armure comme si elle n'était pas présente.

Conditions: For 13, Arme psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37 ; *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut effectuer une attaque à l'aide d'une arme de corps à corps sans prendre en compte les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de son adversaire (cela revient à effectuer une attaque de contact).

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque au corps à corps. Si son attaque échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

ATTAQUE PSIONIQUE ALIGNEE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

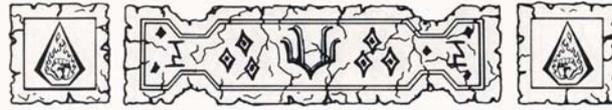
Les attaques du personnage au corps à corps et à distance infligent des dégâts supplémentaires et surmontent un type de réduction des dégâts alignée.

Au moment de sélectionner ce don, le personnage y associe le Bien, le Chaos, la Loi ou le Mal. Son choix doit correspondre à l'une des composantes de son propre alignement, si bien qu'un personnage loyal bon, par exemple, peut choisir la Loi ou le Bien, mais ni le Chaos ni le Mal. Une fois fixé, ce choix d'alignement ne peut être modifié.

Conditions: Bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37 ; *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut porter une attaque au corps à corps ou à distance qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but et est considérée comme bonne, chaotique, loyale ou mauvaise (selon son choix initial) pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. Le personnage doit décider s'il recourt au don avant d'asséner son attaque. Si l'attaque échoue, il a tout de même sacrifié sa focalisation psionique.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



ATTAQUE PSIONIQUE SANGLANTE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les attaques particulièrement vicieuses du personnage affaiblissent ses adversaires.

Conditions: Bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique, le personnage peut porter une attaque avec une telle force que l'hémorragie engendrée chez ses adversaires semble ne jamais s'arrêter. En cas de coup au but, l'adversaire subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution en plus des dégâts normaux. Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

ATTAQUE PSIONIQUE SPECTRALE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les frappes du personnage contre des adversaires intangibles font presque toujours mouche.

Conditions: Bonus de base à l'attaque de +3.

Avantage: Le personnage doit être psioniquement focalisé pour bénéficier des avantages de ce don. Lorsqu'il porte une attaque au corps à corps ou à distance contre une créature intangible, il peut relancer les chances d'échec de l'attaque si le premier résultat n'est pas à son avantage. Si l'attaque réussit, grâce à cette seconde chance ou sans elle, on considère qu'elle a été assénée avec une arme spectrale pour définir comment elle affecte la créature. Les armes ou armes naturelles du personnage semblent même devenir brièvement intangibles au moment de l'attaque.

CHARGE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut charger en suivant un parcours sinueux.

Conditions: Dex 13, Rapidité psionique.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique au cours d'une charge, le personnage peut effectuer un virage de 90 degrés au plus pendant son déplacement. Toutes les autres limitations de la charge restent valables, comme le fait qu'il n'est pas possible de traverser une case qui bloque ou ralentit le déplacement, ou qui est occupée par une créature. Le personnage doit avoir son adversaire en ligne de mire au début de son tour de jeu.

COMBUSTION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage sait puiser dans son énergie vitale pour accentuer la puissance de ses facultés.

Avantage: Le personnage peut augmenter le niveau de manifestation de ses facultés de +1, mais il subit alors 1d8 points de dégâts. À partir du niveau 8, il peut choisir d'augmenter de +2 le niveau de manifestation des facultés manifestées dans ces conditions, mais subit alors 3d8 points de dégâts. Au niveau 15, il peut augmenter le niveau de manifestation de +3, en subissant 5d8 points de dégâts.

Cette augmentation du niveau de manifestation accroît le nombre de points psi que le personnage peut dépenser pour une seule faculté, ainsi que tous les effets qui dépendent du

niveau de manifestation, comme la portée, la durée et la capacité à passer outre la résistance psionique.

Normal: Le niveau de manifestation d'un personnage est égal à la somme de ses niveaux dans des classes capables de manifester des facultés.

CONNAISSANCE PSIONIQUE ETENDUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage apprend une nouvelle faculté.

Conditions: Niveau 3 de manifestation.

Avantage: Le personnage apprend une nouvelle faculté dont le niveau est strictement inférieur au niveau maximal qu'il peut manifester. Ainsi, un psion de niveau 7 peut apprendre une faculté de 1^{er}, de 2^e ou de 3^e niveau. Il peut choisir n'importe quelle faculté, y compris dans les listes d'autres classes ou dans les listes réservées à une discipline de psion.

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage acquiert une nouvelle faculté dont le niveau est strictement inférieur au niveau maximal qu'il peut manifester.

CORPS PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

L'esprit du personnage fortifie son corps.

Avantage: Par le biais de ce don, le personnage reçoit 2 points de vie supplémentaires par don psionique dont il dispose

(Y compris celui-ci). Chaque fois qu'il prend un nouveau don psionique, il gagne 2 points de vie de plus.

COURSE VERTICALE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut courir sur les murs sur de courtes distances.

Conditions: Sag 13.

Avantage: Tant qu'il est psioniquement focalisé, le personnage peut accomplir une partie de son action de mouvement sur un mur ou toute paroi verticale relativement lisse, à condition de débiter et de terminer ce déplacement sur une surface horizontale. La hauteur qui peut être atteinte est simplement limitée par cette restriction de mouvement. Si ce dernier ne prend pas fin sur une surface horizontale, le personnage tombe à terre et subit les dégâts correspondant à sa chute. Le mur est considéré comme un plancher normal pour ce qui est de mesurer le déplacement, le passage d'une surface horizontale à une surface verticale (et vice versa) n'ajoutant rien au déplacement total. Les créatures restées au sol peuvent bénéficier d'une attaque d'opportunité si le personnage se déplace aux murs à l'intérieur de leur espace contrôlé.

Spécial: Il est possible d'accomplir d'autres actions de mouvement en conjonction avec un déplacement le long d'un mur. Par exemple, le don Attaque éclair permet au personnage d'attaquer un adversaire au sol depuis le mur, pour peu qu'il se trouve dans l'espace contrôlé par le personnage. Par contre, si ce dernier ne peut pas, pour une raison ou une autre, terminer son mouvement, il tombe. De même, un aventurier peut

Le Tombeau du Seigneur des Marches



enchaîner les acrobaties le long d'un mur pour éviter les attaques d'opportunité.

CREATION D'ARMES ET D'ARMURES PSIONNIQUE [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer des armes, armures et bouchers psioniques.

Conditions: Niveau 5 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure psioniques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le Chapitre 7 présente la description des différents boucliers, armes et armures psioniques, avec leurs conditions de création, leurs caractéristiques et leur prix de base. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base des altérations psioniques à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25 du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). L'arme, armure ou bouclier devant être altéré psioniquement doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent). Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers psioniques cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

CREATION D'OBJETS PSIONNIQUES UNIVERSELS [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer des objets psioniques universels, tels qu'un *troisième œil* ou une *peau psychoactive*.

Conditions: Niveau 3 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut créer n'importe quel objet universel, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Le personnage peut également réparer un objet universel cassé s'il remplit les conditions de création de l'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières). Certains objets universels s'accompagnent d'un sacrifice supplémentaire en termes de PX, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base. Le personnage doit s'en acquitter s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

CREATION DE COURONNES PSIONNIQUES [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut créer des couronnes psioniques, capables de produire plusieurs effets psioniques.

Conditions: Niveau 12 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut créer n'importe quelle couronne psionique, du moment qu'il satisfait aux conditions. La page 167 présente la description des différentes couronnes psioniques, avec leurs conditions de création et leur prix de base. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25 du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Certaines couronnes psioniques s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base de la couronne psionique.

CREATION DE CREATURES ARTIFICIELLES PSIONNIQUES [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer des golems et autres automates psioniques qui obéissent à ses ordres.

Conditions: Création d'armes et armures psioniques, Création d'objets universels.

Avantage: Le personnage est capable de façonner toute créature artificielle psionique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de la créature artificielle et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base). Pour plus de détails, reportez-vous à la description du tueur de psions, page 214. Une créature artificielle nouvellement conçue possède les points de vie moyens découlant de ses dés de vie.

CREATION DE CRISTAUX CONDENSATEURS [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer des *cristaux condensateurs*, qui permettent de stocker des points psi.

Conditions: Niveau 3 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut créer un *cristal condensateur*. Le prix de base d'un cristal condensateur est égal au niveau le plus élevé des facultés qu'il peut manifester en dépensant tous ses points psi, élevé au carré et multiplié par 1 000 po. Par exemple, un *cristal condensateur* stockant 5 points psi pourrait être utilisé pour manifester une faculté de 3^e niveau, ce qui amène son prix à 9 000 po (3 x 3 x 1 000 = 9 000). Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le Tombeau du Seigneur des Marches



CREATION DE DORJES [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer de fines baguettes de cristal appelées dorjes, dont la libération des charges manifeste des facultés psioniques.

Conditions: Niveau 5 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut créer un dorje stockant n'importe quelle faculté connue du personnage (en dehors des exceptions, telles que *transfert de pouvoir*, qui sont explicitement indiquées dans la description de la faculté). Le prix de base d'un dorje est de 750 po X son niveau de manifestation X niveau de la faculté qu'il contient. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25 du prix de base du dorje et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un dorje nouvellement créé contient 50 charges. Un dorje dont la faculté stockée nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit sacrifier cinquante fois les PX correspondants.

CREATION DE TATOUAGES PSIONIQUES [CREATION D'OBJETS]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer des tatouages psioniques dont les motifs stockent des facultés psioniques.

Conditions: Niveau 3 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut créer un tatouage psionique stockant une faculté de sa connaissance et de 3^e niveau ou inférieur (la faculté doit cibler une ou plusieurs créatures), ce qui lui prend 1 jour. Le personnage décide du niveau de manifestation au moment de créer le tatouage, niveau qui doit être suffisant pour manifester la faculté en question, sans dépasser celui du personnage. Le prix de base d'un tatouage psionique est de 50 po x son niveau de manifestation x niveau de la faculté reproduite. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25 du prix de base du tatouage psionique et acheter les matières premières nécessaires (encres spéciales, aiguilles de qualité supérieure et autres) pour une valeur totale de la moitié du prix de base.

Lorsque le personnage inscrit le tatouage, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de la manifestation. Quand le porteur active physiquement le tatouage, il devient le sujet de la faculté.

Un tatouage psionique dont la faculté nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter les PX correspondants.

CREATION ASTRALE RENFORCEE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les créations astrales du personnage ont davantage de pouvoirs.

Avantage: Quand le personnage façonne une création astrale, il peut lui conférer un pouvoir spécial issu de l'un des menus

dont la création astrale possède déjà un pouvoir (cf. *Grand manuel des psioniques*, page 191).

CRISTAL PSIONIQUE SUPERIEUR [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable d'améliorer son cristal psi.

Conditions: Harmonie cristalline.

Avantage: Le personnage peut implanter un autre fragment de personnalité dans son cristal psi. Il profite alors des avantages accordés pour les deux types de cristaux psi. La personnalité de son cristal psi s'ajuste et mêle harmonieusement les fragments de personnalité implantés. De plus, les pouvoirs du cristal psi sont déterminés comme si le personnage était d'un niveau supérieur à son niveau réel.

Spécial: Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. A chaque fois, le personnage plante un nouveau fragment de personnalité dans son cristal psi et bénéficie d'un niveau virtuel supplémentaire pour ce qui est de déterminer les pouvoirs de son cristal psi.

DEDOUBLEMENT DE RAYONS PSI [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut atteindre deux cibles différentes avec un même rayon.

Conditions: Un autre don métapsionique.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique lors de la manifestation d'une faculté générant un rayon, le personnage peut le doubler. La faculté affecte alors deux cibles, qui doivent toutes deux se trouver à portée de la faculté et à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Si la faculté inflige des dégâts, chacune des deux cibles subit autant de dégâts que dans le cas d'un rayon normal frappant une cible unique. Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

DESTRUCTION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de « sentir » les points de tension des armes de ses adversaires.

Conditions: For 13, Attaque en puissance, Science de la destruction.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique, le personnage peut effectuer une tentative de destruction d'arme en ne tenant compte que de la moitié de la solidité totale de l'arme ciblée (on arrondit à l'inférieur). La solidité totale de l'arme est calculée en prenant en compte toutes les altérations magiques ou psioniques qui peuvent augmenter sa résistance.

Spécial: Le personnage est également capable de percevoir les points faibles de toute construction solide, telle qu'une porte en bois ou un mur en pierre, et ignore la moitié de la solidité correspondante (arrondie à l'inférieur) lorsqu'il s'attaque à un tel objet.

ESPRIT AIGÜ [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le Tombeau du Seigneur des Marches



La capacité de concentration du personnage est aussi affûtée qu'une pointe de flèche, ce qui lui permet d'établir sa focalisation psionique dans les circonstances les plus mouvementées.

Conditions: Sag 13.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +4 aux tests de Concentration visant à établir sa focalisation psionique.

ESPRIT HOSTILE [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

L'esprit du personnage se rebiffe violemment quand il est la cible de facultés psioniques.

Conditions: Cha 15.

Avantage: Chaque fois que le personnage est la cible d'une faculté de la discipline de la télépathie (qu'elle soit nocive ou non), celui qui la manifeste doit réussir un jet de Vigueur assorti d'un DD de 10 + la moitié du niveau global du personnage + son bonus de Charisme, sous peine de subir 2d6 points de dégâts. Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/ magiques (cf. page 55).

Spécial: Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

ESPRIT IMPETUEUX [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Les pensées agitées du personnage empêchent les autres de faire preuve d'intuition à son égard.

Conditions: Alignement chaotique, Cha 15

Avantage: Les créatures et les personnages qui bénéficient d'un bonus d'intuition à leurs jets d'attaque, à leur classe d'armure ou à quelque forme que ce soit de tests de compétence ou de caractéristique ne reçoivent pas ces bonus à l'encontre du personnage.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux bonus d'intuition conférés par des facultés ou des pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/ magiques.

