

DUNGEONS & DRAGONS ACCESSOIRE DE CAMPAGNE

LES ROYAUMES OUBLIÉS

MANUEL DES JOUEURS EFAERON



Richard Baker, Travis Stout, James Wyatt

LES ROYAUMES OUBLIÉS

MANUEL DES JOUEURS DE FAERÛN™

AUTEURS ———— Richard Baker,
Travis Stout
et James Wyatt

ASSISTÉS DE ———— Michael Donais,
Andrew J. Finch
et David Noonan

RELECTURE ———— Penny Williams

RESPONSABLE DE L'ÉDITION — Gwendolyn F.M. Kestrel

RESPONSABLES DE LA CONCEPTION — Christopher Perkins
et Ed Stark

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT — Andrew J. Finch

RESPONSABLE DÉPARTEMENT — Bill Slavicsek
R&D JDR

SUIVI DE PRODUCTION ———— Josh Fischer

DIRECTEUR ARTISTIQUE ———— Robert Raper

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE — Adam Rex

TESTEURS ———— Tod Meyer, Rasmus Pechuel,
Jon Pickens, Monica Shellma,
Michael S. Weber et Penny Williams

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES — Thomas Baxa, Beet,
Wayne England, Carl Frank, Randy Gallegos,
Rafa Garres, Jeremy Jarvis, Raven Mimura,
Scott Okumura, Jim Pavelec, Steve Prescott,
Rick Sardinha, Ben Thompson

CONCEPTION GRAPHIQUE — Kate Irwin
et Robert Raper

CARTOGRAPHIE — Denis Kauth
et Robert Lazzaretti

MAQUETTE — Angelika Lokotz

TECHNIQUE DE L'IMAGE — Jason Wiley

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Jérôme Vessiere pour KANEDA.
MAQUETTE : Thorfin « Père Udo » Bouly.
TITRE ORIGINAL : *Player's Guide to Faerûn*.

Sources : *ROYAUMES OUBLIÉS – Univers* de Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo ; *Monstres de Faerûn*, de James Wyatt et Rob Heinsoo ; *Magie de Faerûn*, de Sean K. Reynolds, Duane Maxwell et Angel Leigh McCoy ; *Pages from the Mages*, de Ed Greenwood et Tim Beach ; *On Hallowed Ground*, de Colin McComb ; *Planes of Law*, de Colin McComb et Wolfgang Baur ; *Planes of Chaos*, de Wolfgang Baur et Colin McComb ; *Planes of Conflict*, de Colin McComb ; *Faiths and Avatar*, de Julia Martin et Eric L. Boyd ; *Powers and Pantheons*, de Eric L. Boyd ; *Demihuman Deities*, de Eric L. Boyd ; *Monster Mythology*, de Carl Sargent ; « Epic Insight » (sur le web), de Andy Collins.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce supplément de jeu WIZARDS OF THE COAST® n'est pas sujet à l'Open Game Content. Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite.

Pour plus d'informations sur l'Open Gaming License et la d20™ System License, rendez-vous à www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofsveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

Première impression française : janvier 2005

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual* et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par Fabrique Imprimeur.

Visitez nos sites sur www.wizards.com/forgottenrealms et www.asmodee.com

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

Introduction 4
 Comment intégrer cet ouvrage à votre campagne 4
 Matériel nécessaire 4
 Suppléments des *ROYAUMES OUBLIÉS* 5

Chapitre 1 : régions et dons 6
 Régions des personnages 6
 Comment choisir une région ? 8
 Avantages régionaux 8
 Régions et compétences 9
 Définition des régions 9
 Humains 10
 Ethnies humaines 10
 Âge, taille et poids 30
 Dons 34
 Adaptation diurne [général] 34
 Arboricole [régional] 34
 Artisanat magique [général] 34
 Artiste [régional] 34
 Beau parleur [régional] 35
 Brute [régional] 35
 Cavalier émérite [régional] 35
 Chance des héros [régional] 35
 Charge furieuse [régional] 35
 Cœur de forge [régional] 35
 Cœur de tempêtes [régional] 36
 Connaissance des sorts [général] 36
 Contresort réactif [général] 36
 Cosmopolite [régional] 36
 Courageux [régional] 36
 Courroux terrifiant [régional] 37
 Débrouillard [régional] 37
 Détaché de ce monde [régional] 37
 Discipline [régional] 37
 Éducation [régional] 38
 Épées jumelles [régional] 38
 Ethran [régional] 38
 Familier supérieur [général] 38
 Fibre commerciale [régional] 38
 Force d'âme [régional] 38
 Forestier [régional] 38
 Formation magique [régional] 39
 Impétueux [régional] 39
 Infatigable [régional] 39
 Inscription de runes [création d'objets] 39
 Instruction profane [régional] 39
 Intrépide [régional] 40
 Jumeau tonnerre [régional] 40
 Lanceur de haches [régional] 41
 Lignée de feu [régional] 41
 Magie de la Toile d'Ombre [général] 41
 Magie insidieuse [métamagie] 41
 Magie pernicieuse [métamagie] 42
 Magie tenace [général] 42
 Maître des *portails* [création d'objets] 42
 Milice [régional] 42
 Négociateur-né [régional] 42
 Nomade monté [régional] 43
 Pied léger [régional] 43
 Pied sûr [régional] 43
 Préparation profane [général] 43
 Prodige magique [général] 43
 Racé [régional] 43
 Rapide et silencieux [régional] 43
 Résistance au poison [régional] 44

Retardement de sort [métamagie] 44
 Sang de serpent [régional] 44
 Sang magique [régional] 44
 Signature magique [général] 44
 Sort de signature [général] 45
 Sort inné [métamagie] 45
 Sort jumeau [métamagie] 45
 Sort persistant [métamagie] 45
 Suprématie spirituelle [régional] 45
 Surineur [régional] 46
 Survivant [régional] 46
 Tatouage focaliseur [régional] 46
 Traqueur [régional] 46

Chapitre 2 : classes de prestige 47
 Classes de prestige 47
 des personnages faerûniens 47
 Adepté des ombres 48
 Agent ménestrel 49
 Champion divin 51
 Chasseur shaaryen 53
 Chevalier dragon pourpre 54
 Dévot profane 55
 Disciple divin 56
 Espion du Zhentarim 58
 Gardesort de Lunargent 59
 Gardien funéraire evereskan 61
 Hathran 62
 Incantatrice 64
 Justicier de Tyr 67
 Lanceur de runes 69
 Marteau de Moradin 70
 Moine de la mort longue 72
 Œil d'Horus-Ré 73
 Quêteur divin 75
 Seigneur de l'aube de Lathandre 75
 Voleur de l'ombre d'Amn 77

Chapitre 3 : domaines et sorts 79
 Sorts propres aux dieux 79
 Initié de Baine [initié] 79
 Initié de Cyric [initié] 80
 Initié de Gond [initié] 80
 Initié de Heaum [initié] 80
 Initié d'Ilmater [initié] 80
 Initié de Lathandre [initié] 80
 Initié de Malar [initié] 80
 Initié de Mystra [initié] 81
 Initié de la Nature [initié] 81
 Initié de Sélné [initié] 81
 Initié de Tyr [initié] 81
 Listes de sorts exhaustives 82
 Sorts d'assassin 82
 Sorts de barde 82
 Sorts de chevalier noir 82
 Sorts de druide 83
 Sorts d'ensorcelleur/magicien 84
 Sorts d'hathran 88
 Sorts de paladin 88
 Sorts de prêtre 89
 Domaines de prêtre 90
 Sorts de rôdeur 99
 Sorts 99
 Amélioration magique 99
 Anneau de foudre 99
 Arbre guérisseur 100
 Arc lunaire de Presper 100
 Arme tueuse de morts-vivants 100
 Avalanche vengeresse 100
 Bombardement 101

Boucle électrique de Gedlee 101
 Bouclier de Lathandre 101
 Bouclier magique 101
 Bouclier suprême de Lathandre 101
 Boule de foudre 101
 Brasier 102
 Brise-chair 102
 Cerf spectral 102
 Chaîne hurleuse 103
 Compétence divine 103
 Compréhension d'objet 103
 Contact de la moisissure 103
 Convocation de morts-vivants I 103
 Convocation de morts-vivants II 104
 Convocation de morts-vivants III 104
 Convocation de morts-vivants IV 104
 Convocation de morts-vivants V 104
 Corps de roche 104
 Crachat aveuglant 104
 Crachat de vipères 104
 Crâne des secrets 105
 Création de tatouage magique 105
 Déclencheur de la Simbule 105
 Doux rappel de Nybor 106
 Enchevêtrement épineux 106
 Ennemi éternel de la non-vie 106
 Entraîn 106
 Épée axiomatique 106
 Épée et marteau 106
 Épée et marteau suprêmes 106
 Épuration resplendissante d'Elminster 107
 Équilibre naturel 107
 Étoile bénie 107
 Explosion de terreur 107
 Faveur d'Ilmater 107
 Force de la bête 107
 Fouet mystique 108
 Gloire du martyr 108
 Griffes de Caligarde 108
 Griffes de la bête 109
 Harmonie 109
 Lance de glace 109
 Lever de soleil 109
 Linceul de feu 110
 Mâchoires multiples 110
 Main de feu 110
 Maître des morts-vivants 110
 Manteau magique 110
 Marche des pierres 111
 Marée guerrière 111
 Masse d'Odo 112
 Matrice de la Simbule 112
 Métamorphose diabolique 112
 Miasmes de Mystra 112
 Mur de clair de lune 112
 Mur de sable 113
 Non-vie après la mort 113
 Nuage de confusion 113
 Œil de pouvoir 113
 Œil prismatique 113
 Orbe luisant de Nchaser 114
 Orbite de crâne 114
 Pacte du martyr 115
 Parade d'énergie 115
 Phylactère magique 115
 Possession animale 115
 Projection d'épines 116
 Protection contre le feu 116
 Protection naturelle 116

TABLE DES MATIÈRES

Rayon rubis d'inversion.....	116	Description des plans.....	142	Tables	
Remontrance de Nybor.....	117	Abîme du Destin.....	142	1-1 : régions et compétence Connaissances	
Rose manteau.....	117	L'Abysse.....	142	(folklore local).....	9
Sens aux aguets.....	117	Aire des Dragons.....	143	1-2 : régions natales des humains.....	12
Séquenceur de la Simbule.....	117	Arpents Verts.....	144	1-3 : régions natales des demi-elfes.....	18
Sévère réprobation de Nybor.....	117	Arvandor.....	144	1-4 : régions natales des elfes.....	19
Tempête acide.....	117	Cavernes des Profondeurs.....	145	1-5 : régions natales des gnomes.....	23
Toile de lune.....	117	Clangor.....	146	1-6 : régions natales des halfélins.....	23
Transcription de symbole.....	118	Cœur de la Fureur.....	147	1-7 : régions natales des nains.....	25
Triple masque.....	118	Cœur des Merveilles.....	148	1-8 : régions natales des orques	
Veille du crâne.....	118	Collines Dorées.....	148	et des demi-orques.....	26
Vision aveugle.....	118	Cynosure.....	149	1-9 : régions natales des planaires.....	27
Chapitre 4 : objets magiques.....	119	Eau Brillante.....	149	1-10 : régions natales des autres races.....	28
Anneaux.....	119	Faïlle de Sang.....	150	1-11 : détermination aléatoire	
Propriétés spéciales d'armes.....	119	Les Posses Démoniaques.....	151	de l'âge de départ.....	29
Armes magiques.....	120	Foyer des Nains.....	152	1-12 : effets du vieillissement.....	29
Propriété spéciale d'armure.....	122	Le Foyer de la Nature.....	153	1-13 : détermination aléatoire	
Armure et bouclier magiques.....	122	Héliopolis.....	153	de la taille et du poids.....	30
Bâton.....	122	Jotunheim.....	154	1-14 : dons.....	31
Objets merveilleux.....	122	Landes de la Malédiction		1-15 : dons régionaux.....	33
Sceptres.....	124	et du Désespoir.....	155	2-1 : classes de prestige des	
Armes magiques uniques.....	125	La Maison de la Connaissance.....	157	personnages faerûniens.....	47
Artefact rare.....	126	La Maison de la Triade.....	158	2-2 : adepte des ombres.....	49
Chapitre 5 : campagnes légendaires à Faerûn.....	127	Les Neufs Enfers.....	159	2-3 : agent ménestrel.....	50
Classes de prestige épiques.....	127	Nishrek.....	159	2-4 : champion divin.....	51
Adepte des ombres épiques.....	127	Plan de Fugue.....	160	2-5 : chasseur shaaryen.....	53
Chasseur shaaryen épiques.....	128	Plan de l'Ombre.....	161	2-6 : chevalier dragon pourpre.....	54
Hathran épiques.....	128	Les Portes de la Lune.....	161	2-7 : dévot profane.....	55
Incantatrice épiques.....	129	Repos du Guerrier.....	162	2-8 : disciple divin.....	57
Justicier de Tyr épiques.....	129	Sinistre Marteau.....	163	2-9 : espion du Zhentarim.....	58
Lanceur de runes épiques.....	130	Le Trône Suprême.....	164	2-10 : gardesort de Lunargent.....	59
Marteau de Moradin épiques.....	130	Autres plans.....	164	2-11 : gardien funéraire evereskan.....	62
Moine de la mort longue épiques.....	131	Chapitre 7 : journal de campagne.....	166	2-12 : hathran.....	63
Oeil d'Horus-Ré épiques.....	131	Utilisation de l'intrigue principale.....	166	2-13 : incantatrice.....	65
Seigneur de l'aube de Lathandre épiques.....	132	Événements récents.....	166	2-14 : justicier de Tyr.....	67
Arcaniste netherisse.....	132	Le retour des archimages.....	167	2-15 : lanceur de runes.....	69
Hiérophante magefeu.....	134	La guerre de la Reine Araignée.....	169	2-16 : marteau de Moradin.....	71
Nouveaux dons épiques.....	135	Chronologie.....	170	2-17 : moine de la mort longue.....	73
Contresort épiques [épiques].....	135	Complots et rumeurs.....	171	2-18 : oeil d'Horus-Ré.....	74
Dévotion épiques [épiques].....	135	Appendice : règles optionnelles.....	172	2-19 : queteur divin.....	75
Effet amélioré [épiques].....	135	Les psioniques de Faerûn.....	172	2-20 : seigneur de l'aube de Lathandre.....	76
Efficacité des sorts accrue divine [épiques].....	135	Le psionique et la Toile.....	172	2-21 : voleur de l'ombre d'Amn.....	78
Frappe axiomatique [épiques].....	136	Organisations psioniques.....	172	5-1 : adepte des ombres épiques.....	128
Inscription de runes épiques [épiques].....	136	Classe de prestige psionique.....	174	5-2 : chasseur shaaryen épiques.....	128
Porteur du magefeu épiques [épiques].....	136	Voleur cognitif.....	174	5-3 : hathran épiques.....	129
Science de l'accès à la réserve		Chapitres Sacrés et Chapitres Interdits.....	176	5-4 : incantatrice épiques.....	129
de sorts [épiques].....	136	Dons.....	176	5-5 : justicier de Tyr épiques.....	130
Science de la capture de sort [épiques].....	136	Bénédition de Llira [exalté].....	176	5-6 : lanceur de runes épiques.....	130
Science de la métamagie		Contact de haine [maléfique].....	176	5-7 : marteau de Moradin épiques.....	131
coopérative [épiques].....	136	Don de discernement [exalté].....	177	5-8 : moine de la mort longue épiques.....	131
Spécialisation martiale de		Élu des Sept Sœurs [exalté].....	177	5-9 : oeil d'Horus-Ré épiques.....	132
prédilection [épiques].....	136	Élu des zulkirs [maléfique].....	177	5-10 : seigneur de l'aube	
Nouveaux sorts épiques.....	137	Morsure d'araignée [maléfique].....	177	de Lathandre épiques.....	132
Sorts épiques.....	137	Classes de prestige maléfiques et exaltées.....	177	5-11 : arcaniste netherisse.....	133
Chant d'Enevaur.....	137	Célébrante de Sharess.....	177	5-12 : hiérophante magefeu.....	134
Déplacement de montagne de Proctiv.....	137	Champion martyr d'Imater.....	180	6-1 : destinations planaires aléatoires.....	140
Don d'alliance.....	137	Chasseur du sang noir.....	181	A-1 : voleur cognitif.....	175
Horrible armée de morts.....	138	Parangon ménestrel.....	183	A-2 : célébrante de Sharess.....	178
Lueur étoilée du peuple.....	138	Parangon ménestrel.....	183	A-3 : sorts connus de	
Lueur glorieuse de renaissance.....	138	Seigneur muqueux.....	185	la célébrante de Sharess.....	179
Vent tueur de Tolodine.....	138	Vierge de la souffrance.....	186	A-4 : champion martyr d'Imater.....	181
Chapitre 6 : la cosmologie de Toril.....	139	Yathrinshée.....	188	A-5 : chasseur du sang noir.....	182
Voyages dans les plans.....	139	Divinités maléfiques et exaltées.....	190	A-6 : parangon ménestrel.....	183
Spécificités planaires.....	140	Archifiélons et parangons.....	190	A-7 : seigneur muqueux.....	185
Destinations planaires aléatoires.....	140	Options : races pourvues		A-8 : vierge de la souffrance.....	187
Caractéristique planaires.....	140	d'un ajustement de niveau.....	190	A-9 : yathrinshée.....	188
		Races puissantes au niveau 1.....	191	A-10 : domaines maléfiques et exaltés.....	190
		Versions mineures.....	191		



INTRODUCTION

De puissants héros parcourent les contrées de Faerûn, laissant dans leur sillage les légendes de leurs exploits et de leurs triomphes. De robustes combattants nains d'écu affrontent les hordes d'orques sanguinaires du Nord. Les mages elfes du soleil de la lointaine Éternelle-rencontre étudient l'art secret de la haute magie elfique. Les ingénieux roubards calishites arpentent les rues et les bazars de cités fantastiques. Les possibilités d'aventures sont illimitées.

Le *Manuel des Joueurs de Faerûn* offre un large aperçu de races, de classes de prestige, de dons, de sorts, d'objets magiques, de monstres et de règles pour toute campagne des *ROYAUMES OUBLIÉS*. En fait, cet ouvrage a deux objectifs. Premièrement, il offre une mise à jour des *ROYAUMES OUBLIÉS* à la version 3.5 de D&D. Deuxièmement, il offre toutes les informations nécessaires à la création d'un large éventail de personnages.

comment intégrer cet ouvrage à votre campagne

Le *Manuel des Joueurs de Faerûn* dévoile toutes les informations nécessaires à la création d'un personnage des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Chapitre 1 : régions et dons. Ce chapitre présente une réorganisation des régions et un système de dons régionaux mis à jour, mais également les versions 3.5 de dons existants. Des dizaines de nouvelles régions y ont été incluses pour mieux représenter les cultures et terres disparates de Faerûn.

Chapitre 2 : classes de prestige. Les classes de prestige du Chapitre 1 des *ROYAUMES OUBLIÉS* sont ici adaptées à la version 3.5 du jeu. Vous en trouverez également de nouvelles (comme l'œil d'Horus-Ré).

Chapitre 3 : domaines et sorts. Ce chapitre propose une mise à jour des domaines et sorts de Toril qui figurent dans le Chapitre 2 des *ROYAUMES OUBLIÉS*. Il reprend également certains sorts du supplément *Magie de Faerûn*. Enfin, il inclut des sorts issus d'éditions précédentes du jeu qui n'ont jusqu'alors jamais été mis à jour pour la nouvelle version de D&D.

Chapitre 4 : objets magiques. Une vaste sélection d'objets magiques issus de divers suppléments des *ROYAUMES OUBLIÉS* figure dans ce chapitre. On y trouve aussi des objets magiques de *Magie de Faerûn* adaptés à la version 3.5 de D&D.

Chapitre 5 : campagnes légendaires de Faerûn. Ce chapitre aborde les règles épiques appliquées aux *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Chapitre 6 : la cosmologie de Toril. Ce chapitre décrit l'arrangement des plans des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Chapitre 7 : journal de campagne. Ce chapitre aborde les éléments d'intrigue qui agitent les *ROYAUMES OUBLIÉS* et explique comment les inclure à votre campagne.

Appendice : règles optionnelles. Cette section de l'ouvrage dévoile des dons et classes de prestige propres à Toril en rapport avec le *Grand Manuel des Psioniques*, *Les Chapitres Interdits* et *Les Chapitres Sacrés*, sans oublier les ajustements de niveau de races populaires.

matériel nécessaire

Pour exploiter le *Manuel des Joueurs de Faerûn*, vous devez vous munir du *Manuel des Joueurs v3.5*, du *Guide du Maître v3.5*, du *Manuel des Monstres v3.5* et des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

L'ouvrage propose également la mise à jour complète de sections importantes d'autres suppléments consacrés aux *Royaumes Oubliés*, comme *Races de Faerûn* et *Magie de Faerûn*.

Enfin, le *Manuel des Joueurs de Faerûn* reprend des informations publiées dans d'autres suppléments de jeu, parmi lesquels le *Grand Manuel des Psioniques*, *Campagnes Légendaires* et le *Manuel des Plans*.

suppléments des royaumes oubliés

Étant donné que l'édition 3.5 de D&D apporte des changements et des mises à jour relativement mineurs à l'édition 3.0, la plupart de vos suppléments de jeu D&D3 restent parfaitement utilisables.