Spécial: Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

ESQUIVE PSIONIQUE [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est passé maître dans l'art d'éviter les coups.

Conditions: Dex 13, Esquive.

Avantage: Tant que le personnage est psioniquement focalisé (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), il obtient un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure. Ce bonus se cumule avec celui conféré par le don Esquive.

ESSENCE PHYSIQUE [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut accroître son total de points psi aux dépens de sa santé.

Conditions: Combustion psionique, Génie psionique.

Avantage: Le personnage peut récupérer 2 points psi en s'imposant une érosion de caractéristique (cf. page 67) de 1 point dans chacune des trois caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution). Il peut accroître cette récupération pour un sacrifice proportionnellement accru. Ainsi, un personnage peut récupérer 6 points psi en s'infligeant une érosion de caractéristique de 3 points de Force, Dextérité et Constitution. Ces points restaurés sont ajoutés à la réserve de points psi du personnage comme s'il les avait récupérés pendant un repos nocturne.

Spécial: Seules les créatures vivantes peuvent recourir à ce don. Un personnage ne peut bénéficier de ce don que lorsqu'il réside dans son propre corps (ce qui n'est pas le cas, par exemple, lorsqu'il se trouve sous les effets d'un *échange* spirituel ou d'une *automorphose*).

FACULTE DUPLIQUEE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut manifester une faculté psionique deux fois simultanément.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage en duplique les effets. Manifester une faculté dupliquée entraîne l'application de la faculté deux fois simultanément dans la même zone d'effet ou sur la même cible, comme si le personnage la manifestait deux fois au même endroit. Tous les paramètres numériques de la faculté (comme sa durée, le nombre de cibles affectées et autres) restent les mêmes pour les deux facultés produites. Les cibles éprouvent séparément les effets de chacune des facultés et elles doivent faire deux jets de sauvegarde, le cas échéant. Dans certains cas, comme celui d'un *charme psionique* dupliqué, un échec aux deux jets de sauvegarde n'apporte pratiquement rien de plus (si ce n'est, dans ce cas particulier, qu'un allié de la cible devra réussir deux tentatives de dissipation s'il veut la libérer de l'enchantement).

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE ELARGIE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut agrandir la zone d'effet de ses facultés.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage en augmente la zone couverte. Il ne peut altérer qu'une faculté dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100 %. Ainsi, une faculté de *rayonnement d'énergie* (produisant normalement un rayonnement de 12 mètres de rayon) élargie engendrerait un rayonnement de 24 mètres de rayon.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 4 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE ETENDUE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de manifester des facultés qui portent plus loin que les autres.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté dont la portée est courte, moyenne ou longue, le personnage en double la portée. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau. Les facultés dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectées par ce don.

Le recours à ce don n'augmente pas la dépense en points psi de la faculté.

FACULTE FOUISSEUSE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les facultés du personnage transpercent parfois les barrières.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage peut tenter d'atteindre des cibles abritées derrière un mur ou un effet de force. Dans ce cas, la faculté emprunte brièvement le plan Astral pour éviter la barrière.

La force et l'épaisseur de la barrière définissent les chances de réussite de l'opération. Pour contourner efficacement la barrière avec sa faculté, le personnage doit réussir un test d'Art psi assorti d'un DD de $10 * \text{solidité de la barrière} + 1$ par tranche de 30 cm d'épaisseur (minimum de 1). Les barrières qui n'ont pas de valeur de solidité associée, comme les effets de force ou les *murs ectoplasmiques*, sont considérées comme ayant une solidité de 20. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, on considère que les *murs ectoplasmiques* et les murs de force ont une épaisseur inférieure à 30 cm.

Les facultés qui exigent d'avoir une ligne de mire (ce qui est le cas de la plupart des facultés qui affectent directement une ou plusieurs cibles, par opposition à une zone d'effet) ne peuvent être manifestées en tant que facultés fouisseuses, à moins que le personnage ne soit en mesure de voir sa cible d'une manière ou d'une autre, comme avec *perception clairsentiente*. Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE INEBRANLABLE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut manifester ses facultés, même s'il se trouve dans un état préjudiciable.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut surmonter certains états invalidants grâce

à sa force mentale. Le personnage reste capable de manifester une faculté inébranlable, qu'il soit *hébété*, *confus*, *nauséux* ou *étourdi*. Seules les facultés à portée personnelle et celles qui affectent directement le personnage peuvent être manifestées en tant que facultés inébranlables.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 8 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE INSTANTANEE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage manifeste ses facultés psioniques en une fraction de seconde.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut manifester une faculté par une action rapide, ce qui lui permet d'effectuer une autre action dans le même round, y compris manifester une autre faculté. On ne peut manifester plus d'une faculté instantanée par round.

Il n'est pas possible de recourir à ce don pour une faculté dont le temps de manifestation excède 1 round entier.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

Manifester une faculté instantanée n'expose pas le personnage à une attaque d'opportunité.

FACULTE MAXIMISEE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage sait tirer la quintessence de ses facultés psioniques.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage obtient des effets maximums. Toutes les variables numériques et aléatoires d'une faculté maximisée prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation psionique*) ne sont pas affectés, pas plus que les facultés sans données numériques et aléatoires. Les facultés améliorées peuvent être maximisées. Une faculté améliorée maximisée inflige les dégâts maximaux (ou rendent les points de vie maximaux, et ainsi de suite) rendus possibles par la faculté améliorée.

Dans le cas d'une faculté à la fois maximisée et renforcée, les deux effets s'appliquent séparément sur la faculté d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 4 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE MULTIPLE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut manifester des facultés qui, après avoir atteint leur cible initiale, rebondissent sur d'autres victimes.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté qui n'affecte qu'une cible et qui inflige des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son, le personnage peut la démultiplier. Une fois la cible initiale atteinte, les effets de la faculté rebondissent sur un nombre de victimes secondaires égal au niveau de manifestation du personnage (maximum de 20). Chaque rebond affecte une cible donnée et inflige des dégâts réduits de moitié par rapport à l'attaque initiale (arrondis à l'inférieur). Si la faculté autorise un jet de sauvegarde, chacune des cibles en bénéficie. Le personnage choisit ses cibles secondaires à son gré, mais elles doivent toutes se situer à 9 mètres ou moins de la victime initiale et il n'est pas possible d'affecter la même cible plus d'une fois. Le personnage peut choisir d'affecter un nombre de cibles secondaires inférieur à son niveau de manifestation (pour éviter ses alliés, par exemple). Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE OPPORTUNISTE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut asséner des attaques d'opportunité chargées d'énergie psionique.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors d'une attaque d'opportunité, le personnage peut manifester une faculté connue dont la portée est le contact et l'utiliser pour porter son attaque. Il lui faut une main libre pour cela. La manifestation de cette faculté est alors une action immédiate.

Il n'est pas possible de recourir à ce don pour une faculté de contact dont le temps de manifestation excède 1 action complexe.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

Normal : Les attaques d'opportunité ne sont possibles qu'avec une arme de corps à corps.

FACULTE PENETRANTE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les facultés du personnage sont particulièrement redoutables et efficaces contre la résistance psionique de ses adversaires.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage obtient alors un bonus de +4 sur un test de niveau de manifestation visant à passer outre la résistance psionique de ses cibles.

FACULTE PENETRANTE SUPREME [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut augmenter ses chances de vaincre la résistance psionique d'une créature.

Conditions: Faculté pénétrante.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut obtenir un bonus de +8 sur un test de niveau de manifestation effectués pour vaincre la résistance psionique d'une créature. Ce bonus coexiste avec celui de Faculté pénétrante (cf. *Grand manuel des psioniques*, page 48), ils ne se cumulent pas.

FACULTE PROLONGEE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de manifester des facultés qui durent plus longtemps que les autres.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage peut doubler la durée de ses effets par rapport à ce qu'indique sa description. Les facultés permanentes, instantanées, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernées.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE RENFORCEE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut manifester des facultés aux effets accrus.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage obtient des effets renforcés. Toutes les variables numériques et aléatoires d'une faculté renforcée augmentent de 50%. Cette faculté pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Les jets de sauvegarde et les tests opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation *psionique*) ne sont pas affectés, pas plus que les facultés sans variable numérique et aléatoire.

Les facultés augmentées peuvent également être renforcées. Le facteur multiplicatif s'applique alors aux données modifiées par l'amélioration de la faculté.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FACULTE RETARDEE [METAPSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut manifester des facultés qui ne prendront effet qu'après une durée pouvant atteindre 5 rounds.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage peut choisir de retarder l'activation de ses effets, selon l'un des modes suivants :

- La faculté ne s'active que lorsque le personnage le décide et la provoque par une action simple.
- La faculté est activée quand une créature pénètre dans la zone d'effet qui lui est associée (seules les facultés qui

Le Tombeau du Seigneur des Marches



présentent une zone d'effet peuvent être déclenchées de la sorte).

- La faculté est activée au tour de jeu du personnage, 5 rounds après la manifestation. Si le personnage opte pour l'un des deux autres déclencheurs et que les conditions ne sont pas réunies dans les 5 rounds, la faculté est automatiquement activée au cinquième round.

Seules les facultés dont la portée est personnelle ou qui affectent une zone d'effet peuvent être retardées.

Toute décision que le personnage doit prendre au sujet de la faculté psionique (y compris les jets d'attaque, la désignation des cibles, la forme de la zone d'effet, etc.) doit être prise au moment où la faculté est manifestée. Cependant, les effets dépendant de ceux qui sont affectés sont déterminés au moment où la faculté se déclenche.

Une faculté retardée peut être contrée normalement pendant la période de délai. À l'aide de facultés capables de déceler les effets psioniques, elle peut également être détectée de manière habituelle sur une cible ou dans une zone d'effet.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

FOCALISATION DE CRISTAL PSI [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le cristal psi du personnage est suffisamment sophistiqué pour conserver la focalisation psionique que son propriétaire y place.

Conditions: Harmonie cristalline, niveau 3 de manifestation.

Avantage: Au prix d'une action complexe, le personnage peut tenter de charger son cristal psi de focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37). Après cela, si le personnage a besoin de sacrifier sa focalisation psionique, il peut choisir de sacrifier la focalisation psionique du cristal psi à la place de la sienne, tant que le cristal se trouve à 1,50 mètre ou moins de lui. La focalisation psionique du cristal psi s'atteint de la même manière que celle du personnage. Le cristal psi ne peut acquérir seul cette focalisation ; seul le personnage peut le charger de l'énergie psionique nécessaire en y passant le temps.

GENIE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut recourir à la combustion psionique en limitant les dégâts.

Conditions: Combustion psionique.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut manifester une faculté de 3^e niveau ou inférieur par le biais de la combustion psionique sans subir le moindre dégât.

GRAVRE DE PIERRE PSIONIQUE [CREATION D'OBJET]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable de créer des pierres psioniques stockant des facultés.

Conditions: Niveau 1 de manifestation.

Avantage: Le personnage peut incruster une pierre psionique de toute faculté qu'il connaît. Le prix de base d'une pierre psionique est de 25 po x son niveau de manifestation x niveau de la faculté reproduite. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à $1/25^e$ du prix de base de la pierre psionique et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Une pierre psionique dont la faculté nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter les PX correspondants.

HARMONIE CRISTALINE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage crée un cristal psi.

Conditions: Niveau 1 de manifestation.

Avantage: Ce don permet au personnage d'acquérir un cristal psi. Veuillez consulter la page 50 du *Grand manuel des psioniques* pour plus de détails sur le fonctionnement des cristaux psi.

INDEPENDANT [GENERAL]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage montre des prédispositions à l'autonomie psionique.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Autohypnose et de Connaissances (psionique).

INTERCEPTION DE PROJECTILES PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut retourner vers ses adversaires les flèches, carreaux d'arbalète, lances et autres projectiles ou armes de jet qui lui sont destinés.

Conditions: Dex 13, Tir à bout portant, Tir psionique, Tir psionique percutant, bonus de base à l'attaque de + 5.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut intercepter un projectile ou une arme de jet (à condition qu'il ne fasse pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui) qui aurait dû le frapper. Non seulement il ne subit aucun dégât, mais l'attaque est déviée vers l'agresseur, en gardant le bonus à l'attaque qu'elle présentait au départ contre le personnage.

Pour utiliser ce don, le personnage doit avoir au moins une main libre, doit être conscient du danger et ne pas être pris au dépourvu. Cette manœuvre constitue une action immédiate (cf. *Grand manuel des psioniques*, page 59).

Spécial: Si le personnage possède également le don Parade de projectiles (cf. page 98 du *Manuel des Joueurs*), il peut effectuer sa contre-attaque en ajoutant son propre bonus de Dextérité au bonus à l'attaque d'origine.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



MAITRISE DE L'ARME PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut charger d'une énergie dévastatrice ses attaques au corps à corps.

Conditions: For 13, Arme psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage: Quand le personnage recourt au don Arme psionique, son attaque portée à l'aide d'une arme de corps à corps inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 2 d6).

MAITRISE DU POING PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut charger ses attaques à mains nues ou ses armes naturelles d'une énergie dévastatrice.

Conditions: For 13, Poing psionique, bonus de base à l'attaque de + 5. **Avantage:** Quand le personnage recourt au don Poing psionique, son attaque portée à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 2d6).

MAITRISE DU TIR [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut charger ses attaques à distance d'une énergie dévastatrice.

Conditions: Tir à bout portant, Tir psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage: Quand le personnage recourt au don Tir psionique, son attaque à distance inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 2d6).

MANIFESTATION DE COMBAT [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est passé maître dans l'art de manifester ses facultés psioniques au combat.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Concentration lorsqu'il tente de manifester une faculté ou d'utiliser un pouvoir psionique sur la défensive (cf. *Manifestation sur la défensive*, page 54) ou qu'il tente de manifester une faculté ou d'utiliser un pouvoir psionique alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

MEDITATION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable d'atteindre sa focalisation psionique plus vite que la normale, y compris sous la menace.

Conditions: Sag 13, degré de maîtrise de 7 en Concentration.

Avantage: Le personnage est capable d'établir sa focalisation psionique par une action de mouvement (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*).

Normal: Sans ce don, établir sa focalisation psionique se fait au prix d'une action complexe.

OPULENCE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage reçoit des points psi en plus de ceux dont il dispose déjà.

Conditions: Disposer d'une réserve de points psi.

Avantage: Le personnage gagne 2 points psi.

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois au-delà de la première, le nombre de points reçus augmente de 1. Ainsi, un personnage qui prend ce don pour la deuxième fois reçoit 3 points psi.

POING PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires via ses attaques à mains nues ou ses armes naturelles.

Conditions: For 13.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut porter une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but. Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

POING PSIONIQUE PERCUTANT [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut réaliser une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle en traversant l'armure de son adversaire comme si elle n'était pas présente.

Conditions: For 13, Poing psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut effectuer une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle sans prendre en compte les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de son adversaire (cela revient à effectuer une attaque de contact).

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

POUVOIR METAMORPHE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

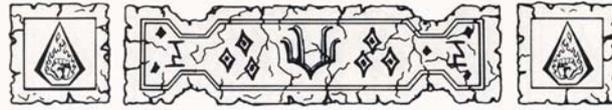
Le personnage bénéficie d'un des pouvoirs surnaturels des formes qu'il adopte.

Conditions: Sag 13, niveau 5 de manifestation.

Avantage: Chaque fois que le personnage adopte une forme différente de la sienne, comme par le biais de la faculté *automorphose*, il bénéficie d'un des pouvoirs surnaturels de sa nouvelle forme (à supposer qu'elle en possède au moins un).

Il n'a le droit qu'à trois utilisations du pouvoir surnaturel en question par jour, même si la créature reproduite peut y recourir plus souvent. Ainsi, un personnage qui bénéficie du souffle d'un dragon ne pourra s'en servir que trois fois dans le courant de la journée, tout en restant soumis aux limitations

Le Tombeau du Seigneur des Marches



habituelles du pouvoir (comme le fait de devoir attendre 1d4 rounds entre deux utilisations du souffle). Le DD de sauvegarde pour résister contre un pouvoir surnaturel conféré au personnage par le biais de ce don (s'il s'agit d'une attaque) est de 10 + modificateur de Cha du personnage + la moitié de ses dés de vie.

Même si le personnage manifeste la faculté *automorphose* plusieurs fois dans une même journée, il ne pourra recourir à son pouvoir métamorphique qu'un maximum de trois fois au cours de ces 24 heures.

Normal : Il n'est normalement pas possible de se servir des pouvoirs surnaturels des créatures dont on adopte la forme.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois, le personnage peut bénéficier d'un pouvoir surnaturel de plus par forme adoptée.

RAPIDITE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

L'énergie mentale du personnage influe sur sa vivacité corporelle.

Conditions: Sag 13.

Avantage: Tant que le personnage est psioniquement focalisé et qu'il ne porte pas d'armure lourde, il reçoit un bonus d'intuition de 3 mètres à sa vitesse de déplacement de base.

REGARD INQUISITEUR [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage sait quand quelqu'un ment.

Conditions: Sag 13.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage reçoit un bonus de +10 sur un test de Psychologie opposé à un test de Bluff. Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son test de Psychologie. Si le test échoue ou si l'interlocuteur ne ment pas, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

SAUT PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage est capable d'effectuer des sauts extraordinaires.

Conditions: For 13, degré de maîtrise de 5 en Saut.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage reçoit un bonus de +10 sur un test de Saut.

SPECIALISATION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les facultés du personnage infligent davantage de dégâts.

Conditions: Arme de prédilection (rayon), niveau 4 de manifestation.

Avantage: Quand le personnage manifeste une faculté qui produit un rayon ou une attaque à distance et inflige des dégâts, ceux-ci sont augmentés de 2 points. S'il sacrifie sa focalisation psionique au moment de la manifestation, le bonus aux dégâts est égal à son modificateur de la caractéristique primordiale associée à la manifestation (plutôt que +2).

SPECIALISATION PSIONIQUE SUPERIEURE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Les facultés du personnage infligent des dégâts plus importants.

Conditions: Arme de prédilection (rayon), Spécialisation psionique, niveau 12 de manifestation.

Avantage: Quand le personnage manifeste une faculté qui inflige des dégâts, ceux-ci sont augmentés de 2 points. Ces dégâts se cumulent avec d'éventuels autres bonus aux jets de dégâts infligés par les facultés, y compris celui que confère Spécialisation psionique. Ce bonus aux dégâts ne s'applique que si la (ou les) cible se trouve à 9 mètres ou moins.

TIR PSIONIQUE [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires via ses attaques à distance.

Conditions: Tir à bout portant.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut porter une attaque à distance qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but. Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

TIR PSIONIQUE PERCUTANT [PSIONIQUE]

«Grand manuel des psioniques»

Le personnage peut atteindre ses adversaires à l'aide d'une arme à distance en traversant leur armure comme si elle n'était pas présente.

Conditions: Dex 13, Tir à bout portant, Tir psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage: En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37, *Grand manuel des psioniques*), le personnage peut effectuer une attaque à l'aide d'une arme à distance sans prendre en compte les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de son adversaire (cela revient à effectuer une attaque de contact).

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si son attaque échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.



Donz Régionaux des Royaumes Oubliés



Pour choisir ces dons, le personnage doit être originaire d'une région désignée. Il arrive que d'autres conditions s'appliquent également. Ces dons ne peuvent d'être choisis qu'au niveau 1 et un personnage ne peut avoir qu'un seul don régional.

ARBORICOLE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Les vôtres se sentent comme chez eux dans les arbres et endroits élevés, se permettant des mouvements qui paralyseraient autrui de terreur.

Régions : Demi elfe (Aglarond, Haute-Forêt) elfe des bois (Bois de Chondal, Haute Forêt ou bois de Yuir), halfelin (Bois de Chondal) ou humain (Aglarond)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'Escalade. Vous ne perdez pas votre bonus de Dextérité à la CA, et votre adversaire ne bénéficie pas d'un bonus de +2 à l'attaque s'il essaye de vous porter un coup pendant que vous grimpez.

ARTISTE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous êtes issu d'une culture au sein de laquelle les arts, la philosophie et la musique occupent une place importante.

Régions : Demi elfe (Vaux), Elfe (Aire des Aigles des Neiges ou Sildëyuir), gnome (Contrées du Mitan Occidentales ou Thesk) ou Humain (Chessenta, Contrées du Mitan Occidentales ou Eauprofonde)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Représentation et d'une compétence d'Artisanat impliquant un art au choix comme la calligraphie, la peinture, la sculpture ou le tissage. De plus, si le personnage possède le pouvoir de musique bardique, il peut y avoir recours 3 fois de plus quotidiennement.

BEAU PARLEUR [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage s'en remet rarement à son épée pour traiter avec des adversaires potentiels car son éloquence lui permet de venir à bout de la plupart des problèmes

Régions : Crépusculin (OT) (Sphur Upra), demi elfe (Eauprofonde), elfe (Eauprofonde), gnome (Tesk) ou humain (Eauprofonde, Lunargent, ou Tesk)

Avantage : le personnage ne subit qu'un malus de -5 s'il tente un test de Diplomatie au prix d'une action complexe.

Normal : on a habituellement besoin d'une minute pour effectuer un test de Diplomatie au prix d'une action complexe, mais il subit un malus de -10

BRUTE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Les vôtres savent comment aborder une compétition et mener autrui par le bout du nez. Quand les autres discutent, vous agissez.

Régions : centaure (Thay), gnoll (Thay), humain (Bief de Vilhon, Calimshan, Côte des dragons, Eauprofonde, îles Nélanthères, Mer de lune, Unther, Vaste), Nain (Eaupronde ou Outreterre [Nord-Terre]) orque (Amm, Outreterre [Nord-Terre] ou Tesk), planaïre (Contrées du Mitan Occidentales, Impiltur, Marches d'argent ou Unther) ou Torve (Outreterre [Reeshov])

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'initiative et aux tests d'Intimidation et d'Estimation.

CAVALIER EMERITE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Les vôtres se sentent autant à leur aise à cheval qu'à pied.

Régions : humain (Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, Narfell, Nord, Terres de la Horde ou Nimbral)

Avantage : le personnage peut faire 10 aux tests d'Equitation, même s'il est pressé ou menacé. Si le cavalier ou sa monture rate un jet de Réflexes, le personnage a droit à un test d'Equitation pour réussir son jet de sauvegarde. Le jet de sauvegarde est couronné de succès si le résultat du test d'Equitation est supérieur ou égal au DD de sauvegarde du sort). On peut procéder à cette substitution 1 fois par round pour le cavalier ou pour sa monture, au choix. Si les deux intéressés ratent leur jet de Réflexes contre un même effet, le résultat du test d'Equitation s'applique aux deux jets de sauvegarde.

CHANCE DES HEROS [REGIONAL]

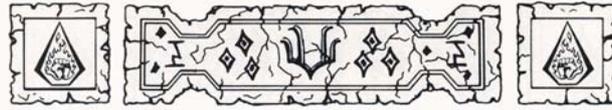
« Manuel des joueurs de Faerûn »

Votre contrée a pour habitude de mettre au monde des héros. Grâce à son courage, à sa détermination et à sa résistance, votre peuple s'en sort là où nul n'est censé survivre.

Régions : Crépusculin (OT) (Sphur Upra), demi elfe (Aglarond), elfe (Bois de Yuir, Cour Elfique ou forêt de Léthyr), halfelin (Contrées du Mitan Occidentales ou vallée de Channath) ou humain (Aglarond, Téthyr, Turmish, Vaste ou Vaux)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde et à la CA

Le Tombeau du Seigneur des Marches



CHARGE FURIEUSE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le peuple du personnage est connu pour son amour de la guerre et perd rarement son temps dans d'interminables corps à corps. En effet, rien de mieux qu'une charge dévastatrice pour se débarrasser de ses adversaires.

Régions : Aarakocra (Corne des tempêtes), centaure (Haute Forêt), humain (Chevauchée, Cormyr, Thétyr ou tribus d'Uthgardt), orque (Chessenta) ou Wemic (Shaar)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 au jet d'attaque effectué au terme d'une charge.

CŒUR DE FORGE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Habitué aux chaleurs infernales de sa terre natale, le personnage affiche une résistance naturelle au feu.

Régions : nain (Côte des Épées ou montagne Fumantes)

Avantage : le personnage gagne une résistance au feu (5)

CŒUR DE TEMPÊTES [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage à l'océan dans le sang. Il est habitué aux traques en mer et aux abordages.

Régions : Humain (Altumbel, côte des dragons, côte des Épées, îles Nélanthères, lac de vapeur, Lapaliya ou Tharsult)

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équilibre et de Profession (marin). Il ne tient pas compte des malus découlant de déplacement contrariés quand il se bat ou évolue sur un pont glissant. Enfin, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 quand il combat sur un navire.

Normal : un personnage qui progresse sur une surface traître ou difficile compte chaque cas de mouvement comme deux cases de déplacement.

CONNAISSANCE DES SORTS [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage a été élevé dans un pays où les magiciens sont monnaie courante.

Régions : Humain (Bief des magiciens, Calimshan, Halruaa, Nimbral, Samarach ou Shadovar), elfe (Éternelle Rencontre)

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie et Connaissance (mystères). Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

COSMOPOLITE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Votre exposition prolongée aux milliers d'us de la ville vous a enseigné des choses que vous n'auriez normalement jamais découvertes.

Régions : demi elfe (Eauprofonde), elfe (Eauprofonde), halfelin (Amn), humain (Amn, Eauprofonde, côte des Épées, ou Eaux dorées) ou nain (Eauprofonde)

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Psychologie, Bluff et Renseignements.

COURAGEUX [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage ne connaît pas la peur et rien ne saurait ébranler son courage.

Régions : Aarakocra (Corne des tempêtes), Crépusculin (OT) (Sphur Upra), elfe (Aire des aigles des Neiges ou Cour elfique), gnome (Lantan), halfelin (Contrées du Mitan Occidentales ou vallée de Channath), humain (Anauroch ou Impiltur), orque (Terre de la horde)

Avantage : le personnage est immunisé contre les effets de terreur magique ou non.

COURROUX TERRIFIANT [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Au combat, le personnage a l'air terrifiant et bien peu de ses ennemis ont le cran de l'affronter.

Régions : Humain (Rashéménie), Kir-lanan (Collines Loitaines), Kuo-Toa (Outreterre [Sloopdilmopolop]) ou planaire (Contrées du Mitan Occidentales, Impiltur, Marches d'argent ou Thay)

Avantage : quand le personnage charge, effectue une attaque à outrance ou lance un sort qui vise des cibles ou dont la zone inclut un ennemi, il jouit du pouvoir de présence terrifiante pour le round. Les ennemis situés dans un rayon de 6 m doivent réussir un jet de Volonté (DD10 +1/2 niveau global + modificateur de CHA) sous peine d'être secoués pendant 1 minute. Que leur jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, les créatures exposées à l'effet sont ensuite immunisées contre la présence terrifiante du personnage pendant 24 h. Il s'agit d'un effet de moral extraordinaire.

DEBROUILLARD [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous savez comment vous informer, poser les bonnes questions et dialoguer avec la pègre sans éveiller de soupçons.

Régions : Halfelin (Amn ou Calimshan), humain (Amn, bief des Magiciens, Calimshan, Chessenta, Mer de Lune ou Unther) ou planaire (Chessenta ou Contrées du Mitan Occidentales)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Intimidation, Psychologie et Renseignements

DETACHE DE CE MONDE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Les compatriotes du personnage sont connus pour leurs pouvoirs mystiques et semblent transcender leur forme mortelle.