Les ROYAUMES OUBLIÉS. Les Chapitres 1 à 3, du *Manuel des Joueurs de Faerûn* remplacent les Chapitres 1 et 2 des *ROYAUMES OUBLIÉS*. Les autres révisions qu'apporte la v.3.5 ne modifient pas l'univers de jeu. Cependant, le Chapitre 7 du présent guide (le journal de campagne) dévoile de nouveaux éléments d'intrigue en rapport avec les romans *Return of the Archwizards* et *War of the Spider Queen*.

Monstres de Faerûn. Un supplément gratuit disponible sur le web offre une mise à jour des monstres faerûniens décrits dans *Monstres de Faerûn*.

Magie de Faerûn. À moins qu'un don, un sort, un objet magique ou une classe de prestige n'ait été révisé au sein du présent ouvrage, les informations issues de *Magie de Faerûn* restent tout à fait valables. Notez que les Chapitres 3, 4 et 5 passent en revue une bonne partie de *Magie de Faerûn*.

Seigneur des Ténèbres. La plupart des informations publiées dans *Seigneurs des Ténèbres* ne sont pas affectées.

Dogmes et Panthéons. Nombre des descriptions divines de *Dogmes et*

Panthéons sont affectées par les changements apportés aux livres de règles. (Cela concerne, par exemple, les divinités pourvues de niveaux de rôdeur.) La majeure partie des modifications restent mineures et il est possible d'exploiter les dieux dépeints sans grand problème, mais il vous faudra certainement

isoler les noms de sorts modifiés avec la parution du *Manuel des Joueurs v.3.5*. (À ce sujet, pour vous conformer à l'édition 3.5, vous pouvez télécharger gratuitement le système de conversion du profil des dieux associé à *Dieux et Demi-dieux*). Les classes de prestige du Chapitre 4 sont utilisables en l'état, mais prenez garde au nom de certains sorts et compétences.

Marches d'Argent. Cet ouvrage n'est guère affecté par les révisions qu'a connues le jeu, ni même par le contenu du *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

La Cité de la Reine Araignée. Rien ne vous empêche de jouer l'aventure en l'état, mais sans doute souhaiterez-vous tirer parti des nouveaux dons, sorts, monstres et aptitudes de classe des livres de règles. Si vous souhaitez jouer cette aventure en exploitant la v.3.5, convertissez les monstres et les PNJ.

Suppléments récents. *Races de Faerûn* et *Inaccessible Orient* ont anticipé la plupart des changements de la v.3.5, et le guide de *L'Outreterre* est sorti après la réactualisation des livres de règles de D&D. Vous n'aurez aucun mal à utiliser ces trois suppléments, même si le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs de Faerûn* propose quelques mises à jour pour ce qui est des régions et des dons régionaux publiés pour la première fois dans *Races de Faerûn* et *L'Inaccessible Orient*.



Vhaeraun et Selvetarm s'affrontent.

Le manuel des joueurs de faerûn

En général, les révisions apportées par la v.3.5 des livres de règles de D&D n'invalident pas les suppléments précédemment publiés. Cependant, ils présentent un grand nombre de changements mineurs, comme l'adoption du don *Discret* dans le *Manuel des Joueurs*, le calcul de points de vie des créatures artificielles ou les différences qui séparent l'acquisition des dons et des compétences des monstres. Il nous a donc semblé nécessaire de consacrer un ouvrage traitant de l'impact de ces modifications sur les *Royaumes Oubliés*. Le *Manuel des Joueurs de*

Faerûn incorpore les changements de règles présentés dans l'édition 3.5 de D&D et propose une mise à jour des *Royaumes Oubliés*.

Les auteurs de ce guide se sont également mis en quête des meilleures publications des deux premières éditions des *ROYAUMES OUBLIÉS* et les ont converties au format de la v.3.5. Si vous êtes un fan de longue date, certains passages vous paraîtront assurément familiers. Enfin, ce supplément inclut quelques monstres, sorts, classes de prestige et objets magiques inédits.



RÉGIONS & DONS

Des centaines de cultures différentes s'étendent à la surface de Faerûn, chacune pourvue de sa langue, de son histoire, de ses mœurs, de sa technologie et de sa magie. Nars et Uthgardts sont de redoutables barbares, mais là où les premiers sont des nomades des plaines qui élèvent les plus robustes chevaux de Faerûn, les seconds sont les maîtres des forêts et des montagnes du Nord. Ainsi, un barbare humain sera très différent selon qu'il est né dans les steppes de Narfell ou sous les branches embrumées du bois Froid.

Le système de régions offre aux joueurs la possibilité d'asseoir leur personnage au sein de Faerûn en dépeignant les avantages et les caractéristiques de foyers potentiels. Vous pouvez donc assigner une région à votre personnage comme vous lui choisissez une race ou une ethnie d'origine.

Le choix de la région en dit long sur un personnage. Il détermine sa langue et lui ouvre la voie de divers dons qui représentent les qualités et les forces de son peuple. Au fil de votre découverte des Royaumes Oubliés, le choix d'une patrie vous offrira de magnifiques occasions d'interpréter et de développer votre personnage. Les peuplades de Rashéménie vouent une haine de longue date aux magiciens de Thay. Un joueur dont le personnage est originaire de Rashéménie simulera donc une méfiance profonde de tout Thayen ou une crainte irraisonnée de la magie thayenne. D'un autre côté, il pourra décider de mettre de côté ses préjugés et de juger les Thayens sur leurs

prouesses individuelles plutôt que sur l'histoire belliqueuse de leur nation.

Régions et dons étant étroitement liés, ce chapitre présente également les dons disponibles aux personnages faerûniens en plus de ceux qui figurent dans le *Manuel des Joueurs*. Beaucoup sont des dons régionaux mais d'autres, comme Toile d'Ombre, sont propres à Faerûn.

Régions des personnages

Entre autres caractéristiques d'une campagne, il est dit que chaque personnage vient forcément de quelque part. En fait, les peuples de nombreux royaumes, cités et régions sauvages de Faerûn sont connus pour leurs caractéristiques régionales, à savoir leurs langues, leurs armes de prédilection et les tactiques auxquelles ils font appel.

Cet ouvrage regroupe un grand nombre de races, de régions et de dons publiés dans différents suppléments de la 3^e édition des *ROYAUMES OUBLIÉS*, comme le royaume d'Altumbel (cf. *L'Inaccessible Orient*) et les races de personnages présentées dans *L'Outreterre*. Nombre des dons proposés dans *Races de Faerûn* et *L'Inaccessible Orient* sont inclus sur les tables de régions afin que vous puissiez utiliser ces suppléments conjointement aux règles révisées qui sont présentées ci-dessous. Néanmoins, chaque région de personnage abrite également une sélection de dons qui ne dépend pas de suppléments déjà publiés, afin que vous ne soyez pas obligé de vous reporter à un autre guide dans le cadre de la création de personnages originaires des Royaumes Oubliés. De nouvelles races issues

d'autres suppléments ne sont toutefois pas présentées en ces pages. Par exemple, si vous souhaitez jouer un orogue ou un aarakocra, vous devrez vous reporter à *Races de Faerûn*. Ces races sont cependant incluses aux tables à des fins de commodité et d'exhaustivité.

comment choisir une région ?

Les régions décrites dans ce chapitre sont classées par race de personnage. Par exemple, si vous créez un nain, lisez attentivement la Table 1-7 pour trouver une région convenant à votre personnage.

ESPÈCE OU ETHNIE RECOMMANDÉE

Si la patrie de votre personnage est Narfell, il s'agit certainement d'un Nar. Cette colonne des tables régionales indique les espèces ou groupes ethniques les plus communément associés à la région recherchée. Adressez-vous à votre maître du donjon si vous souhaitez assigner à votre personnage une région qui ne correspond pas à son espèce. Cela n'est pas contraire aux règles. En effet, malgré la prédominance de certaines races au sein de régions précises, Faerûn est une contrée bigarrée abritant un grand nombre de communautés cosmopolites. Par exemple, il n'est pas déraisonnable qu'un nain d'or ait pour région natale le Cormyr. Une telle origine mérite cependant une bonne explication. Le personnage descend peut-être d'une famille de marchands ou d'armuriers de la Grande Faille qui a ouvert une échoppe à Suzail une ou deux générations plus tôt afin de vendre le fruit de son artisanat aux humains du royaume. Toutefois, tenez compte des recommandations qui sont faites. Si tous les personnages sont originaires de contrées étrangères à leur race, alors il n'y a plus grand intérêt à choisir une région de départ.

CRÉATION DE NOUVELLES RÉGIONS

Rien ne vous empêche de créer de nouvelles régions pour conférer plus de profondeur à votre campagne ou pour offrir

davantage de possibilités à vos personnages. Les Bouviers du marécage de la Cuve n'ont pas grand-chose à voir avec les marchands besogneux et les aventuriers des Contrées du Mitan Occidentales. Il n'est donc pas idiot de décrire l'endroit comme une région natale à part entière. En fait, toute communauté pourvue d'une langue, d'un savoir-faire et d'une technologie peut constituer une région.

AVANTAGES RÉGIONAUX

Le choix d'une région natale définit les langues connues d'office et les langues supplémentaires. Il confère également deux autres avantages : l'accès aux dons régionaux et de l'équipement supplémentaire.

LANGUES

Tous les personnages joueurs connaissent le commun. De plus, chaque personnage acquiert les langues connues d'office de sa région.

Un personnage pourvu d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus a le droit de choisir des langues supplémentaires lors de sa création. Ainsi, il a droit à une langue supplémentaire par point de bonus d'Intelligence initial. Une Intelligence de départ de 16 (bonus de +3) lui octroiera donc trois langues supplémentaires. Ces dernières doivent être choisies parmi la liste donnée pour la région natale du personnage.

Un personnage a le droit d'apprendre d'autres langues en achetant des degrés de maîtrise en Langue. Pour plus de détails sur les langues communément usitées à Faerûn, reportez-vous au Chapitre 3 des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

DONS RÉGIONAUX

Les dons régionaux représentent les forces, le savoir-faire et les particularités des peuplades de la région concernée. Il ne s'agit aucunement de dons supplémentaires. Du reste, on ne peut choisir un don régional qu'au niveau 1, mais cela reste une option et ne constitue en rien une obligation. Un personnage ne peut prendre qu'un seul don régional, même s'il a droit à plusieurs dons dès le niveau 1. Par exemple, un guerrier humain de niveau 1 a trois emplacements de don à pourvoir, mais il ne peut

pourquoi certaines régions ont-elles changé ?