Régions : Elfe (Éternelle rencontre ou Sildéyuir), homme-esprit (Cendrane) ou lmskari des profondeurs (Outreterre [Noire lmaskar])

Avantage : le personnage est un extérieur natif, pas un humanoïde. Il a la vision dans le noir sur 18 m. De plus il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



DISCIPLINE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

On admire les vôtres pour leur immuable détermination et leur indéfectible résolution. Il est difficile de vous distraire par le biais d'un sort ou d'un coup.

Régions : Chitine (Outreterre [Yahchol]), humain (Aglarond, expatrié Shou, Cormyr, Shadovar ou Thay) elfe (Evereska ou bois de Yuir), gnome (Contrées du Mitan Occidentales), halfelin (Luiren), planaire (Mulhorande) ou slyth (Ombreterre [Fluvenilstra])

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Volonté et d'un bonus de +2 à tous les tests de Concentration.

ETHRAN [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

On vous a initié aux secrets des Sorcières de Rashemenie, en qualité de membre des Ethran, les « injugués ».

Condition : femme,

Région : Rashéménie.

Avantage : vous êtes un membre respecté des Sorcières de Rashemenie. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Dressage et de Survie. Lorsque vous traitez avec d'autres Rashémi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de compétences basées sur le Charisme. De plus, le personnage peut se livrer à la magie de cercle (Cf p159 des RO).

ÉPEES JUMELLES [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous maîtrisez un style de défense des plus frustrants pour vos adversaires.

Condition : Maniement des armes de guerre

Régions : Demi elfe (Eauprofonde), Elfe (Eauprofonde ou Menzoberranzan), Humain (Eauprofonde ou Sembie)

Avantage : lorsque vous combattez avec deux épées (cimenterre, dague, épée courte, épée longue ou rapière, quelle que soit la combinaison), vous avez le droit, durant votre action, de désigner un adversaire au corps à corps contre lequel vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +2 à la CA. Ce bonus d'armure est cumulatif avec ceux de votre armure et de votre bouclier. À chaque nouvelle action, vous pouvez désigner un nouvel adversaire. Toute situation qui vous prive de votre bonus de Dextérité à la CA vous fait également perdre ce bonus d'armure. Les avantages de ce don ne s'appliquent que si vous savez manier les armes employées.

FIBRE COMMERCIALE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Les puissants négociants et guildes d'artisans contrôlent richesses et commerce sur Faerûn. Vous venez d'une famille qui excelle dans un commerce précis et qui connaît parfaitement bien la valeur de toutes sortes de bien et de services.

Régions : gnome (Lantan ou Ombreterre), halfelin (Amn, Calimshan), humain (Amn, Eauprofonde, Shou, Lantan, Sembie, Tashalar, Tharsult, Thesk, Turmish) ou nain (Côte des Épées ou Ombreterre [Noires Contrées])

Avantage : Quand il vend des armes, des objets magiques et autres biens liés à ses aventures, il en tire 75% du prix contre 50% en temps normal. Une fois par moi, il peut acheter un objet à 75% de son prix de vente. Durant la création de personnage, il reçoit 300 po à dépenser comme il souhaite.

FORCE D'AME [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Il est difficile de séparer l'âme des vôtres de leur corps.

Régions : demi-elfe (Dambraith, Lunargent, les Vaux), elfe (Cour elfique et Lunargent), gnome (Contrées du Mitan Occidentales ou Outreterre [Nord Terre]), humains (Moonshae) ou nain (Oldonnar).

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et de Volonté, et d'un bonus supplémentaire de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie, les effets de mort et les diminutions permanentes de caractéristiques.

FORESTIER [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Les vastes forêts de Faerûn s'étendent sur des milliers de kilomètres au nord. Vous connaissez les secrets et us des forêts.

Régions : Centaure (Haute Forêt) Demi-elfe (Aglarond ou Haute Forêt) Elfe (Bois de Chondal, Haute Forêt, forêt de Léthyr ou Sildényuir), gnome (Grand Val), halfelin (Bois de Chondhal), Huamin (Grand Val ou Vaux) ou Voldoni (Forêt de Léthyr)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de Déplacement silencieux Détection, Discrétion et Perception auditive. En forêt, ce bonus passe à +3.

FORMATION MAGIQUE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous venez d'une contrée presque légendaire où les bases de la magie sont enseignées à tous ceux qui font montre d'un don. Tout artisan ou travailleur, semble t-il, connaît un tour ou deux susceptibles de lui faciliter la tâche.

Condition : Intelligence 10 ou Cha 10

Régions : Elfe (Eternelle Rencontre ou Evereska) ou humain (Halruaa ou Nimbral)

Avantage : le personnage peut lancer trois sorts profanes de niveau 0 par jour en qualité d'ensorceleur ou de magicien (au choix tant qu'il a la valeur de caractéristique requise). Cette décision doit être prise au moment où le don est choisi. Le personnage tient compte des risques d'échec normaux. De plus, on le considère comme un ensorceleur ou un magicien de son niveau de lanceur de sort (niveau 1 minimum) pour ce qui est des diverses variables liées au niveau. Si le personnage lance les sorts comme un magicien, il possède un grimoire et les prépare de la même façon qu'un magicien.

Spécial : si le personnage possède des niveaux d'ensorceleur ou de magicien, il peut lancer 3 sorts de niveau 0 de plus par jour.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



IMPETUEUX [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Votre opiniâtreté et votre détermination sont légendaires. Vous êtes particulièrement têtu et il est difficile de vous faire changer d'avis.

Régions : humain (Altumbel, Contrées du Mitan Occidentales, Damarie, Grand-Val, Rashéménie), nain (Epine dorsale du monde, Grande Faille, Ombreterre [Griffe Terre]) ou Taer (IO) (Montagne de Bordglacé).

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Volonté. Vous ne sauriez être secoué et vous ignorez donc les effets de cet état préjudiciable.

INSTRUCTION PROFANE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Au pays, tous ceux qui font la démonstration de quelque talent en magie bénéficient d'une formation spéciale. Nombre de personnages connaissent les us des bardes, ensorceleurs et magiciens.

Régions : humain (bief des Magiciens, Halruua, Lantan, Mulhorande, Nimbral ou Unther), imaskari des profondeurs (Ombreterre [Noire Imaskari]) ou planaire (Chessenta)

Avantage : choisissez une classe de personnages capable de lancer des sorts de magie profane. Celle-ci devient une classe de prédilection en plus de votre classe de prédilection normale. Le personnage peut désormais activer les objets à potentiel magique comme s'il disposait de 1 niveau dans la classe choisie

Exemple : un guerrier; roublard humain pourra gagner des niveaux de magicien sans être victime de malus d'expérience pour s'être attribué trois classes différentes.

INFATIGABLE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage ne connaît pas le sens du verbe abandonné.

Régions : homme lézard (Surkh), humain (Chevauchée, Terres de la Horde, Thindol ou Vaasie), nain (Côte des Epées, Montagne Galènes ou Ombreterre [Shanatar l'ancienne]), orque (Terres de la Horde) ou wemic (le Shaar)

Avantage : Le personnage réduit d'un cran les effets de l'épuisement et de la fatigue. Il ne peut donc pas être épuisé. S'il est exposé à un effet censé l'épuiser, il est simplement fatigué. S'il est exposé à un effet censé le fatiguer, il n'est pas affecté.

INTREPIDE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage tient bon là où les autres s'écrouleraient.

Régions : homme lézard (Surkh), humain (Damarie, Grand Val, Moonshae, Impiltur ou Shanatar l'ancienne), nain (Montagnes Fumantes, Montagne Galènes ou Ombreterre [Griffe-Terre, Shanatar l'ancienne]) ou Turmish, orque (Amn, Chessenta ou Vaasie) ou slyth (Ombreterre [Fluvenilstra])

Avantage : Le personnage gagne 5 points de vie.

Spécial : ce don se cumule avec Robustesse.

JUMEAU TONNERRE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous êtes issus de la génération naine de jumeaux née après la Bénédiction du Tonnerre de Moradin (1306 CV).

Régions : nain (Côte des Epées, Euaprofonde, Epine Dorsale du monde, Grande Faille, montagnes Fumantes, montagnes des Galènes, Ombreterre [Shanatar l'ancienne] ou Turmish)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets basés sur le Charisme. Vous avez un frère jumeau ou une sœur jumelle. Si votre jumeau est vivant, s'il se trouve sur le même plan et si vous réussissez un test de sagesse DD 12 vous savez quelle direction suivre pour le/la retrouver. En cas d'échec, vous n'obtenez pas la moindre information. Vous pouvez tenter ce jet une fois par heure.

LANCEUR DE HACHE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage est capable de porter un coup mortel lorsqu'il lance une arme lourde.

Régions : homme lézard (Surkh), humain (Grand Glacier, Moonshae, Nord Vaasie), nain (Grand Glacier) ou orque (mer de Lune ou Ombreterre [Nord Terre])

Avantage : lorsque le personnage fait une attaque à distance avec une arme de jet, il peut ajouter au jet d'attaque son bonus de Force à la place de son bonus de Dextérité.

LIGNEE DE FEU [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous descendez des éfrits qui règnent sur Calimshan durant deux millénaires. Le sang de ces esprits du feu est donc très présent dans vos veines.

Régions : Humain ou planaire (Calimshan)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde contre le feu. En outre, vous ajoutez +2 au DD du jet de sauvegarde des sorts d'ensorceleur basés sur le feu que vous lancez. Cet avantage se cumule avec celui du don École renforcée si le sort que vous lancez relève de votre école de prédilection. Spécial: vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1.

MILICE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous avez servi au sein d'une milice et vous êtes entraîné dans le maniement d'armes ayant leur place sur les champs de bataille.

Régions : demi elfe (Alglarond), halfelin (Luiren) ou humain (Altumbel, Impiltur, Samarach, Thindol, Turmish ou Vaux)

Avantage : le personnage est formé au maniement de toutes les armes de guerre.

NEGOCIATEUR-NE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Votre culture est basée sur le troc et l'art du commerce.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Régions : halfelin (Amn), humain (Bief de Vilhon, côte des Dragons, Eauprofonde, Eaux dorées, Sembie, Tharsult ou Thesk) ou nain (Eauprofonde, Grande Faille et Turmish)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Bluff, d'Estimation et de Psychologie.

NOMADE MONTE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous avez été élevé au sein d'une culture comptant sur l'équitation et le tir à l'arc pour survivre.

Régions : humain (Chevauchée, Shaar ou Terres de la Horde)

Avantage : vous acquérez le don Maniement d'une arme de guerre (arc court composite, cimenterre et lance d'arçon) et bénéficiez d'un bonus de +3 à tous les jets d'Équitation.

PIED LEGER [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage est très rapide.

Régions : demi elfe (Haute Forêt ou Vaux), elfe (forêt de Léthyr, Haute forêt ou Wealdath) ou humain (Shaar ou Thindol)

Avantages : la vitesse de déplacement au sol du personnage est de 3m supérieure à celle des autres représentants de sa race. Cet avantage ne s'applique que s'il porte une armure légère et ne s'encombre pas d'une charge lourde. Appliquez le bonus avant de modifier sa vitesse de déplacement en fonction de sa charge.

Spécial : si l'une des aptitude de classe du personnage augmente également sa vitesse de déplacement, celle-ci se cumule avec l'effet du don.

PIED SUR [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage est habitué à combattre sur des pentes raides et autres surfaces traîtresses

Régions : humain (Grand Glacier ou tribus uthgardts), orque (Mer de Lune, Amn ou Vaasie) ou torve (Outreterre [Reeshov])

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests d'Équilibre et de Saut. Il ne tient pas compte des malus découlant de déplacements contrariés sur une pente glacé ou raide. Si la pente est glacée et raide, chaque case de mouvement coûte deux cases de déplacement au lieu de 8.

RACE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage sait ce que signifie combattre pour sauver sa peau.

Régions : Centaure (Plateau de Thay), elfe drow de Cormanthor, mer Extérieure, mer Intérieure ou Menzoberranzan), Fey'ri (Vallée du Delimbiyr), Gnoll (plateau de Thay), Humain (Lunargent, Nélanthères, Téthyr ou Vaux), nain (Outreterre [Nord-Terre] ou Vaasie) ou torve (Outreterre [Reeshov])

Avantages : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests d'Initiative et de Détection. Il ne saurait être secoué et

ignore donc les effets de cet état préjudiciable. Cependant, il peut être effrayé ou paniqué.

RAPIDE ET SILENCIEUX [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage compte les ombres parmi ses amis et son pas est plus léger que celui d'un chat.

Régions : elfe (drow de Cormanthor, ou Wealdath), Gobelin (montagne des Viteterres), gobelours (montagne des Viteterres), halfelin (bois de Chondal ou le nord), Hobgobelin (montagne des Viteterres), humain (Shanatat l'ancienne ou tribus Uthgardts), orque (Nord) ou Wemic (Shaar)

Avantages : le personnage peut évoluer à la totalité de sa vitesse de déplacement et utiliser ses compétences Déplacement Silencieux ou Discrétion sans le moindre malus.

RESISTANCE AU POISON [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Au fil des ans, certains des vôtres se sont habitués aux poisons en s'inoculant des doses contrôlées, et ce pour se bâtir une immunité contre leurs effets. Certains en ressortent affaiblis, d'autres plus forts.

Régions : Chitine (Ombreterre [Yathchol]), Gobelin (montagne des Viteterres), gobelours (montagne des Viteterres), humain (Dambrath, Lapaliya ou Shanatar l'ancienne), nain (Outreterre [Nord Terre]) ou orque (Mer de Lune ou Nord)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets de Vigueur contre les poisons.

SANG DE SERPENT [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le sang des yuan-tis coule dans vos veines. Nul signe extérieur ne trahit votre héritage, mais vous n'êtes pas entièrement humain.

Régions : humain (Bief de Vilhon, Chult, Contrées du Mitan Occidentales, lac de vapeur, Lapaliya, Samarach, Tashalar, Tharsult ou Thindol)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets de Vigueur contre les poisons, et d'un bonus de +2 à tous les jets de Réflexes.