La révision des livres de règles inclut plusieurs dons autrefois réservés à certaines régions (comme Discret), ce qui les rend disponibles pour tous les personnages. De plus, l'expérience prouve que l'interaction complexe entre race, classe préférée et classe de personnage rend difficile la navigation au sein du système de dons régionaux. Du reste, il est parfois compliqué de créer le bon personnage par rapport aux dons souhaités.

La révision du système de régions incluse ci-dessous propose quatre changements de taille par rapport aux règles précédentes.

Premièrement, les tables croisées facilitent la localisation de chaque région et des dons correspondants. Deuxièmement, la disparition de l'étape correspondant au choix de la classe préférée devrait réduire le nombre de « faux départs » occasionné par l'ancien système. Troisièmement, des régions issues d'autres suppléments de la 3^e édition des *ROYAUMES OUBLIÉS* (comme *Races de Faerûn*, *L'Inaccessible Orient* et *L'Outreterre*) ont été incorporées au système. Enfin, les dons régionaux constituent désormais des choix plus séduisants que par le passé.

TABLE I— I : RÉGIONS ET COMPÉTENCE CONNAISSANCES (FOLKLORE LOCAL)

Région

Aglarond (inclut Altumbel, bief des Magiciens, bois de Yuir et Sildéyuir)
Amn
Anauroch
Bief de Vilhon
Bois de Chondal*
Calimshan
Chessenta
Chevauchée
Chult
Contrées du Mitan Occidentales (inclut Evereska)
Cormyr
Côte des Dragons
Côte des Épées
Damarie (inclut montagnes des Galènes)
Dambrath
Eauprofonde
Eaux dorées
Éternelle-rencontre*
Grand Glacier (inclut Aire des Aigles des Neiges et Sossal)
Grand-Val (inclut forêt de Léthyr)
Halruaa
Haute-Forêt*
Îles Moonshae
Îles Nélanthères
Impiltur
Lac de Vapeur
Lantan
Lapaliya
Luiren*

Marches d'Argent (inclut Épine dorsale du Monde et Lunargent)
Mer de Lune
Mer Extérieure*
Mer Intérieure*
Montagnes Fumantes
Mulhorande
Narfell
Nimbral
Nord
Outreterre (Grande Bhaerynden)
Outreterre (Griffe-Terre)
Outreterre (mer Miroitante)
Outreterre (Noires Contrées)
Outreterre (Nord-Terre [inclut Menzoberranzan])
Outreterre (Royaumes Enfouis)
Outreterre (Shanatar l'Ancienne)
Rashéménie
Samarach
Sembie
Shaar
Shadovar
Tashalar
Terres de la Horde
Téthyr
Tharsult
Thay
Thesk
Thindol
Unther
Vaasie
Vaste
Vaux (inclut drows de Cormanthor et Cour elfique)
Wealdath*

* Région non humaine.

au mieux choisir qu'un don régional. Il lui faut donc choisir les deux autres parmi les dons « non régionaux ». Enfin, rappelez-vous qu'il n'est pas possible de prendre des dons régionaux au-delà du niveau 1.

ÉQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Chaque région propose deux options d'équipement supplémentaire. Chaque personnage choisit l'une ou l'autre au niveau 1, mais pas les deux. Cependant, il arrive que l'équipement présenté ne corresponde pas vraiment à la classe du personnage. Cette situation reflète le fait que certaines contrées sont connues pour leurs magiciens, alors que d'autres sont réputées pour leurs guerriers et roubards. Si vous décidez de faire l'impasse sur l'équipement proposé, votre personnage bénéficie de 100 po supplémentaires au début de sa carrière. Un astérisque (*) indique un objet de maître.

RÉGIONS ET COMPÉTENCES

Les régions jouent un autre rôle au sein des Royaumes Oubliés. En effet, elles définissent les limites de la compétence Connaissances (folklore local). Elles permettent également de se spécialiser dans d'autres compétences de Connaissances.

Lorsque vous choisissez la compétence Connaissances (folklore local), il vous faut impérativement préciser la région à laquelle elle se rapporte. La plupart des régions apparaissent

sur la Table 1-2, mais certaines (comme Éternelle-rencontre et les montagnes Fumantes) abritent peu d'humains. Elles figurent donc sur les tables régionales des autres races.

L'Outreterre est divisée en sept domaines qui représentent de vastes régions du monde souterrain de Faerûn. Un personnage connaissant le sous-sol de l'Halruaa ne saura pas forcément grand-chose de ce qu'il se passe sous l'Épine dorsale du Monde. Pour plus de détails sur ces régions, reportez-vous au guide de *L'Outreterre*.

Bonus de synergie. Si le personnage possède au moins 5 degrés de maîtrise dans une compétence Connaissances (folklore local), il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les autres tests de compétence Connaissances en rapport avec cette région. Par exemple, s'il possède 5 degrés de maîtrise en Connaissances (Cormyr), il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (géographie), Connaissances (histoire), Connaissances (noblesse et royauté), etc. en rapport avec le Cormyr.

Cette règle remplace la règle de compétences régionales figurant à la page 9 des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

définition des régions

Par nature, les régions sont vastes et mal définies. Un personnage ayant grandi dans un petit village de la côte occidentale de la mare aux Dragons sera originaire du Cormyr, de la côte des Dragons, voire des Contrées du Mitan Occidentales. Les

définitions figurant ci-dessous illustrent le thème central et les faits qui constituent la base de chaque région, ce qui vous permettra de faire le bon choix pour votre personnage.

Certaines régions apparaissent plusieurs fois. Par exemple, le Grand Glacier est à la fois une région de nains et d'humains, mais chacune est différente. La région des nains du Grand Glacier, donne accès à des dons et de l'équipement qui ne correspondent pas à celle des humains. La région présente donc deux cultures distinctes qui partagent une même aire géographique.

Les informations issues d'autres ouvrages sont désignées à l'aide des codes suivants : *L'Inaccessible Orient* (IO), *L'Outre-terre* (OT), *Races de Faerûn* (RF) et *ROYAUMES OUBLIÉS* (RO).

Connaissances (folklore local). Pour ce qui est de l'acquisition de degrés de maîtrise en Connaissances (folklore local), les régions incluses à d'autres aires géographiques, ou étroitement liées à une autre zone, apparaissent sur la Table 1-1 entre parenthèses, après la région qui les englobe. Par exemple, la région des elfes de la forêt de Léthyr est étroitement liée à la région des humains du Grand-Val. Cela signifie qu'un personnage n'a pas besoin d'acheter de degrés de maîtrise en Connaissances (forêt de Téthyr). Il lui suffit de prendre des degrés de maîtrise en Connaissances (Grand-Val), cette compétence incluant la forêt de Téthyr et les environs du Grand-Val.

HUMAINS

Comparés à la plupart des races non humaines, dont les membres s'entendent relativement bien entre eux, les humains de Faerûn sont divisés en un grand nombre de nations, d'États, de groupes, de religions, de royaumes brigands et de tribus. Les humains se disputent pour n'importe quoi, se battent quand ils ne sont pas d'accord et vénèrent quelques divinités (parmi tant d'autres) qui encouragent ce comportement.

Les elfes et les nains, qui sont doués d'une espérance de vie plus longue, respectent individuellement les humains, mais cela ne vaut pas forcément pour l'ensemble de leur race. En effet, les elfes ont du mal à oublier que les premiers empires humains de Néthérial, de Raumathar, de Narfell et d'autres contrées antiques furent bâtis sur des secrets magiques empruntés ou dérobés à leurs ancêtres. Le fait que ces premiers empires se soient systématiquement entourés de magie maléfique ne les rassure guère. Les nains, et plus particulièrement les nains du nord de Faerûn, respectent les qualités de combattants des humains. Ils craignent cependant qu'un monde dominé par les humains ne laisse que peu de place aux nains.

Les humains ne voient cependant pas les choses ainsi. Leurs plus grands héros font de l'ombre aux dieux en personne et il leur arrive d'ailleurs de connaître l'ascension divine. Malheureusement, il en va de même pour les pires scélérats humains, et c'est bien là le défi auquel est confronté tout aventurier humain. En effet, la puissance a un coût...

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages humains ont les traits raciaux fournis dans le *Manuel des Joueurs*.

ethnies humaines

Contrairement aux autres races humanoïdes, les humains ne sont pas divisés en espèces aux traits raciaux distincts, et ce même s'ils varient grandement en termes d'apparence et d'héritage culturel. Les distinctions entre humains sont floues car les siècles de colonisation et de conquêtes ont mêlé tous les peuples. Il existe cependant sept grands groupes ethniques d'humains : les Calishites, les Chondathiens, les Damariens, les Illuskiens, les Mulans, les Rashémis et les Téthyriens.

Calishites. Descendants des esclaves d'anciens seigneurs génies du Calimshan, ces humains constituent le gros des habitants des royaumes Frontaliers, des cités du lac de Vapeur, des îles Nélanthères et du Calimshan. Plus petits et plus minces que la plupart des autres humains, les Calishites ont la peau très mâte, les cheveux noirs et les yeux bruns. Ils se considèrent comme les souverains légitimes des terres situées au sud et à l'est de la mer des Étoiles déchues. En outre, ils voient les cultures du nord comme des royaumes barbares éphémères qui ne méritent guère l'attention. La plupart des Calishites ne cherchent rien de plus qu'un certain confort de vie et le respect de leurs pairs.

Chondathiens. Descendants d'autochtones du bief de Vilhon, ces individus courageux ont colonisé le centre et l'ouest de la région de la mer Intérieure, ainsi qu'une grande partie des Contrées du Mitan Occidentales. Les Chondathiens occupent en masse l'Altumbel, le Cormyr, les Vaux méridionaux, la côte des Dragons, le Grand-Val, Hlondeth et les deux rives du bief de Vilhon, les îles Pirates de la mer Intérieure, la Sembie et Sespech. Ils sont minces, ont une peau de roux et leurs cheveux vont du blond au brun foncé. La plupart sont grands et ont les yeux verts ou marron, mais ces traits ne sont pas universels. Les Chondathiens ont fini par dominer le centre de Faerûn grâce au commerce et à la colonisation, et non par la force. Beaucoup sont des marchands. Enfin, ils ne craignent pas de prendre des risques, de voyager ou de s'installer sur de nouvelles terres.

Damariens. Fiers et entêtés, ces humains sont issus des vestiges de la chute de Narfell. Il s'agit principalement de groupes de Nars, de Rashémis et de Sossrims qui ont tout fait pour survivre alors que des vagues d'émigrants chondathiens s'installaient sur les terres du bief Oriental. Ces quatre populations finirent par se fondre en un nouveau groupe ethnique qui occupe aujourd'hui la Damarie, l'Impiltur, Thesk et le Vaste. Les Damariens sont de taille et de corpulence moyennes, leur peau allant du blanc au roux. Ils ont généralement les cheveux bruns ou noirs. La couleur de leurs yeux varie, mais le marron est la plus courante. Les Damariens ont une vision du monde très manichéenne puisqu'un mal indicible (généralement issu des vestiges d'empires déchus) s'oppose selon eux à un bien invincible et intransigeant. La plupart des Damariens sont des fermiers, des bûcherons ou des mineurs qui travaillent sur des terres dures et impitoyables.

Illuskiens. Peuple guerrier et maritime de la côte des Épées septentrionale, de la mer Inviolée et de la vallée du Dessarin, les Illuskiens sont de grands humains à la peau blanche et

aux yeux bleus ou gris acier. Dans les îles de la mer Inviolée et à Valbise, la couleur de leurs cheveux vire au blond, au roux et au châtain. Cependant, sur le continent, au sud de l'Épine dorsale du Monde, ils ont généralement les cheveux noirs. Les Illuskiens sont fiers, plus particulièrement de leurs talents de survie dans l'environnement rigoureux que constituent les contrées septentrionales. Ils trouvent les habitants du sud faibles et décadents. Les Illuskiens sont des fermiers, des pêcheurs, des mineurs, des marins, des pillards, des scaldes et des utilisateurs de runes.

Mulans. Les membres de cette ethnie dominent les rivages orientaux de la mer des Étoiles déchues depuis la chute de la vieille Imaskar. En divers moments de leur longue histoire, ils ont constitué l'élite dirigeante de l'Ashanath, de Chesenta, du Shaar, de Murghôm, de Rashéménie, de Semphar, de Thay, de Thesk et des villes du bief des Magiciens situées au sud du bois de Yuir. En général, les Mulans sont grands et minces. Ils ont le teint cireux et les yeux noisette ou marron. La couleur de leurs cheveux va du brun au noir. Cependant, tous les nobles (et beaucoup de Mulans du peuple) se rasent le crâne. Dans l'ensemble, les Mulans sont arrogants, conservateurs et convaincus de leur supériorité culturelle sur le reste de Faerûn.

Rashémis. Ces humains sont solides, robustes et parfaitement rompus à la vie dans les dangereuses régions du nord-est de Faerûn. Ils descendent des tribus nomades qui remportèrent la guerre des Portorques et bâtirent l'empire de Raumathar. Non seulement ils dominent la Rashéménie et Thay, mais ils constituent également d'importantes minorités de l'Aglarond,

des Désolations sans Fin, de Thesk et du bief des Magiciens. Ils sont de petite taille, robustes et musclés. Habituellement, ils ont le teint basané, les yeux foncés et d'épais cheveux noirs. Ils entretiennent un lien étroit avec leur terre natale, appréciant sa beauté et respectant sa rigueur. Ils font rarement montre de l'arrogance des autres ethnies dont les ancêtres ont régné sur un empire.

Téthyriens. La culture téthyrienne est un melting-pot d'éléments calishites, chondathiens, illuskiens et nétherisses. Ce cosmopolitisme fait des Téthyriens des individus tolérants, mais farouchement indépendants. Ils occupent un vaste territoire qui s'étend du Calimshan à Lunargent, et de la mer des Épées à celle des Étoiles déchues. Les Téthyriens sont de taille et de corpulence moyennes. Leur peau basanée s'éclaircit au fur et à mesure que l'on monte vers le nord. Ils ont généralement les cheveux marron et les yeux bleus, mais toutes les combinaisons sont possibles. Les Téthyriens sont fiers de leur héritage cosmopolite et très attachés à leur liberté, ce qui explique qu'ils se méfient des royaumes et empires puissants.

Autres ethnies humaines. Parmi les autres ethnies humaines de Faerûn, on trouve les nomades bédouins de l'Anauroch, les tribus de Chult, les Durpari du Sud Étincelant, le Peuple des îles Moonshae, les nomades gurs des Contrées du Mitan Occidentales, les Halruéens, les vénérables Imaskari, le peuple lantan des îles méridionales de la mer des Épées, les peuples maztèques, les descendants nars de l'antique Narfell, les vieilles peuplades nétherisses, les Raumviriens de la région du lac Brumeux, les nomades du Shaar, les Shous et autres peuples de

Illustration de Steve Prescott



Calishite

Chondathien

Damarienne

Illuskien

Mulane

Rashémienne

Téthyrien

RÉGIONS & DONS

TABLE I — 2 : RÉGIONS NATALES DES HUMAINS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Aglarond	Chondathien, damarien, rashémi, mulhorandi, orque, sylvestre, unthéric	Aglarondan	Chessentan, damarien, draconien, elfique	Chauntea, Sélné, Valkur	Arboricole, Chance des héros, Discipline	(A) armure de cuir cloutée* et 20 flèches* ; ou (B) parchemin de protection contre les projectiles et toile d'araignée
Altumbel	Chondathien, damarien, mulan	Aglarondan	Aquatique, chondathan, chessentan, rashémi, sérusan, unthéric	Chauntea, Sélné, Valkur	Cœur des tempêtes, Impétueux, Milice	(A) épée longue* ou lance* ; ou (B) Chemise de mailles* et lath de maître
Amn	Calishite, téthyrien	Chondathan	Alzhedo, elfique, géant, goblin, nexalan, orque, shaaran	Baine, Chauntea, Cyric, Sélné, Shar, Sunie, Waukyne	Cosmopolite, Débrouillard, Fibre commerciale, Négociateur né	(A) outils de cambrioleur, arbalète de poing et 10 carreaux* ; ou (B) épée longue* ou épée courte*
Anauroch	Bédouins	Midani	Chondathan, damarien, draconien, gnoll, néthérissé, orque	Beshaba, Kelemvor, Sélné, Talos	Intrépide, Surineur, Survivant	(A) cimenterre* ou dague* ; ou (B) arc court composite (For +2) et 10 flèches*
Bief de Vilhon	Chondathien, shaarien, turami	Chondathan	Chessentan, damarien, draconien, elfique, shaaran, turmic	Eldath, Heaum, Lliira, Malar, Nobanion, Sylvanus, Talos, Tempus, Tyr	Brute, Plus fort que la peste, Négociateur-né, Sang de serpent	(A) rapière* ou dague* ; ou (B) chemise de mailles et 20 carreaux*
Bief des Magiciens	Chondathien, mulan, rashémi	Unthéric	Aglarondan, chessentan, elfique, mulhorandi, orque, sérusan	Hoar, Mystra, Sélné, Shar, Timata, Tyr, Umberlie, Valkur	Connaissance des sorts, Débrouillard, Instruction profane	(A) armure de cuir cloutée* et 10 carreaux +1 ; ou (B) parchemin (1 sort de 2 ^e niveau) et 3 pierres à tonnerre
Calimshan	Calishite, téthyrien	Alzhedo	Aérien, chondathan, chultan, draconien, igné, shaaran, tashalan	Azouth, Ilmater, Shar, Sharness, Siamorphe, Talos, Tyr	Connaissance des sorts, Débrouillard, Lignée de feu, Savoir des génies (RF), Serviteur de harem (RF), Suprématie spirituelle	(A) baguette de projectile magique (NLS 1, 20 charges) ; ou (B) chemise de mailles* et potion de soins légers
Chessenta	Mulan, turami	Chessentan	Aglarondan, chondathan, draconien, mulhorandi, turmic	Anhur, Azouth, Hoar, Lathandre, Cavalière Rouge, Tiamat, Waukyne	Artiste, Débrouillard, Éducation, Instruction profane	(A) épée courte* ou pique* ; ou (B) parchemin de flou et lévitation
Chevauchée	Nar, vaasien	Damarien	Chondathan, géant, goblin, orque, rashémi	Malar, Talos, Sélné, Tempus	Charge furieuse, Infatigable, Nomade monté	(A) destrier léger, bride et mors, selle de guerre et barde (cuir clouté) ; ou (B) hache d'armes* ou lance*
Chult	Chultien, tashalien	Chultan	Alzhedo, draconien, goblin, nain, shaaran, sylvestre, tashalan	Shar, Thard Harr, Ubtao	Sang de serpent, Survivant, Traqueur (gobelinoïdes)	(A) kukri* ou épieu* ; ou (B) 2 doses de venin de scorpion monstrueux de taille G
Contrées du Mitan Occidentales	Calishite, chondathien	Chondathan, téthyrien	Elfique, géant, goblin, illuskan, midani, orque, turmic	Déneir, Heaum, Kelemvor, Lathandre, Oghma, Tempus	Artiste, Ballade dans les cimes (RF), Caravanier (RF), Cavalier émérite, Chant d'Ombre (RF), Rempart contre l'ombre (RF), Sang de serpent	(A) épée bâtarde* ou épée à deux mains* ; ou (B) potion de restauration partielle