SANG MAGIQUE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le personnage a le chic pour tirer le meilleur parti de ses facultés magiques innées.

Régions : elfe (Menzoberranzan), Fey'ri, gnome (Grand Val, Outreterre [Noires Contrées] ou Tesk), homme esprit (Cendrane), Kir Lanan, nain (Oldonnar ou Outreterre [Noires Contrées]) ou planaire (Calimshan, Mulhorande ou Unther)

Avantage : le personnage peut utiliser les pouvoirs auxquels il a normalement recours 1 fois par jour 3 fois par jour.

SUPREMATIE SPIRITUELLE [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les jeteurs de sorts de magie profane de certains pays apprennent à dépasser la fragilité de leur corps grâce à l'inébranlable puissance de leur esprit.

Régions : demi elfe (Lunargent), Elfe (Aire des Aigles des Neiges ou Lunargent), homme esprit (Cendrane), humain (Calimshan, expatrié Shou, Mulhorande ou Thay) ou planaire (Calimshan ou Thay)

Avantage : au niveau 1, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence ou de charisme à la place de votre modificateur de Constitution pour déterminer vos points de vie supplémentaires (aux niveaux ultérieurs, seul le modificateur de Constitution s'applique). Vous gagnez 1 point de vie supplémentaire chaque fois que vous apprenez un don de métamagie. Enfin, si vous êtes en mesure de jeter des sorts profanes, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à la CA.

SURINEUR [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

En situation de lutte, le personnage se sert de ses armes sans difficulté.

Régions : Chitine (Ombreterre [Yathchol]), demi elfe (Côte des Dragons ou Dambrath), goblin (montagne des Viteterres), gobelours (montagne des Viteterres), halfelin (Vallée de Channath), hobgoblin (montagne des Viteterres), humain (Anauroc, côte des Epées, Dambrath ou lac de vapeur), orque (Teskh) ou planaire (Chessenta)

Avantage : en situation de lutte, le personnage peut utiliser une arme légère pour frapper son adversaire sans subir de malus au jet d'attaque (-4 en tps normal). De plus, il ne lui est pas nécessaire de réussir un jet de lutte pour dégainer une arme légère mais il lui faut dépenser une action de mouvement. Si son bonus à l'attaque est supérieur ou égal à +6, il peut effectuer une attaque à outrance à l'aide de son arme légère tout en poursuivant la lutte, du moins s'il a cette arme en main.

SURVIVANT [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Votre peuple vit dans des régions que d'autres trouvent inhospitalières. Les vôtres sont particulièrement doués pour saisir les secrets de la nature et leur survivre.

Régions : elfe (bois de Chondal, mer Extérieur ou Intérieure), humain (Anauroch, Chult, Grand Glacier, Narfell ou Shaar), Kuo Toa (Outreterre [Fluvenilstra]), nain (Chult, Grand Glacier), slyth (Outreterre), ou Taer (Montagne de Bordglacé)

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de Vigueur et d'un bonus de +2 à tous les jets de Sens de la nature.

TATOUAGE FOCALISEUR [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Vous portez l'un des puissants tatouages magiques des Magiciens Rouges de Thay.

Condition : être spécialisé dans une école de magie.

Région : humain ou planaire (Thay)

Avantage : ajoutez +1 au DD du jet de sauvegarde des sorts de votre école de prédilection. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsque vous lancez un sort de cette école et qu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Enfin, vous pouvez participer à la magie de cercle des Magiciens Rouges.

TRAQUEUR [REGIONAL]

« Manuel des joueurs de Faerûn »

Dans les contrées menacées par de maléfiques monstruosité, nombre de guerriers apprennent à combattre de telles créatures. Vous avez servi dans une milice ou armée chargée de protéger votre terre des redoutables pillards qui affligent l'endroit.

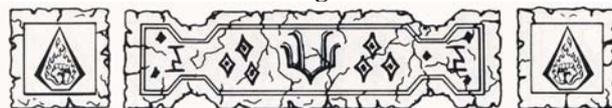
Régions : demi elfe (Côte des Epées), halfelin (Nord), humain (Chult, Cormyr, Impiltur, Mer de lune, Nord, Samarash, Tahslar ou Thindol) nain (Epine Dorsale du Monde ou Montagnes des Galènes)

Avantage : le personnage acquiert un ennemi juré. Cet avantage fonctionne sur le même principe que l'aptitude de rôdeur du même nom, ce n'est que le type exact de créature dépend de votre région natale. Si le personnage est un rôdeur pourvu d'un ennemi juré identique, les bonus se cumulent.

Région natale

Ennemi juré

Chult	Humanoïdes (Goblinoïdes)
Cormyr	Humanoïdes (Goblinoïdes)
Côte des Epées	Dragons
Epine dorsale	Humanoïdes (Orques)
Impiltur	Démons
Mer de Lune	Humanoïdes (Orques)
Montagne des Galènes	Humanoïdes (Goblinoïdes)
Nord	Humanoïdes (Orques)
Samarach	Yuan-ti
Tashalar	Yuan-ti
Thindol	Yuan-ti



Dons Raciaux des Royaumes Oubliés



Pour choisir ces dons, le personnage doit appartenir à une race particulière. Il arrive que d'autres conditions s'appliquent également. Comme les dons régionaux, ces dons ne peuvent être acquis que lors de la création de votre personnage. La plupart des dons raciaux sont issus des suppléments liés à l'univers des Royaumes Oubliés, ils conviennent ; cependant ils sont tout à fait appropriés pour les autres univers de campagne.

ACCLIMATATION POLAIRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage s'est progressivement adapté à l'environnement enneigé des contrées polaires de Faerûn.

Conditions: Humain damarien ou illusien.

Régions: Damarie, Narfell, le Nord ou Vaasie.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de + 4 aux jets de sauvegarde contre les effets du froid. Il bénéficie également d'un bonus de +1 sur ses tests de Déplacement silencieux. Détection, Discrétion et Fouille dans les environnements dominés par la neige ou la glace.

ADAPTATION CAUSTIQUE [GENERAL]

« L'outreterre »

Les ancêtres du personnage chassent et sont depuis longtemps chassés dans les profondeurs. La sélection naturelle lui a conféré un sang désagréablement acide.

Conditions: Kuo-toa

Avantage: Une créature qui réussit une attaque de morsure contre le personnage subit 1d4 points de dégâts d'acide. Les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées.

ADAPTATION AQUATIQUE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est plus proche de son parent elfe aquatique et a développé la capacité de respirer et de se mouvoir aisément dans l'eau.

Conditions: Demi-elfe aquatique.

Avantage: Le personnage est capable de respirer dans l'eau aussi bien qu'à l'air libre. Il dispose d'une vitesse de déplacement de nage de 6 mètres, ce qui signifie qu'il peut s'y mouvoir à cette vitesse sans devoir effectuer de tests de Natation. Il reçoit par ailleurs un bonus racial de + 8 sur ses tests de Natation et peut toujours faire 10 sur ces tests, même s'il est pressé ou menacé. Il peut exécuter une course en nageant, dès lors qu'il se déplace en ligne droite.

ADAPTATION TROPICALE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est acclimaté aux jungles accablées par les maladies que l'on trouve dans le sud-ouest de Faerûn.

Régions: Chult, Tashalar (jungles Noires et de Mhair uniquement), nain sauvage.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous les tests de Survie et sur tous les jets de Vigueur contre la maladie.

AILES D'OUTREPLAN [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Les ailes conférées par les ancêtres du personnage ont émergé et révèlent la gloire de sa lignée surnaturelle.

Conditions: Aasimar ou tieffelin, bonus de base de Réflexes, de Vigueur et de Volonté de +2 et Lignée céleste ou Lignée fiélon.

Avantage: Le personnage est doté d'ailes (à plumes s'il s'agit d'un aasimar, de chauve-souris dans le cas d'un tieffelin) qui lui permettent de voler à sa vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne). Une charge intermédiaire ou lourde réduit aussi bien la vitesse de déplacement au sol du personnage que sa vitesse en vol.

AIR LUGUBRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage n'est pas né de la dernière pluie et son regard suffit à faire comprendre à tous qu'il n'est pas de ceux avec qui l'on badine. Sa seule présence fait bégayer même les plus beaux parleurs.

Conditions: Humain damarien.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tests d'Intimidation et de Psychologie.

AMI DES BETES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage, capable de communiquer avec les animaux, s'est fait un allié à vie de l'une de ses rencontres.

Conditions: Gnome.

Avantage: Le personnage se lie d'amitié avec un animal provenant du secteur environnant la terre natale du personnage. Celui-ci correspond à un compagnon animal d'un druide de niveau 1 et suit toutes les règles les régissant (voir le *Manuel des Joueurs*, page 33).

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Spécial : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don. A chaque fois, son niveau de druide effectif vis-à-vis de ce don augmente de +3, ce qui confère entre autres +2 DV au compagnon animal (voir le *Manuel des Joueurs*, page 32).

Le niveau effectif de druide conféré par ce don ne se cumule pas avec celui procuré par des niveaux de druide ou de rôdeur.

BALLADE DANS LES CIMES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Iriaebor est connue à juste titre sous le nom de cité des mille flèches, car des tours aux allures fantasmagoriques hautes de nombreux étages s'élèvent depuis tous les quartiers de la ville, serrées les unes contre les autres. Au milieu de cet agencement, il devient possible de naviguer dans les hauteurs d'Iriaebor par l'entremise d'un réseau d'arches, de ponts, d'escaliers et de précipices franchissables. Le personnage est ainsi un expert du déplacement dans les voies aériennes d'Iriaebor.

Région : Contrées du Mitan Occidentales.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Équilibre et de Saut.

BENEDICTION DE LOLTH [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

La Reine-Araignée a gratifié le personnage de capacités magiques supplémentaires.

Conditions : Drow, Sag 15, Lolth comme divinité tutélaire, faculté de lancer des sorts divins de 3^e niveau.

Avantage : Le personnage peut utiliser, en tant que pouvoirs magiques et une fois par jour, *clairaudience/clairvoyance*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie* et *suggestion*, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global

BRANCHIES EMPATHIQUES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage peut permettre à une personne adjacente de respirer sous l'eau.

Conditions : Bonus de base de Volonté de +2, elfe aquatique ou genasi d'eau.

Avantage : À son tour de jeu et par une action libre, le personnage peut choisir une créature située à 1,50 m de lui ou moins et lui conférer le pouvoir de respirer sous l'eau avec la même aisance que lui. Ce pouvoir surnaturel se renouvelle automatiquement pour la créature désignée jusqu'à ce que le personnage décide d'en faire plutôt bénéficier une autre créature ou qu'il arrête volontairement de l'en faire profiter (par une action libre). La capacité de la créature à respirer sous l'eau prend également immédiatement fin si elle se retrouve séparée de plus de 1,50 m du personnage ou si celui-ci meurt. Si le cas se présente et qu'elle est toujours sous l'eau, la créature commence à se noyer. Ce pouvoir n'enlève rien à la capacité de la créature à respirer à l'air libre, pas plus qu'il n'influence son aptitude (ou son inaptitude) en tant que nageur.

Spécial : Il est possible de prendre ce don plusieurs fois. Chaque fois que le personnage choisit ce don, cela signifie

qu'il peut faire profiter de son pouvoir une créature de plus à la fois. Toutes les créatures bénéficiaires doivent rester à 1,50 m ou moins du personnage (et non pas les unes des autres). Si l'une des créatures s'écarte au-delà de cette portée, cela n'affecte en rien les effets du pouvoir sur les autres créatures assistées par le personnage.

CARAVANIER [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sait mener efficacement une caravane le long des routes marchandes reconnues.

Régions : Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, Sembie, Thesk, les Vaux.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Dressage et de Connaissances (géographie).

CAVALIER ARACHNIDE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est formé à se servir d'araignées comme montures.

Régions : Drow, nain gris.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de +3 sur tous les tests de Dressage et d'Équitation concernant les araignées monstrueuses.

Il peut recourir à la compétence Dressage sur les araignées monstrueuses de taille G ou inférieure.

CAVALIER CHIROPTERE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage possède une parfaite maîtrise de l'art de monter des chauves-souris sanguinaires, mode de transport courant chez les nains d'écu des Collines lointaines.

Région : Nain d'écu.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de +3 sur ses tests de Dressage et d'Équitation concernant les chauves-souris sanguinaires.

CHANT D'OMBRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

L'ombre de désespoir qui plane sur nombre de chants et complaintes théyriennes représente le sombre héritage des aspirations du roi dans l'ombre. Certains bardes ont appris à insuffler dans leurs représentations la vague de souffrance et de désolation qui recouvre la Toile d'Ombre.

Conditions : Magie de la Toile d'Ombre, musique de barde.

Région : Contrées du Mitan Occidentales.

Avantage : Le personnage ajoute +1 au DD des jets de sauvegarde contre ses sorts de son ou de l'école des enchantements. Il bénéficie également d'un bonus de +1 à ses tests de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de surmonter la résistance à la magie d'une créature par un sort de ce registre ou de cette école. Ces bonus se cumulent avec ceux qu'apporte le don Magie de la Toile d'Ombre.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



CHANT TALFIRIEN [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sait transférer le pouvoir de sa musique de barde pour améliorer ses sorts de l'école d'illusion.

Conditions: Aptitude de classe de musique de barde, Augmentation d'intensité, humain téthyrrien.

Avantage: En dépensant l'une de ses utilisations quotidiennes de musique de barde, le personnage peut augmenter l'intensité de ses sorts de l'école d'illusion sans utiliser un emplacement de sort d'un niveau supérieur. Il est possible d'augmenter le niveau effectif d'un sort de +1 pour chaque utilisation quotidienne de musique de barde dépensée au moment de l'incantation. Ainsi, le personnage pourrait lancer *leur d'arc-en-ciel* en dépensant quatre utilisations de musique de barde pour faire passer le niveau effectif du sort à 8 (ce qui augmenterait le DD du jet de sauvegarde de +4). Il n'est pas possible de faire passer un sort au-delà du 9e niveau par le biais de ce don.

CHASSEUR D'ELFES [GENERAL]

« L'outreterre »

En raison de la haine culturelle qu'il voue aux elfes, le personnage a reçu une formation spécifique pour les combattre.

Conditions: Drow.

Avantage: Choisissez une espèce d'elfes. Quand votre personnage combat un elfe de ce type, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de dégâts au corps à corps et aux jets d'attaque à distance effectués jusqu'à 9 mètres de sa cible. Il jouit également des avantages que procure le don Science du critique dans le cadre de l'arme utilisée. Cet avantage n'est pas cumulable avec celui du don Science du critique.

Spécial: Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle espèce d'elfes.

CHEVALIER DU CIEL [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage a été formé et officie au sein de la cavalerie des hippogriffes qui veille sur la Grande faille.

Conditions: Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Région: Nain d'or.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +3 sur ses tests de Dressage et d'Équitation concernant les hippogriffes.

COLOSSE DE PIERRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sait concentrer une partie de sa puissance pour renforcer la dureté de sa peau.

Conditions: Bonus de base de Vigueur de +3, genasi de terre.

Avantage: Lorsqu'il exécute une action d'attaque ou une attaque à outrance au corps à corps, le personnage peut s'imposer un malus allant jusqu'à -5 à l'attaque pour ajouter l'équivalent (jusqu'à +5) à sa classe d'armure, sous forme d'un bonus d'armure naturelle. Ce nombre ne peut dépasser le

bonus de base à l'attaque du personnage. Les modifications apportées aux jets d'attaque et à la classe d'armure le sont jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Spécial: Un guerrier peut choisir Colosse de pierre en tant que don supplémentaire.

CONNAISSANCE DE LA PIERRE [GENERAL]

« L'outreterre »

En matière de roche, de pierres et de construction, les connaissances du personnage n'ont rien à envier à celles des nains.

Conditions: Imaskari des profondeurs ou slyth.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui lui permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Le don fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Si le personnage s'approche à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé, il a droit à un test de Fouille automatique.

Spécial: On ne peut prendre ce don qu'au niveau 1.

CONVOCAION D'ELEMENTAIRE DE LA TERRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

A l'instar de nombreux gnomes des profondeurs émérites, le personnage a développé la capacité de convoquer des élémentaires de la Terre pour l'assister dans son travail.

Conditions: Gnome des profondeurs, niveau global de 6.

Avantage: Le personnage peut convoquer un élémentaire de la Terre une fois par jour. S'il agit seul, il ne peut convoquer qu'un élémentaire de taille P. La taille de l'élémentaire de Terre ainsi convoqué peut augmenter d'une catégorie pour chaque gnome des profondeurs disposant du don qui se joint au personnage pour la convocation (voir les élémentaires dans le *Manuel des Monstres*, page 96). Ainsi, un groupe de quatre gnomes des profondeurs ayant chacun le don pourrait convoquer un élémentaire de taille TG, tandis que six svirfnebelins semblables obtiendraient la venue d'un seigneur Élémentaire. Ce genre d'entreprise en coopération dépense l'utilisation quotidienne du pouvoir de chacun des gnomes impliqués.

Il s'agit d'un pouvoir magique qui fonctionne comme si les personnages étaient en train de lancer un sort de *convocation de monstres* du niveau correspondant, à la différence qu'ils ne peuvent convoquer que des élémentaires de la Terre. À l'inverse du sort, il n'est pas possible de convoquer plusieurs élémentaires à la fois.

COUREUR DES TUNNELS [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage se déplace plus aisément dans les tunnels étroits et autres cavernes difficilement praticables.

Conditions: Chitine ou torve.

Avantage: Le personnage ne tient pas compte de la diminution de vitesse quand il se déplace dans un espace confiné (la

Le Tombeau du Seigneur des Marches



moitié de son espace occupé minimum) ou bas de plafond (la moitié de sa taille minimum). Il conserve également son bonus de Dextérité à la CA. Dans un lieu à la fois bas et confiné, il agit comme si une seule de ces deux conditions s'appliquait.

Normal : Dans un espace bas ou confiné, la vitesse de déplacement d'une créature dépourvue de ce don est réduite de moitié. De plus, elle perd son bonus de Dextérité à la CA. Enfin, dans un espace à la fois bas et confiné, sa vitesse de déplacement est divisée par quatre.

DEBROUSSAILLEUR [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Grâce aux enseignements de Thard Harr, le personnage a appris à s'extirper des agressions des plantes de la jungle.

Conditions : Nain sauvage.

Régions : Chult, nain sauvage. .

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de +2 à ses tests d'Évasion, ainsi que sur ses tests opposés de lutte.

Spécial : Un guerrier peut choisir Débroussailleur en tant que don supplémentaire.

DOMINATEUR MENTAL DUERGAR [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sait user de la force de son esprit pour s'imposer sur les faibles de caractère.

Conditions : Nain gris.

Avantage : Le personnage bénéficie d'une puissance magique de +1 lorsqu'il se sert de sorts et de pouvoirs magiques de l'école d'Enchantement. Cela lui confère un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour déterminer les valeurs variables d'un sort et pour les tests de niveau de lanceur de sorts.

DOUE POUR LES LANGUES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage possède un talent intuitif qui lui permet d'apprendre de nombreuses langues.

Régions : Elfe de lune, elfe du soleil.

Avantage : L'intelligence du personnage est considérée comme étant de 4 points supérieure à sa valeur réelle pour ce qui est de déterminer le nombre de langues supplémentaires avec lesquelles il démarre. Il n'est par ailleurs pas limité dans son choix aux langues supplémentaires de sa région. La compétence Langues est considérée d'office comme une compétence de classe. De plus, il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de Décryptage et de Psychologie.

Spécial : Si le personnage opte pour ce don après le niveau 1, il ne reçoit pas immédiatement de langues supplémentaires, en revanche les autres avantages apportés par le don s'appliquent

DROW DE HAUTE NAISSANCE [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage a appris à exploiter les pouvoirs magiques avancés que lui confère son noble héritage de drow.

Conditions : Drow, bonus de base de Volonté de +2.

Avantage : Le personnage peut utiliser les pouvoirs magiques suivants : *détection de la magie*, *détection du Bien* et *lévitation*, 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage.

ÉLEMENTALISTE CALISHITE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est un élève de la tradition de magie élémentaire des Calishites et a appris à maîtriser ses pouvoirs mystérieux. Il doit choisir de se spécialiser soit dans la magie de l'Air, soit dans celle du Feu.

Conditions : Humain calishite.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il jette un sort de la tradition de l'Air ou de celle du Feu, selon qu'il a choisi l'une ou l'autre par le biais de ce don.

Ce niveau de lanceur de sorts accru lui permet de dépasser les dégâts maximums normalement autorisés par les sorts (et s'exprimant par un nombre de points ou de dés par niveau de lanceur de sorts), ce qui fait qu'un lanceur de sorts de niveau 10 ou plus, possédant ce don et ayant opté pour la tradition de l'Air, peut produire un *éclair* infligeant 11d6 points de dégâts au lieu des 10d6 normalement autorisés.

Si le personnage est un magicien, il peut ajouter gratuitement un sort de sa tradition dans son grimoire dès qu'il est en mesure de le lancer. Ceci ne rentre pas dans le cadre des deux sorts gratuitement ajoutés dans le grimoire à chaque niveau de classe atteint

La tradition de la magie de l'Air comprend les sorts suivants aux niveaux correspondants : niveau 0 : *manipulation à distance* ; 1^{er} niveau : *décharge électrique* ; 2^{er} niveau : *lévitation* ; 3^{er} niveau : *éclair* ; 4^{er} niveau : *cri* ; 5^{er} niveau : *télékinésie* ; 6^{er} niveau : *éclair multiple* ; 7^{er} niveau : *inversion de la gravité* ; 8^{er} niveau : *poing de Bigby* ; 9^{er} niveau : *main broyeuse de Bigby*

La tradition de la magie du Feu est constituée de : niveau 0 : *illumination* ; 1^{er} niveau : *mains brûlantes* ; 2^{er} niveau : *pyrotechnie* ; 3^{er} niveau : *boule de feu* ; 4^{er} niveau : *mur de feu* ; 5^{er} niveau : *renvoi* ; 6^{er} niveau : *contrôle du climat* ; 7^{er} niveau : *boule de feu à retardement* ; 8^{er} niveau : *nuage incendiaire* ; 9^{er} niveau : *nuée de météores*.

ESPRIT ANCESTRAL [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage présente des liens avec l'esprit de l'un des ancêtres de son clan, disparu depuis longtemps, qui lui murmure des paroles sages par la pensée quand le besoin s'en fait sentir.

Conditions : Humain illuskien, Uthgar comme divinité tutélaire.

Régions : Le Grand Glacier, le Nord.

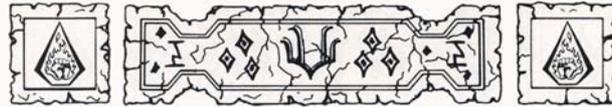
Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous les tests de Premiers secours et de Connaissances (Histoire).

ESPRIT D'ACIER [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage descend de duergars ayant échappé au joug esclavagiste des illithids. Le sang de ces anciens esclaves,

Le Tombeau du Seigneur des Marches



aguerris aux attaques psioniques, coule fièrement dans ses veines.

Conditions : Sag 13, nain gris.

Région : Nain gris.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de + 4 aux jets de sauvegarde contre les facultés psioniques, telles que celles qu'exercent les flagelleurs mentaux et les yuan-tis, ainsi que d'un bonus de +1 aux jets de Volonté.

ÉTENDARD DE LUMIÈRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est capable de charger ses sorts d'énergie positive de manière à ce qu'ils brillent de sainte puissance.

Conditions : Humain damarien, faculté de lancer des sorts divins, aptitude de renvoi des morts-vivants.

Avantage : Le personnage peut dépenser jusqu'à trois de ses utilisations quotidiennes de renvoi des morts-vivants pour insuffler de l'énergie positive dans un sort. Le transfert de chaque dose d'énergie nécessite une action complexe qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Juste après cela, le personnage peut lancer un sort normalement, et il bénéficie d'une puissance magique de +1. (Cela lui confère un bonus de +1 au niveau de lanceur, de sorts pour déterminer les valeurs variables du sort et pour les tests de niveau de lanceur de sorts.) Les tentatives de renvoi sont gaspillées si aucun sort n'est lancé immédiatement après avoir passé un ou plusieurs rounds à canaliser ainsi de l'énergie positive.

FAÇONNEUR DE PIERRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage présente un lien profond et chargé de respect envers la terre et la pierre.

Conditions : Degré de maîtrise de 1 en Artisanat (maçonnerie), trait racial de connaissance de la pierre.

Région : Nain d'or, nain gris, nain d'écu, urdunnir.

Avantage : Le personnage reçoit un bonus de + 2 à ses tests d'Artisanat (maçonnerie) et aux tests de Fouille rentrant dans le cadre de la connaissance de la pierre.

FAÇONNEUR DE RUNES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sait fabriquer des runes qui remplacent les composantes matérielles de ses sorts.

Conditions : Degré de maîtrise de 4 en Artisanat (runes).

Avantage : Le personnage peut préparer des runes qui feront office de composantes matérielles classiques pour ses sorts. Ces runes, souvent incrustées dans des talismans de pierre ou estampillées sur de petites plaques métalliques, coûtent 1 po chacune et exigent un test réussi d'Artisanat (runes) avec un DD de 15. A l'inverse des composantes matérielles, les runes ne disparaissent pas lorsque l'on lance un sort, on peut donc dire que ce don transforme les composantes matérielles des sorts en focaliseurs.

L'utilisation de ces runes rend les sorts du personnage plus difficiles à contrer. Les autres lanceurs de sorts, lorsqu'ils observent le personnage en train de lancer un sort pour deviner duquel il s'agit, subissent un malus de -4 à leurs tests

d'Art de la magie, à moins qu'ils ne disposent également du don Façonneur de runes.

Les sorts qui exigent des composantes matérielles coûteuses ne sont pas sujets à l'utilisation de ce don.

FESTIN DE LOLTH [GENERAL]

« L'outreterre »

A l'instar de tous les drows élevés dans les cités gouvernées par les prêtresses de Lolth, votre personnage sait qu'il a pour but d'offrir nourriture et plaisir à sa déesse. Cela fait de lui un individu quelque peu sanguinaire.

Conditions : Drow.

Avantage : Si le personnage tue une créature vivante dotée d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus à l'aide d'une attaque au corps à corps, il bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts et jets de sauvegarde jusqu'au terme de la rencontre. S'il tue son adversaire par le biais d'un coup de grâce ou d'un sort de contact, il bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et jets de sauvegarde jusqu'au terme de la rencontre. Pour jouir de ce bonus, il est nécessaire que son coup réduise le total de points de vie de la cible à -10 ou que son sort de contact la terrasse (par exemple, *exécution*).

FILOU GNOME DES ROCHES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Les hallucinations créées par le personnage trompent plus souvent les sens de ses cibles.

Conditions : Gnome des roches.

Avantage : Le personnage bénéficie d'une puissance magique de + 1 lorsqu'il se sert de sorts et de pouvoirs magiques de la branche des hallucinations de l'école d'Illusion. Cela lui confère un bonus de + 1 au niveau de lanceur de sorts pour déterminer les valeurs variables d'un sort et pour les tests de niveau de lanceur de sorts;

FLAMMES CURATIVES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est capable de puiser directement l'énergie des flammes pour se soigner.

Conditions : Bonus de base de Volonté de +3, genasi de feu ou tanarukk.