RÉGIONS & DONS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Cormyr	Chondathien, téthyrien	Chondathan	Damarien, elfique, gnome, goblin, halfelin, orque, turmic	Chauntéa, Dénéir, Heaum, Lathandre, Lliira, Mili, Séluné, Sylvanus, Tempus, Tymora, Tyr, Waukyne	Caravanier (RF), Cavalier émérite, Charge furieuse, Discipline, Traqueur (gobelinoïdes)	(A) épée longue* ou masse d'armes lourde* ; ou (B) crevice*
Côte des Dragons	Chondathien, téthyrien	Chondathan	Aglarondan, chessant, damarien, goblin, halfelin, orque, turmic	Heaum, Mask, Nobanion, Sunie, Tempus, Tymora, Umberlie	Brute, Cœur des tempêtes, Négociateur-né	(A) rapière* ou arbalète légère* ; ou (B) <i>potion de flou</i> ou de <i>lévitation</i>
Côte des Épées	Illuskien, téthyrien	Illuskan	Chondathan, géant, halfelin, nain, orque	Baine, Beshaba, Chauntéa, Lathandre, Mask, Mystra, Tempus	Cœur des tempêtes, Cosmopolite, Surineur	(A) épée longue* ou dague* ; ou (B) pistolet, cornet à poudre et 10 balles*
Damara	Damarien, chondathien	Damarien	Chondathan, géant, goblin, nain, orque, uluik	Ilmater, Sylvanus, Tempus	Acclimatation polaire (RF), Air lugubre (RF), Impétueux, Intrépide, Jotunbrud (RF)	(A) épée bâtarde* ou hache d'armes* ; ou (B) 2 parchemins de <i>soins modérés</i>
Dambrath	Illuskien, shaarien	Dambrathan	Commun des profondeurs, elfique, halfelin, halruaan, gnoll, illuskan, nain, shaaran	Loviatar, Tempus	Cavalier émérite, Résistance au poison, Surineur	(A) arbalète légère* ou rapière* ; ou (B) 3 doses de poison drow
Eauprofonde	Chondathien, illuskien, téthyrien	Chondathan	Elfique, géant, halfelin, illuskan, nain, orque	Panthéon faerûnien	Artiste, Beau parleur, Cosmopolite, Éducation, Épées jumelles, Fibre commerciale, Négociateur-né	(A) épée longue*, rapière* ou épée courte* ; ou (B) deux parchemins (2 sorts de 2 ^e niveau)
Eaux dorées	Durpari	Durpari	Draconien, géant, halruaan, halfelin, mulhorandi, nain, shaaran	Gond, Séluné, Torm, Waukyne	Cosmopolite, Instruction profane, Négociateur-né	(A) cimenterre*, kukri* ou cimenterre à deux mains* ; ou (B) <i>baguette de soins légers</i> (NLS 1, 20 charges)
Expatrié shou	Shou	Shou	Draconien, durpari, goblin, mulhorandi, rashémi, tuigan	Bureaucratie céleste (pas de divinité précise)	Discipline, Fibre commerciale, Suprématie spirituelle	(A) katana (épée bâtarde de maître) ; ou (B) nunchaku* ou kukri*
Grand Glacier	Ulutiun, sossrim	Uluik	Aérien, damarien, elfique, géant, nain	Aurile, Ulutiun	Esprit ancestral (RF), Lanceur de haches, Pied sûr, Survivant	(A) lance* ou javeline* ; ou (B) armure de peau* et <i>potion de soins modérés</i>
Grand-Val	Chondathien, damarien, nar	Damarien	Géant, goblin, mulhorandi, rashémi, sylvestre	Shaundakul, Sylvanus, Tempus	Forestier, Impétueux, Intrépide	(A) épée longue* ou arc court* ; ou (B) trousse de premiers secours, 2 antidotes et 20 flèches*
Halruaa	Halruéen, shaarien, tashalien	Halruaan	Dambrathan, elfique, goblin, halfelin, shaaran, tashalan	Azouth, Mystra, Shar	Connaissance des sorts, Formation magique, Instruction profane	(A) parchemin de <i>toile d'araignée</i> et 6 sorts de 1 ^{er} niveau ; ou (B) <i>baguette de sommeil</i> (NLS 1, 20 charges)
Îles Moonshae	Illuskien, ppeuple	Illuskan	Aquatique, chondathan, elfique, géant, orque, sylvestre	Chauntéa, Tempus	Force d'âme, Intrépide, Lanceur de haches, Tradition orale (RF)	(A) armure de cuir cloutée* et 20 flèches* ; ou (B) hachette*, hache d'armes* ou grande hache*

RÉGIONS & DONNS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Îles Nélanthères	Calishite, Chondathien, Illuskien	Chondathan	Alzhedo, gobelin, illuskan, lantan, orque, shaaran	Beshaba, Cyric, Talos, Tempus, Umberlie	Brute, Cœur des tempêtes, Racé	(A) cimeterre* ou dague* ; ou (B) pistolet, cornet à poudre et 10 balles*
Impiltur	Chondathien, damarien	Damarien	Aglarondan, chesentan, chondathan, géant, gobelin, mulhorandi, nain, turmic	Ilmater, Sélné, Tymora, Valkur, Waukyne	Courageux, Intrépide, Milice, Traqueur (gobelinoïdes)	(A) épée bâtarde* ou morgenstern* ; ou (B) outils de cambrioleur* et armure de cuir cloutée
Lac de Vapeur	Calishite shaarien	Shaaran	Alzhedo, chondathan, gobelin, nain, tashalan	Baine, Chauntea, Cyric, Lathandre, Sunie, Tyr, Waukyne	Cœur des tempêtes, Sang de serpent, Surineur	(A) cimeterre*, cimeterre à deux mains* ou coutille* ; ou (B) <i>potion d'invisibilité</i> ou de <i>vision dans le noir</i>
Lapaliya	Shaarien, tashalien	Tashalan	Alzhedo, chultan, gnoll, halruaan, shaaran, yuan-ti	Ilmater, Kelemvor, Sélné, Talos, Waukyne	Cœur des tempêtes, Résistance au poison, Sang de serpent	(A) cimeterre* ou javeline* ; ou (B) armure de cuir cloutée* et <i>potion d'invisibilité</i>
Lantan	Lantan	Lantan	Alzhedo, chondathan, gnome, igné, illuskan, nain, shaaran	Azouth, Gond	Éducation, Fibre commerciale, Instruction profane	(A) pistolet, cornet à poudre et 10 balles* ; ou (B) arbalète lourde*
Lunargent	Chondathien, illuskien	Chondathan	Elfique, géant, illuskan, nain, orque, sylvestre	Déneir, Lurue, Mailikki, Milil, Mystra, Oghma, Sylvanus	Beau parleur, Éducation, Racé	(A) épée longue*, rapière* ou arc long* ; ou (B) armure de cuir cloutée* et parchemin divin ou profane (1 sort de 2 ^e niveau)
Mer de Lune	Chondathien, damarien, vaasien	Damarien	Chessentan, chondathan, draconien, géant gobelin, orque	Baine, Cyric, Loviatar, Mask, Talona	Brute, Débrouillard, Traqueur (orques) Talos, Tyr	(A) épée courte* ou double lame* ; ou (B) arbalète de poing et 2 doses d'extrait de sanvert
Mulhorande	Durpari, mulan	Mulhorandi	Aglarondan, chessentan, draconien, durpari, gobelin, tuigan, unthéric	Cavalière Rouge, panthéon mulhorandi, Mask, Mystra	Instruction profane, Suprématie spirituelle, Théocrate (RF)	(A) serpe*, cimeterre à deux mains* ou khopesh* ; ou (B) parchemin (2 sorts divins de 2 ^e niveau)
Narfell	Damarien, nar	Damarien	Gobelin, orque, rashémi, tuigan, uluik	Talos, Tempus, Waukyne	Acclimatation polaire (RF), Cavalier émérite, Survivant	(A) destrier léger, bride et mors, selle de guerre et barde (cuir clouté) ; ou (B) lance d'arçon* ou pique*
Nimbral	Halruéen	Halruaan	Chultan, dambrathan, durpari, halfelin, midani, tashalan	Azouth, Cyric, Mystra	Cavalier émérite, Connaissance des sorts, Formation magique, Instruction profane	(A) parchemin d' <i>invisibilité</i> et 6 sorts profanes de 1 ^e niveau ; ou (B) <i>baguette d'image silencieuse</i> (NLS 1 ; 20 charges)
Nord	Illuskien	Illuskan	Chondathan, elfique, géant, gobelin, nain, orque	Aurile, Déneir, Eldath, Lurue, Malar, Mailikki, Milil, Mystra, Oghma, Sélné, Shaundakul, Shiallia, Sylvanus, Talos, Tempus	Acclimatation polaire (RF), Cavalier émérite, Jotunbrud (RF), Lanceur de haches, Traqueur (orques)	(A) hache d'armes*, masse d'armes lourde* ou épée longue* ; ou (B) armure de cuir cloutée* et 20 flèches*
Outreterre (Shanatar l'Ancienne)	Calishite, téthyrien	Nain	Aquatique, alzhedo, chondathan, Commun des Profondeurs, elfique	Grumbar, Mask, Shar, Shaundakul, Talona, Talos	Intrépide, Rapide et silencieux, Résistance au poison	(A) hache d'armes* ou dague* ; ou (B) chemise de mailles*
Rashéménie	Nar, rashémi	Rashémi	Aglarondan, damarien, gobelin, mulhorandi, tuigan	Chauntea, Mailikki, Mystra	Courroux terrifiant, Ethran, Entraînement vremyoni (IO), Impétueux, Réminiscence (RF), Vitalité de la terre natale	(A) grande hache* ou épée à deux mains* ; ou (B) <i>baguette de détection de la magie</i> ou <i>baguette de lumière</i> (NLS 1, 20 charges)

RÉGIONS & DONS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Samarach	Chultien	Chultan tashalien	Draconien, goblin, nain, tashalan, yuan-ti	Kossuth, Lathandre, Malar, Seth, Sharess, Ubtao	Milice, Sang de serpent, Traqueur	(A) cimenterre* ou arc court composite* ; ou (B) <i>potion d'endurance de lours</i>
Semie	Chondathien	Chondathan	Chessentan, damarien, gnome, halfelin, mulhorandi, shaaran, turmic	Azouth, Déneir, Lathandre, Loviatar, Mystra, Sunie, Tymora, Tyr, Waukyne	Caravanier (RF), Épées jumelles, Fibre commerciale, Négociateur-né	(A) 300 po ; ou (B) rapière* ou dague*
Shaar	Calishite, shaarien	Shaaran	Alzhedo, dambrathan, durpari, gnoll, halruaan, nain, tashalan, unthéric	Akadi, Mask, Shar, Tempus	Nomade monté, Pied léger, Survivant	(A) armure de cuir cloutée* et javeline* ; ou (B) destrier léger, mors et bride, selle de guerre et barde (cuir clouté)
Shadovar	Nétherisse, reflet	Nétherisse	Chondathan, damarien, draconien, elfique, loross, thorass	Shar	Connaissance des sorts, Discipline	(A) corseque* ou épée courte* ; ou (B) <i>baguette de sommeil</i> (NLS 1, 20 charges)
Tashalar	Chultien, shaarien, tashalien	Tashalan	Alzhedo, chultan, draconien, illuskan, orque, shaaran, yuan-ti	Chauntea, Malar, Savras, Seth, Waukyne		(A) arbalète légère* ; ou (B) armure de peau* et écu en ébénite
Terres de la Horde	Tuigan, rashémi	Tuigan	Damarien, goblin, mulhorandi, rashémi, shou expatrié	Akadi, Grumbar, Malar, Séluné	Cavalier émérite, Infatigable, Nomade monté	(A) arc court composite* ; ou (B) destrier léger, mors et bride, et barde (cuir clouté)
Téthyr	Calishite, téthyrien	Chondathan	Alzhedo, elfique, goblin, lantan, orque	Heaum, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr	Chance des héros, Charge furieuse, Racé	(A) <i>potion de soins modérés</i> ; ou (B) chemise de mailles
Tharsult	Calishite, shaarien	Alzhedo	Aquatique, chultan, halfelin, tashalan, yuan-ti	Ilmater, Séluné, Shar, Tyr, Valkur, Waukyne	Cœur de tempêtes, Fibre commerciale, Négociateur-né, Sang de serpent	(A) sabre d'abordage* ou lames de bottes* ; ou (B) armure de cuir cloutée* ou <i>potion de flou</i>
Thay	Mulan, rashémi	Mulhorandi	Chessentan, damarien, gnoll, infernal, rashémi, tuigan, unthéric	Baine, Gargauth, Kossuth, Loviatar, Shar, Talona	Discipline, Suprématie spirituelle, Tatouage focaliseur	(A) 2 parchemins profanes (1 sort de 2 ^e niveau sur chaque) (B) 7 parchemins profanes (1 sort de 2 ^e niveau et 6 sorts de 1 ^{er} niveau)
Thesk	Damarien, rashémi, tuigan	Damarien	Aglarondan, chondathan, géant, gnoll, mulhorandi, orque, rashémi, shou, tuigan	Chauntea, Mask, Shaundakul, Waukyne	Beau parleur, Caravanier (RF), Fibre commerciale, Négociateur-né	(A) armure de cuir cloutée* et outils de cambrioleur ; ou (B) armure d'écailles* et trousse de premiers secours
Thindol	Chultien, tashalien	Tashalan	Chultan, goblin, nain, shaaran, yuan-ti	Lathandre, Lliira, Malar, Savras, Seth, Tymora	Infatigable, Milice, Pied léger, Sang de serpent, Traqueur	(A) sabre d'abordage* ou lames de bottes* ; ou (B) armure de cuir cloutée* ou <i>potion de flou</i>
Tribus d'Uthgardt	Illuskien	Illuskan	Chondathan, elfique, géant, nain, orque	Uthgar	Charge furieuse, Esprit ancestral (RF), Pied sûr, Rapide et silencieux, Tradition orale (RF)	(A) hache d'armes* ou grande hache* ; ou (B) armure de cuir cloutée* et 20 flèches*
Turmish	Chondathien, turami	Turmic	Chessenta, chondathan, draconien, igné, nain, shaaran	Lliira, Sylvanus, Talos, Tyr	Chance des héros, Fibre commerciale, Milice	(A) clibanon et écu en acier* ; ou (B) cinq gemmes d'une valeur de 50 po chacune