Avantage : Lorsqu'il recourt à son pouvoir magique de *contrôle des flammes*, le personnage peut choisir de toucher directement le feu et de se soigner d'un nombre de points de vie qui dépend de la taille des flammes. Ceci dépense une utilisation quotidienne du pouvoir de *contrôle des flammes*. Le contact du feu ne blesse pas le personnage lorsqu'il recourt à ce pouvoir, mais s'il pénètre dans les flammes, ne se contente pas de les effleurer ou les touche pendant plus de 1 round, il subit les dégâts liés au feu.

Taille du feu	Exemple	Points de vie
Infime	Allume-feu	1
Minuscule	Torche	1d3
Très petit	Petit feu de camp	1d6
Petit	Grand feu de camp	2d6

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Moyen	Forge	3d6
Grand	Feu de joie	4d6
Très grand	Cabane ou arbre en feu	5d6
Gigantesque	Taverne en feu	6d6
Colossal	Auberge en feu	7d6

FORGERON - ENCHANTEUR NAIN D'OR [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage a appris les secrets de la magie des nains d'or qui consiste à créer et altérer des armes.

Conditions: Nain d'or.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il jette un sort qui crée ou améliore une arme. Ainsi, un magicien de niveau 11 doté de ce don confère un bonus d'altération de +3 aux armes lorsqu'il lance *arme magique suprême*, au lieu d'un bonus de +2.

La tradition du forgeron enchanteur nain d'or se compose des sorts suivants aux niveaux correspondants : 1^e niveau : *arme magique, bénédiction d'arme, gourdin magique, pierre magique* ; 2^e niveau : *arme spirituelle, flèche acide de Melf, lame de feu* ; 3^e niveau : *affûtage, flèches enflammées* ; 4^e niveau : *arme magique suprême, épée sainte* ; 6^e niveau : *barrière de lames, bâton à sort* ; 7^e niveau : *bâton sylvanien, épée de Mordenkainen*. Les autres sorts qui ciblent une arme bénéficient également de cet avantage.

Par ailleurs, toutes les armes magiques créées par le personnage coûtent 5% moins cher en pièces d'or à la fabrication.

Le coût en points d'expérience reste inchangé.

GARDIEN NAIN D'ECU [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage étudie la magie de protection que les nains d'écu ont développée au prix de lourdes conséquences, après des siècles de guerre et d'errance.

Conditions: Nain d'écu.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il jette un sort qui crée ou améliore une armure ou un bouclier.

La tradition du gardien nain d'écu se compose des sorts suivants aux niveaux correspondants : 1^e niveau : *armure de mage, bouclier, bouclier de la foi, bouclier entropique* ; 2^e niveau : *protection d'autrui* ; 3^e niveau : *panoplie magique* ; 4^e niveau : *bouclier de feu* ; 6^e niveau : *corps de roche* ; 8^e niveau : *bouclier de la Loi, corps de fer*. Les autres sorts qui ciblent une armure ou un bouclier bénéficient également de cet avantage.

Par ailleurs, toutes les armures et tous les boucliers magiques créés par le personnage coûtent 5% moins cher en pièces d'or à la fabrication. Le coût en points d'expérience reste inchangé.

HACHE DEFENSIVE [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage sait comment se défendre à l'aide d'une hache d'armes.

Conditions: Torve.

Avantage: Quand il manie une hache d'armes, le personnage peut parer une partie des coups censés le toucher. Lors d'un round de combat durant lequel il effectue une attaque à outrance à l'aide d'une hache d'armes, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA jusqu'à son action suivante.

Spécial: Un guerrier peut choisir Hache défensive en qualité de don supplémentaire.

IMPLANTS ILLITHIDS [CREATION D'OBJETS]

« L'outreterre »

Le personnage est capable de greffer des implants illithids (cf. L'outreterre, chapitre 5) à ses patients.

Conditions: Illithid, 10 degrés de maîtrise en Premiers secours.

Avantage: Le personnage peut créer des implants illithids et les greffer à des créatures vivantes. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'implant. De plus, le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'implant et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

INTEGRATION A LA PIERRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage s'est tellement adapté à la pierre qu'il est capable de se fondre avec elle pour de courtes périodes.

Conditions: Bonus de base de Vigueur de +4, genasi de terre.

Avantage: Au lieu de recourir à son pouvoir magique de *passages sans trace*, le personnage peut effectuer *une fusion dans la pierre* (niveau 5 de lanceur de sorts). Ceci dépense l'utilisation quotidienne de *passage sans trace* du personnage.

JOTUNBRUD [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage descend des géants qui régnaient sur l'Empire montagneux d'Ostoria il y a plusieurs âges, et affiche une carrure des plus impressionnantes.

Conditions: Humain damarien ou illusien.

Régions: Damarie et le Nord.

Avantage: Quand un modificateur de taille s'applique lors d'un test opposé (comme c'est le cas pour les tentatives de lutte ou de bousculade), le personnage est considéré comme de taille G si cela l'avantage. Il est aussi considéré comme étant de taille G lorsqu'il s'agit de déterminer si l'attaque spéciale d'un monstre l'affecte (comme étreinte ou engloutissement).

Si l'on désire déterminer aléatoirement la taille et le poids du personnage, il convient de prendre 1,90 m et 1,80 m comme tailles de base, respectivement pour les hommes et les femmes, et 105 kg et 85 kg comme poids de base respectifs (voir la Table 6-6 du *Manuel des Joueurs*).

Spécial: On ne peut prendre ce don qu'en tant que personnage de niveau 1.

LIEN ANIMAL DU PLANAIRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage présente des affinités particulières avec un type d'animal associé avec son ancêtre divin.

Conditions: Aasimar, tieffelin ou genasi de terre.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: Après avoir choisi un ancêtre divin dans la liste ci-dessous, le personnage reçoit un bonus de +4 à ses tests de Dressage et d'Empathie sauvage dès lors qu'il a affaire à des animaux associés avec cet ancêtre. S'il ne possède pas l'aptitude de classe d'Empathie sauvage, il peut l'utiliser tout de même pour influencer ces animaux, avec un niveau de druide effectif de 0. De plus, il peut influencer les animaux célestes (s'il s'agit d'un aasimar) ou fiélons (dans le cas d'un tieffelin) associés à son ancêtre comme s'ils étaient de simples animaux.

Référez-vous à la table ci-dessus pour un récapitulatif des divinités mulhorandi et de leurs animaux favoris.

Divinité	Animal
Anhur	Lions, chevaux
Bast (Sharess)	Chats, léopards, lions
Geb	Ours
Hathor	Vaches, bisons
Horus-Rê	Faucons, lions
Isis	Faucons, ânes
Nephtys	Crocodiles, faucons, serpents venimeux
Osiris	Ours, faucons
Sebek	Crocodiles
Seth	Serpents venimeux

LIGNEE CELESTE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Certains des pouvoirs célestes latents du personnage se sont affirmés.

Conditions: Aasimar, bonus de base de Réflexes, de Vigueur et de Volonté de +1.

Avantage: Le personnage peut recourir au pouvoir de *protection contre le Mal* jusqu'à trois fois par jour ainsi qu'à celui de *bénédictio* une fois par jour. Il s'agit de pouvoirs magiques lancés avec un niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage.

LIGNEE ELEMENTAIRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage présente certains des aspects de l'élément qui imprègne sa chair.

Conditions: Bonus de base de Vigueur de +4, genasi (d'air, de terre, de feu ou d'eau).

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Sauvegarde contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Par ailleurs, chaque fois qu'un coup critique ou une attaque sournoise lui sont infligés, il a 25% de chances de les transformer en coup normaux (comme s'il portait une *armure de défense légère*). S'il porte déjà une *armure de défense* (ou un objet similaire, ou s'il présente un pouvoir qui

produit un effet semblable), il convient de prendre en compte l'avantage qui fournit le pourcentage de chances le plus élevé.

LIGNEE FIELON [GENERAL]

Certains des pouvoirs latents du personnage, qu'il tient d'un ancêtre fiélon particulièrement puissant, se sont affirmés.

Conditions: Fey'ri, tanarukk ou tieffelin, bonus de base de Réflexes, de Vigueur et de Volonté de +1.

Avantage: Le personnage peut recourir au pouvoir de *protection contre le Bien* jusqu'à trois fois par jour ainsi qu'à celui de *imprécation* une fois par jour. Il s'agit de pouvoirs magiques lancés avec un niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage.

LINGUISTE OCCULTE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage fait preuve d'une compréhension profonde de la nature magique même des mots et d'une réelle maîtrise de la syntaxe secrète du pouvoir.

Conditions: Humain illusien et faculté de lancer des sorts divins.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il lance un sort de la liste ci-dessous.

La tradition du linguiste occulte se compose des sorts suivants aux niveaux correspondants : niveau 0 : *lecture de la magie* ; 1^e niveau : *compréhension des langages, injonction* ; 2^e niveau : *discours captivant, vent de murmures* ; 3^e niveau : *communication avec les morts, glyphe de garde, malédiction* ; 4^e niveau : *communication à distance, cri, don des langues, renvoi* ; 5^e niveau : *injonction suprême, pénitence, sanctification, sanctification maléfique, symbole de douleur, symbole de sommeil* ; 6^e niveau : *glyphe de garde suprême, mot de rappel, symbole de persuasion, symbole de terreur* ; 7^e niveau : *blasphème, décret, mot de pouvoir aveuglant, parole du Chaos, parole sacrée, symbole d'étourdissement, symbole de faiblesse* ; 8^e niveau : *mot de pouvoir étourdissant, symbole d'aliénation mentale, symbole de mort* ; 9^e niveau : *mot de pouvoir mortel*.

MAGE ERRANT [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage montre des affinités naturelles avec les sorts qui le transportent d'un endroit à un autre.

Conditions: Halfelin pied-léger.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts lorsqu'il jette un sort qui l'aide à se déplacer. Si le personnage est un magicien, il peut ajouter gratuitement un sort de sa tradition dans son grimoire dès qu'il est en mesure de le lancer. Ceci ne rentre pas dans le cadre des deux sorts gratuitement ajoutés dans le grimoire à chaque niveau de classe atteint.

La tradition du mage errant hin comprend les sorts suivants aux niveaux correspondants : niveau 0 : *ouverture/fermeture* ; 1^e niveau : *monture, repli expéditif* ; 1^e niveau : *endurance de l'ours* ; 3^e niveau : *coursier fantôme, respiration aquatique, vol* ; 4^e niveau : *liberté de mouvement, marche dans les airs* ; 5^e

Le Tombeau du Seigneur des Marches



niveau : *changement de plan, forme éthérée, téléportation* ; 6^e niveau : *mot de rappel, orientation, vent divin, voie végétale* ; 7^e niveau : *refuge, téléportation sans erreur, traversée des ombres* ; 8^e niveau : *passage dans l'éther* ; 9^e niveau : *cercle de téléportation, portail*.

MAITRE DES CHIMERES SVIRFNABELIN [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le temps passé par le personnage dans les profondeurs souterraines l'a rendu particulièrement attentif aux plus fines nuances auditives et visuelles que l'on puisse trouver dans ces cavernes qui n'ont jamais vu le soleil. De ce fait, les illusions qu'il est capable de créer sont très précises et extrêmement réalistes.

Conditions: Gnome des profondeurs.

Avantage: Le personnage bénéficie d'une puissance magique de +1 lorsqu'il se sert de sorts et de pouvoirs magiques de la branche des chimères de l'école d'Illusions. Cela lui confère un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour déterminer les valeurs variables d'un sort et pour les tests de niveau de lanceur de sorts.

MAITRE DES FANTASMES GNOME DES FORETS [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage peut protéger sa forêt par l'entremise d'un éventail de fantômes et de mirages qui trompent ses ennemis.

Conditions: Gnome des forêts.

Avantage: Le personnage bénéficie d'une puissance magique de +1 lorsqu'il se sert de sorts et de pouvoirs magiques des branches des mirages et des fantômes de l'école de l'Illusion. Cela lui confère un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour déterminer les valeurs variables d'un sort et pour les tests de niveau de lanceur de sorts.

MARTEAU DE CHAIR [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage s'est formé à un style de combat à mains nues dans lequel on frappe des deux poings à la fois.

Conditions: For 13, Science du combat à mains nues, nain.

Avantage: Le personnage ajoute une fois et demie son bonus de Force aux dégâts lorsqu'il inflige une attaque à mains nues. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent pas si le personnage effectue un déluge de coups ou s'il tient quoi que ce soit dans l'une de ses mains. Le personnage doit se servir de ses deux mains pour exécuter l'attaque à mains nues.

Normal: Un personnage ne possédant pas ce don applique son modificateur de Force (sans multiplicateur) aux jets de dégâts à mains nues, même s'il utilise ses deux mains pour frapper.

Spécial: Un guerrier peut choisir Marteau de chair en tant que don supplémentaire (voir le *Manuel des Joueurs*, page 39).

METALLURGIE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est versé dans l'art de la métallurgie et crée des alliages métalliques qui se distinguent par leur apparence comme par leurs qualités.

Région: Nain d'or.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +3 à tous ses tests d'Artisanat (fabrication d'armes, fabrication d'armures et travail de forge).

MISSIONNAIRE CHONDATHIEN [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

La formation du personnage met en exergue les sorts qui l'aident à colporter la parole de son culte.

Conditions: Humain chondathien, faculté de lancer des sorts divins.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il lance un sort de la liste ci-dessous. Ce bonus passe à +2 dès lors que le personnage se sert du sort pour convertir un auditoire que l'on peut considérer comme relativement à l'écoute (attitude indifférente au minimum).

La tradition du missionnaire chondathien se compose des sorts suivants aux niveaux correspondants : niveau 0 : *purification de nourriture et d'eau* ; 1^e niveau : *bénédiction, sanctuaire* ; 2^e niveau : *apaisement des émotions, consécration, discours captivant* ; 3^e niveau : *guérison des maladies, prière* ; 4^e niveau : *détection du mensonge, don des langues* ; 5^e niveau : *pénitence, sanctification* ; 6^e niveau : *festin des héros* ; 7^e niveau : *résurrection* ; 8^e niveau : *soins critiques de groupe* ; 9^e niveau : *miracle*.