RÉGIONS & DONNS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Donns régionaux	Équipement supplémentaire
Unther	Mulan, turami	Unthéric	Chessentan, draconien, mulhorandi, orque, shaaran	Baine, Mystra, panthéon mulhorandi, Tiamat,	Brute, Débrouillard, Instruction profane, Théocrate (RF)	(A) cuirasse* ; ou (B) parchemin de détection de pensées et de rayon ardent
Vaasie	Damarien, vaasien	Damarien	Abyssal, géant, goblin, orque, uluik	Aurile, Orcus, Talos	Acclimatation polaire (RF), Infatigable, Lanceur de haches	(A) clibanion* ; ou (B) masse d'armes lourde* ou masse d'armes légère
Vaste	Chondathien, damarien	Damarien	Aglarondan chondathan, géant, goblin, nain, orque, rashémi	Chauntea, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Umberlie, Waukyne	Brute, Chance des héros, Fibre commerciale	(A) trois potions de soins légers et 20 flèches* ; ou (B) crevice à pointes
Vaux, les	Chondathien, vaasien	Chondathan	Damarien, elfique, géant, gnome, orque, sylvestre	Chauntea, Lathandre, Mailikki, Oghma, Shaundakul, Sylvanus, Tempus, Racé Torm, Tyr	Caravanier (RF), Chance des héros, Forestier, Milice,	(A) arc long composite (For +2) ; ou (B) arc long* , lance* ou bâton*

* Objet de maître.

Kara'Tur, les Sossrims du nord-est lointain, les rares Talfriens des Contrées du Mitan Occidentales, les Tashaliens de la côte de Tashtan, les nomades tuigans des Désolations sans Fin, les Turamis de Turmish, les Ulutuins des lointaines contrées du nord-est, les Vaasiens de la mer de Lune et de Vaasie, et les peuplades de Zakhara.

RÉGIONS NATALES DES HUMAINS

La plupart des régions natales des humains sont décrites en détail dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Aglarond. Les humains de l'Aglarond vivent sur la rive septentrionale de la péninsule, laissant le luxuriant bois de Yuir aux elfes et demi-elfes.

Altumbel. Peuplé par des clans d'humains et des pirates marchands, l'Altumbel se trouve non loin du centre de la mer des Étoiles déchues. *Connaissances (Aglarond)*.

Amn. Royaume septentrional des Terres de l'Intrigue, l'Amn est une puissante contrée marchande, très peuplée, qui doit aujourd'hui faire face à une infestation de monstres.

Anauroch. Le grand désert de l'Anauroch abrite les sauvages connus sous le nom de Bédouins.

Bief de Vilhon. Dominé par le vieux royaume de Chondath, le bief de Vilhon est une terre de contradictions. Un conflit permanent couve entre les seigneurs marchands raffinés et un puissant cercle druidique bien décidé à limiter l'expansion des hommes.

Bief des Magiciens. Sur la côte sud de la péninsule d'Aglarond se trouvent les villes du bief des Magiciens, un groupe de cités-états indépendantes convoitées (et contestées) par Chessenta, l'Unther et Thay.

Calimshan. Comptant parmi les plus vieux et les plus peuplés des royaumes humains, le Calimshan est une terre abritant de puissants magiciens et des humains aux aïeux djinns.

Chessenta. Contrée occidentale des Vieux Empires, Chessenta est une terre divisée sur laquelle s'affrontent des cités-états.

Chevauchée. Au nord de la mer de Lune et au sud de la terre Torturée se situe la vallée verdoyante appelée la Chevauchée, qui abrite de nombreuses tribus de barbares errantes.

Chult. Le peuple de Chult occupe les jungles vierges et perfides du sud de Faerûn.

Contrés du Mitan Occidentales. S'étendant de la côte des Dragons aux régions inférieures de la vallée de la Chionthar, les Contrés du Mitan Occidentales abritent des communautés et fermes éparpillées, ainsi que des villes comme Iriaebor et Scornubel.

Cormyr. Également connu sous le nom du Royaume forestier, le Cormyr est une contrée puissante de nobles chevaliers et de grands seigneurs.

Côte des Dragons. Accueillant une poignée de riches cités-états, comme Mantétoile et Port-Ponant, la côte des Dragons est en quelque sorte le principal carrefour de Faerûn.

Côte des Épées. S'étendant de Luskan au nord à la Porte de Baldur au sud, la côte des Épées est une région de cités-états isolées se livrant au commerce et au brigandage.

Damarie. Au nord de l'Impiltur se trouve la Damarie, un jeune royaume, désormais prospère après des décennies de guerre contre le Roi-Sorcier de Vaasie.

Dambrath. Colonisé il y a de cela des siècles par les Nars et un petit nombre d'Illuskiens qui empruntaient les portails des collines du Conseil, Dambrath passa sous le joug de la cité drow de T'lindhet et du culte de Loviatar. Les humains dépourvus d'ascendance drow y sont considérés comme des serviteurs dans le meilleur des cas.

Eauprofonde. Connue comme la plus grande cité de la côte des Épées, Eauprofonde est une métropole cosmopolite animée par les affaires, les coupe-bourses et de puissants magiciens. Elle s'élève au-dessus du dédale terrifiant de Montprofond, qui est depuis longtemps une destination de choix pour de nombreux aventuriers.

Eaux dorées. Les contrées orientales d'Estagund, de Durpar, de Var le Doré et d'Ulgrath se trouvent sur les rives d'Eaux dorées, loin au sud.

Expatrié shou. Nombre de royaumes et d'empires étranges se trouvent à l'est de Faerûn, au bout de la voie Dorée. De ces terres lointaines, un petit nombre de marchands, de colons et de diplomates s'est rendu à Faerûn en quête d'opportunités à l'ouest. *Connaissances (Thesk).*

Grand Glacier. Cette terre rigoureuse accueille les Ulutiens, des nomades et chasseurs de renom qui survivent là où peu d'humains en seraient capables. À l'est se trouve la nation isolée de Sossal, où vivent les Sossrims.

Grand-Val. S'étendant sur des centaines de kilomètres entre la forêt de Léthyx et la forêt de Rawlin, le Grand-Val abrite des clans solitaires et de puissants druides.

Halruaa. Contrée où chacun semble avoir des dons magiques, l'Halruaa se trouve sur la côte méridionale de Faerûn.

Îles Moonshae. À l'ouest de Faerûn se trouvent les îles Moonshae, dont la population est divisée entre le Ppeuple autochtone et les envahisseurs illuskiens.

Îles Nélanthères. Hantées par des pirates et des brigands, les îles Nélanthères se trouvent à l'ouest de la péninsule de Vélène du Téthyr.

Impiltur. Royaume prospère situé sur le rivage septentrional de la mer Intérieure, l'Impiltur a une histoire émaillée de conflits menés contre les humanoïdes belliqueux des montagnes proches et les démons oubliés des empires d'antan.

Lac de Vapeur. Les effervescentes cités-états du lac de Vapeur sont riches et puissantes, mais l'ombre du Mal plane au-dessus d'elles.

Lantan. Contrée légendaire où règnent les merveilles mécaniques, Lantan se trouve au nord de la péninsule de Chult.

Lapaliya. Les habitants de la Ligue de Lapal vivent sur la côte sud-est de la mer Étincelante, entre Sammaresh et Ormpur. Leur territoire s'étend jusqu'aux jungles de Mhair, aux désolations Rapines et aux collines Brunnes.

Lunargent. Souvent appelée le joyau du Nord, Lunargent est une cité où règnent érudition et magie. Elle s'élève sur la Rauvin, dans le Nord. Il s'agit de la principale cité des Marches d'Argent, une ligue de villes humaines et de citadelles naines.

Mer de Lune. Terre austère de fourneaux, de fonderies et de mines, la mer de Lune abrite les tristes villes de Château-Zhentil et de Mulmastre.

Mulhórande. Cette terre ancienne se trouve à la pointe orientale de la mer des Étoiles déchues. De nombreux siècles durant, des rois-dieux immortels y ont régné sous le titre de pharaons.

Narfell. Steppe froide et sauvage située au sud du Grand Glacier, Narfell est connue pour produire les meilleurs cavaliers de Faerûn.

Nimbral. Cette contrée mystérieuse d'expatriés halruéens est dissimulée par un voile d'illusion. Les terres de la Chasse aérienne sont connues pour leurs guerriers combattant à dos de pégase.