NEGOCIATEUR INFERNAL [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est parfaitement à l'aise lorsqu'il s'agit de faire des affaires avec des entités puissantes des plans inférieurs.

Conditions: Extérieur.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 au niveau de lanceurs de sorts lorsqu'il lance *communion, contact avec les plans, mythes et légendes* ou *vision mystique*, car les entités qui répondent à ses supplications savent qui il est. Chaque fois que le personnage lance l'une des versions des sorts *alliés d'outreplan* ou *contrat*, il peut appeler une créature maléfique dotée de 2 DV de plus que ce qui est normalement autorisé.

Toute créature d'alignement mauvais qui se retrouve prise au piège d'un *contrat* créé par le personnage subit un malus de -2 à ses tentatives d'évasion.

OCCULTISTE AUSTRAL [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Les études magiques menées par le personnage dans les contrées mulanes lui ont appris des techniques d'incantation, totalement inconnues plus au nord, qui rendent floue la frontière entre la magie profane et son équivalent divin.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Conditions: Humain mulan, faculté de lancer des sorts de 2^e niveau.

Avantage: Une fois par jour par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts, le personnage peut jeter un sort divin en tant que sort profane, ou vice versa. Cela peut lui permettre d'éviter les chances d'échec liées au port d'une armure ou de bénéficier des avantages d'un sort qui fonctionne différemment selon qu'il est lancé par un pratiquant de la magie divine ou profane.

Les sorts lancés en coordination avec ce don s'avèrent souvent abscons aux yeux de ceux qui n'ont pas étudié la magie mulane. Les lanceurs de sorts qui ne disposent pas de ce don subissent un malus de -4 sur leurs tentatives tendant à contrer ou dissiper de tels sorts et doivent réussir un test de lanceur de sorts (DD égal à 11 + niveau du sort) pour déceler le sort par une *détection de la magie*.

La véritable source de ce qui génère le sort ne change pas, pas plus que sa préparation. Simplement, le personnage tresse les fils de la magie selon une méthode peu conventionnelle qui fait agir le sort légèrement différemment.

PIED TERRESTRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage peut rester en dehors de l'eau pendant plus longtemps que la plupart de ses congénères.

Conditions: Elfe aquatique.

Avantage: Le personnage peut rester hors de l'eau pendant 3 heures par point de Constitution. Au-delà de cette période, il doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 pour chaque tentative précédente) sous peine de commencer à suffoquer.

Normal: Les elfes aquatiques ne peuvent normalement subsister hors de l'eau que 1 heure par point de Constitution, après quoi ils commencent à suffoquer (voir le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

PLUS FORT QUE LA PESTE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage descend de la poignée de combattants qui se battirent sur les champs du Mésange et survécurent à la Guerre pourrissante en 902 CV.

Conditions: Humain chondathien.

Région : Bief de Vilhon. :

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les maladies et les sorts ou effets magiques qui provoquent des maladies. Ce bonus s'applique aussi bien sur les jets de sauvegarde intervenant pour combattre les affaiblissements temporaires de caractéristique liés à la maladie que sur ceux auxquels on procède lors de l'exposition initiale à la maladie.

POINTS DU PASSE-ROCHE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est formé à un style de combat qui puise dans sa capacité à traverser la pierre et le métal comme de l'air.

Conditions: Science du combat à mains nues, urdunnir.

Région : Urdunnir.

Avantage: Une fois par jour et par une action libre, le personnage peut modifier la structure élémentaire de ses poings pour un round entier afin d'ignorer la protection apportée par les armures et les boucliers de métal ou de pierre, jusqu'à concurrence d'un bonus d'armure ou de bouclier de +4 (ceci n'affecte ou n'endommage en rien l'objet lui-même). Il n'est pas possible de profiter de ce pouvoir sur les créatures de la Terre.

Spécial : Il est possible de prendre ce don jusqu'à deux fois, auquel cas, le personnage peut l'utiliser jusqu'à deux fois par jour. Un guerrier peut choisir Poings du passe-roche en tant que don supplémentaire (voir le *Manuel des Joueurs*, page 39)

POUVOIR MAGIQUE RENFORCE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Au choix, l'un des pouvoirs magiques du personnage devient plus puissant que la normale.

Conditions: Disposer d'au moins un pouvoir magique.

Avantage: Le pouvoir magique désigné comme renforcé voit le DD de son jet de sauvegarde augmenter de +2.

Spécial : Le personnage peut prendre ce don plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. En revanche, chaque fois qu'il le choisit, le don s'applique à un nouveau pouvoir magique.

REMINISCENCE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage présente des traces de la Vision dans son sang, ce talent capricieux et aussi délicat à contrôler qu'un rêve qui permet de récolter des résonances du passé, qu'ils soient merveilleux ou horribles.

Conditions: Humain rashémi (y compris les Gurs) .

Régions : Rashéménie, Thay.

Avantage: Par une action complexe, le personnage peut tenter d'invoquer une vision du passé liée au secteur géographique sur lequel il se tient. Il doit pour ce faire effectuer un test de Sagesse (DD 10) et ne peut tenter cette entreprise plus de trois fois par jour. Une vision efficace contribue à améliorer la connaissance historique, ce qui confère un bonus de +4 sur tous les tests de Connaissances (Histoire) et de savoir bardique au cours de la minute qui suit. Ce don ne confère pas le savoir bardique à un personnage qui n'en dispose pas au préalable.

REMPART CONTRE L'OMBRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Les ancêtres du personnage ont affronté pendant des siècles l'influence insidieuse de la magie d'ombre et certains de leurs descendants (dont le personnage) présentent une résistance accrue à ses effets.

Conditions: Humain talfir ou téthyrien de n'importe quelle région.

Région : Contrées du Mitan Occidentales.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques de la branche de magie d'ombre. Il bénéficie également d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et

Le Tombeau du Seigneur des Marches



les pouvoirs magiques qui puisent dans la magie de la Toile d'Ombre. Ces avantages s'ajoutent les uns aux autres.

RUEE A CORPS PERDU [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage charge ses ennemis avec une puissance considérable, sans chercher à se protéger le moins du monde.

Conditions: Orque ou demi-orque, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage: Le personnage peut exécuter une ruée à corps perdu à la place d'attaque de charge normale. Cette manœuvre provoque des attaques d'opportunité de la part de tous les ennemis qui peuvent atteindre le personnage sur son passage, y compris l'adversaire qu'il vise. La ruée à corps perdu permet de doubler les dégâts infligés si l'attaque réussit. Elle fonctionne par ailleurs comme une charge normale (+2 à l'attaque, -2 à la CA, uniquement en ligne droite).

Spécial: Un guerrier peut choisir Ruée à corps perdu en tant que don supplémentaire (voir, le *Manuel des Joueurs*, page 39).

SAGESSE MERE DE PRUDENCE [GENERAL]

« L'outreterre »

La sagesse veut généralement qu'on évite les situations périlleuses, mais le personnage est prêt quand il doit faire face à un danger. Il compte davantage sur la prudence et la prévoyance que sur ses prouesses physiques.

Conditions: Slyth ou svirfriebelin.

Avantage: Au niveau 1, le personnage peut utiliser son modificateur de Sagesse à la place de son modificateur de Constitution pour déterminer ses points de vie supplémentaires. Pour ce qui est des niveaux suivants, il s'en remet à son modificateur de Constitution. De plus, il gagne 1 point de vie par point de Sagesse permanent acquis.

Normal: Le modificateur de Constitution détermine les points de vie supplémentaires à chaque niveau de personnage.

Spécial: On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1.

SANG AZER [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage descend des nains d'écu du clan Azerkyn qui régnaient autrefois sur le royaume inflexible de Xothaerin, dans les profondeurs de l'Amn occidental. Le sang des azers coule dans ses veines.

Conditions: Nain d'écu.

Régions: Amn, nain d'écu.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de feu. Il bénéficie également d'un bonus de +1 sur ses tests d'Artisanat (fabrication d'armes, fabrication d'armures et travail de forge)

SANG DE PIERRE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le sang du personnage est aussi épais que de la lave refroidie, ce qui le rend plus résistant à la mort lorsqu'il tombe des suites de ses blessures.

Conditions: Con 13, urdunnir.

Région: Urdunnir:

Avantage: Lorsque le personnage est mourant, il a 50% de chances par round de voir son état se stabiliser et son hémorragie fatale prendre fin.

Normal: Un personnage normal n'a que 10% de chances de voir son état se stabiliser par round lorsqu'il est mourant.

SANG DU RESPECT [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage sait se faire respecter par un grand nombre d'orques.

Conditions: Orque, Prestige, valeur de Prestige de base de 10.

Avantage: Le personnage est perçu comme un roi parmi les rois et un chef naturel parmi les orques. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et d'Intimidation, dès lors qu'il s'agit d'influencer des orques. De plus, tant qu'il est physiquement visible à leur commandement, tous ses suivants reçoivent un bonus de moral de +1 sur leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

SANGSUE CURATIVE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage puise dans l'énergie vitale d'un adversaire pour se soigner.

Conditions: Fey'ri, pouvoir magique d'énergie négative.

Avantage: Lorsque le personnage recourt à son pouvoir d'énergie négative, il peut choisir de toucher directement un adversaire par une attaque de contact au corps à corps, plutôt que de l'atteindre par un rayon. Si la cible reçoit des niveaux négatifs, le personnage gagne 5 points de vie par niveau négatif encaissé par la cible au cours de l'attaque concernée, de la même manière que s'il avait été soigné par apport d'énergie positive.

SAVOIR DES GENIES [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage bénéficie des siècles de savoir calishite sur les différents types de génies.

Région: Calimshan.

Avantage: Le personnage doit choisir un type d'énergie (acide, électricité, feu, froid ou son) en même temps que ce don. Tous les sorts d'ensorceleur qu'il lance et qui appartiennent à ce registre bénéficient d'un bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde. Cet avantage se cumule avec celui du don Ecole renforcée si le sort lancé est de l'école correspondante.

Spécial: Il est possible de prendre ce don plusieurs fois. A chaque fois que le personnage choisit ce don, il s'applique à un type d'énergie différent.

SENSIBILITE AUX PORTAILS [GENERAL]

« L'outreterre »

Le personnage perçoit les *portails* quand il passe non loin d'eux.

Conditions: Crépusculin ou Imaskari des profondeurs.

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Avantage: Le personnage est capable de détecter un *portail* actif ou inactif comme s'il s'agissait d'une porte secrète normale (Fouille, DD 20). S'il passe à 1,50 mètre du moins d'un *portail*, il a droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'il le remarque, comme s'il le cherchait activement. Le personnage bénéficie également d'un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts quand il tente de saisir les propriétés d'un *portail* par le biais du sort *analyse d'enchantement*.

Normal: Il est possible de trouver un *portail* en recourant à *analyse de portail*, *détection de la magie* ou au pouvoir accordé du domaine des Portails.

SERVITEUR DE HAREM [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage a été formé à servir comme *jhasin* ou *jhasina* (selon le sexe) et se montre plus que compétent lorsqu'il s'agit de chanter, jouer de la musique, danser, peindre, réciter de la grande littérature, masser dans les règles de l'art ou effectuer toute tâche propre au harem.

Région: Calimshan.

Avantage: Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et de Représentation.

SUBSTANCE ADHESIVE RENFORCEE [GENERAL]

« L'outreterre »

La substance adhésive que le personnage secrète est encore plus collante.

Conditions: Kuo-toa.

Avantage: Quand le bouclier du personnage est recouvert de substance adhésive, ses adversaires ont davantage de mal à l'éviter et à se libérer une fois englués. Le DD de Réflexes visant à ne pas rester collé après avoir raté une attaque au corps à corps augmente de +2. Le DD du test de Force de l'adversaire visant à se libérer ou à dégager son arme augmente d'autant.

Normal: Le DD du jet de Réflexes est égal à 11 + le modificateur de Constitution du personnage. Le seul moyen d'augmenter le DD consiste à accroître sa valeur de Constitution. Le DD du test de Force est une valeur fixe qui ne peut normalement pas être augmentée.

THEOCRATE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage fait preuve de la distinction nécessaire pour s'assurer les grâces de sa divinité tutélaire et dispose des talents politiques obligatoires pour celui qui veut survivre dans les tranchées des guerres bureaucratiques, si courantes dans les contrées où règnent les représentants du panthéon mulhorandi.

Conditions: Divinité tutélaire issue du panthéon mulhorandi.

Régions: Mulhorand, Unther.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests de Diplomatie et de Connaissances (religion).

TRADITION ORALE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est très versé dans l'art de conter et dans l'histoire de sa culture telle qu'elle a été transmise oralement.

Régions: Les Moonshaes, le Nord, nain d'écu, nain d'or, nain polaire.

Avantage: Le personnage reçoit un bonus de +2 sur tous ses tests de Connaissances (histoire) et de Représentation.

VISION DROW [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage a habitué ses yeux à percevoir dans l'obscurité avec la même acuité que ses ancêtres drows purs.

Conditions: Elfe demi-drow,

Avantage: Le personnage bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à 36 m.

Normal: Les demi-drows n'ont généralement la vision dans le noir que jusqu'à 18 m.

YEUX DE LUMIERE [GENERAL]

« Les races de Faerûn »

Le personnage est capable de canaliser l'énergie sainte pour produire un rayon d'énergie lumineuse dévastatrice.

Conditions: Aasimar, Lignée céleste.

Avantage: Une fois par jour, le personnage est capable de décharger un rayon de *lumière brûlante* émanant de ses yeux, ce qui constitue un pouvoir magique. Le niveau de lanceur de sorts correspondant au pouvoir est égal au niveau global du personnage. Le recours à ce pouvoir dépense une des utilisations quotidiennes de *lumière* dont le personnage dispose (ou *lumière du jour* dans le cas où le personnage a le don Lumière en lumière du jour).

Le Tombeau du Seigneur des Marches