Le Nord. Cette région abrite les humains qui vivent dans les vaux supérieurs du Delimbiyr et du Dessarin, du gué de la Dague à Llorckh et de Rougeméleze à Mirabar. Les habitants de Padhiver, de Luskan et de la Porte de Baldur relèvent de la

Illustration de Steve Prescott



Demi-elfe de la lune Demi-orque

Demi-elfe drow

RÉGIONS & DONNS

TABLE I—3 : RÉGIONS NATALES DES DEMI-ELFES

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Aglarond	Demi-elfe de la lune	Aglarondan, elfique	Chessentan, damarien, draconien, mulhorandi, orque, sylvestre, unthéric	Mailikki, Rillifane, Rallathil, Sylvanus	Arboricole, Chance des héros, Forestier, Milice	(A) arc long* ou épée longue* ; ou (B) armure de peau* en et écu ébénite*
Côte des Dragons	Demi-elfe aquatique	Elfique, sérusan	Aquatique, chondathan, géant, goblin, turmic	Sashalas des Abîmes	Surineur, Traqueur (dragons)	(A) trident* ou épieu* ; ou (B) 5 perles (50 po chacune)
Dambrath	Demi-drow	Dambrathan, elfique	Commun des Profondeurs, draconien, groll, halfelin, halruaan	Lolth, Loviatar	Force d'âme, Surineur, Vision drow (RF)	(A) chemise de mailles* et 1 dose de poison drow ; ou (B) chaîne cloutée* ou fouet barbelé*
Eauprofonde	Demi-elfe de la lune	Chondathan, elfique	Alzhedo, halfelin, illuskan, nain, orque	Angharradh, Sehanine Lunarc, Séluné, Sunie	Beau parleur, Cosmopolite, Épées jumelles	(A) rapière* ou dague* ; ou (B) chemise de mailles* et 50 po
Haute-Forêt	Demi-elfe des bois, demi-elfe de la lune	Elfique, illuskan	Chondathan, géant, goblin, orque, sylvestre	Lurue, Mailikki, Rillifane, Rallathil, Sylvanus	Arboricole, Forestier, Pied léger	(A) arc long composite* ou épée longue* ; ou (B) potion de soins modérés et armure de cuir cloutée*
Lunargent	Demi-elfe de la lune	Elfique, illuskan	Chondathan, géant, nain, orque, sylvestre	Mystra, Oghma, panthéon elfique, Séluné, Sunie	Éducation, Force d'âme, Suprématie spirituelle	(A) épée longue* ou rapière* ; ou (B) cuirasse et 20 flèches*
Vaux	Demi-drow, demi-elfe de la lune	Chondathan, elfique	Commun des Profondeurs, géant, goblin, nain, sylvestre	Eilistraée, Mailikki, Sylvanus, Sunie	Artiste, Force d'âme, Pied léger	(A) arc long* ou lance* ; ou (B) arc long composite (For +2)

* Objet de maître.

région de la côte des Épées. Ceux des Marches d'Argent relèvent de Lunargent. Enfin, Eauprofonde inclut la vallée basse du Dessarin.

Outreterre (Shanatar l'Ancienne). Des générations d'humains du Calimshan et du lac de Vapeur ont été asservies par les tyrannœils de Zokir et les drows de Guallidurth. Beaucoup se sont enfuis dans la nature, menés par Ibrandul le Dieu Rôdeur. Cependant, ils vivent toujours dans les contrées obscures qui constituent aujourd'hui leur demeure.

Rashéménie. Splendide contrée sauvage du lointain orient, la Rashéménie abrite de féroces berserkers et de mystérieuses lanceuses de sorts masquées connues sous le nom de Sorcières de Rashéménie (et de wychlaran parmi les Rashémis).

Samarach. Dans le bassin de Sanrach, sur la côte méridionale de la péninsule de Chult, figure la nation xénophobe de Samarach, un État vassal de Nimbral.

Sembie. Peut-être le plus riche et le plus puissant royaume situé à l'ouest de la mer Intérieure, la Sembie est une contrée raffinée de duellistes, de marchands et de voleurs.

Shaar. Cette vaste savane s'étend sur plus de 1 500 kilomètres dans le sud de Faerûn. Le Shaar abrite de nombreuses tribus nomades, mais il accueille aussi une poignée de communautés sédentaires.

Shadovar. Les habitants de la cité de Pénombre sont les Shadovar. Actuellement, leur cité volante est ancrée sur la côte de la mer de l'Ombre, au cœur de l'Anauroch.

Tashalar. Située sur la berge septentrionale de la péninsule chultienne, Tashalar est une contrée d'oliviers, de vigne et de

puissantes maisons marchandes. Elle vit néanmoins sous la menace des insidieux yuan-tis des jungles proches.

Téthyr. Après une guerre civile désastreuse, ce vaste royaume de nobles chevaliers et de grands seigneurs a récemment été unifié sous la bannière d'un roi et d'une reine.

Terres de la Horde. Également connues sous le nom de Désolations sans Fin, les Terres de la Horde abritent les féroces tribus tuiganes.

Tharsult. La nation insulaire de Tharsult est le centre commercial maritime de la mer Étincelante.

Thay. Royaume menaçant et mystérieux de l'Inaccessible Orient, Thay est la patrie des terrifiants Magiciens Rouges.

Thesk. Vague confédération de cités-états marchandes sorties de la voie Dorée, Thesk est harcelé par les Maîtres de l'Ombre de Telflamme, une puissante guilde de voleurs.

Thindol. Sur la côte sud de la péninsule chultienne se trouve cette nation commerciale peuplée de Tashaliens et de Chultiens.

Tribus uthgardts. Les barbares uthgardts arpentent les forêts et collines du Nord. *Connaissances (Nord).*

Turmish. Contrée prospère située sur la rive nord du bief de Vilhon, le Turmish est dominé par les Turamis.

Unther. Comptant parmi les trois Vieux Empires du sud-est de Faerûn, l'Unther fut dirigé pendant des siècles par le dieu-roi du Mal Gilgeam, qui périt durant le Temps des Troubles. Aujourd'hui, l'Unther décline en raison de l'invasion mulhorandi et des luttes opposant ses nobles et prêtres.

Vaasie. Contrée froide et austère jadis gouvernée par le Roi-Sorcier, la Vaasie n'est plus un bastion du Mal, mais ce n'est

TABLE I—4 : RÉGIONS NATALES DES ELFES

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Aire des Aigles des Neiges	Avariel (RF)	Aérien, elfique	Damarien, draconien, géant, rashémi, sylvestre, tuigan	Aerdië Faenya	Artiste, Courageux, Éducation, Suprématie spirituelle	(A) rapière* ou épée longue* ; ou (B) <i>baguette de soins légers</i> (NLS 1, 20 charges)
Bois de Chondal	Elfe sauvage	Elfique	Chessentan, chondathan, gnoll, halfelin, shaaran, sylvestre, unthéric	Rillifane Rallathil	Arboricole, Forestier, Survivant	(A) armure de peau* et <i>élixir de déplacement furtif</i> ; ou (B) épieu*
Bois de Yuir	Elfe des bois, elfe des étoiles (IO)	Aglarondan, elfique	Chessentan, damarien, draconien, mulhorandi, sylvestre, unthéric	Panthéon elfique	Arboricole, Chance des héros, Discipline	(A) armure de cuir cloutée* et 20 flèches* ; ou (B) parchemin de <i>forme d'arbre et peau d'écorce</i>
Cour elfique	Elfe des bois, elfe de la lune, elfe sauvage	Chondathan, elfique	Damarien, géant, gnome, orque, sylvestre	Panthéon elfique	Aisance sylvestre (RF), Chance des héros, Courageux, Force d'âme	(A) chemise de mailles* ; ou (B) parchemin de <i>peau d'écorce et forme d'arbre</i>
Drow de Cormanthor	Drow	Elfique	Abyssal, chondathan, commun des Profondeurs, draconien, langue des signes drow, orque, sylvestre	Eilistraée, Vhaeraun	Racé, Rapide et silencieux	(A) rapière* ou arbalète légère* ; ou (B) arbalète de poing et 3 doses de poison assommant drow
Eauprofonde	Elfe de la lune	Chondathan, elfique	Alzhedo, halfelin, illuskan, nain, orque	Panthéon elfique	Beau parleur, Cosmopolite, Épées jumelles	(A) rapière* ou dague* ; ou (B) <i>baguette de projectile magique</i> (NLS 1, 20 charges)

Illustration de Steve Prescott



Drow

Elfe sauvage

Elfe du soleil

Elfe des bois

Elfe de la lune

RÉGIONS & DONNS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Donns régionaux	Équipement supplémentaire
Éternelle-rencontre	Elfe des bois, elfe de la lune, elfe du soleil	Elfique	Aquatique, aérien, céleste, chondathan, illuskan, sylvestre	Panthéon elfique	Connaissances des sorts, Détaché de ce monde, Éducation, Formation magique	(A) parchemin de déblocage et invisibilité ; ou (B) épée longue* ou arc long*
Evereska	Elfe de la lune, elfe du soleil	Chondathan, elfique	Aérien, draconien, goblin, géant, illuskan, orque	Panthéon elfique	Discipline, Doué pour les langues (RF), Formation magique	(A) cotte de mailles* et 20 flèches* ; ou (B) baguette de couleurs dansantes (NLS 1, 20 charges)
Forêt de Léthyr	Elfe des bois	Damarien, elfique	Géant, gnoll, gnome, orque, rashémi	Panthéon elfique	Chance des héros, Forestier, Pied léger	(A) armure de cuir cloutée* et 3 potions de soins légers ; ou (B) armure de peau* et parchemin de métal brûlant
Haute-Forêt	Elfe des bois	Elfique	Gnoll, goblin, halfelin, illuskan, sylvestre	Panthéon elfique	Arboricole, Forestier, Pied léger	(A) épée longue* ou arc long* ; ou (B) arc long composite (For +2)
Lunargent	Elfe de la lune, elfe du soleil	Elfique, illuskan	Chondathan, géant, nain, orque, sylvestre	Panthéon elfique	Éducation, Force d'âme, Suprématie spirituelle	(A) épée longue* ou rapière* ; ou (B) cuirasse et 20 flèches*
Menzo-berranyr	Drow	Commun des Profondeurs, elfique	Abyssal, draconien, langue des signes drow, goblin, illuskan	Lolth	Cavalier arachnide (RF), Épées jumelles, Racé, Sang magique	(A) arbalète de poing et 20 carreaux* ; ou (B) parchemin (2 sorts de 2° niveau)
Mer Extérieure	Elfe aquatique	Aquatique, elfique	Alzhedo, chondathan, draconien, illuskan	Sashalas des Abîmes	Racé, Survivant	(A) trident* ou dague* ; ou (B) potion de soins légers et armure de cuir cloutée*
Mer Intérieure	Elfe aquatique	Elfique, sérusan	Aquatique, chondathan, draconien, géant, sylvestre	Sashalas des Abîmes	Pied terrestre (RF), Racé	(A) trident* ou pique* ; ou (B) arc long aquatique (RF)*
Sildëyuir	Elfe des étoiles (IO)	Aglarondan, elfique	Abyssal, aérien, infernal, mulhorandi, rashémi, sylvestre	Corellon Larethian	Aisance sylvestre (IO), Artiste, Détaché de ce monde, Forestier	(A) épée longue* ou rapière* ; ou (B) chemise de mailles* et luth de maître
Wealdath	Elfe des bois, elfe sauvage	Chondathan, elfique	Alzhedo, draconien, géant, goblin, shaaran	Panthéon elfique	Aisance sylvestre (RF), Pied léger, Rapide et silencieux	(A) épée longue ; ou (B) chemise de mailles* et potion de soins légers

* Objet de maître.

pas davantage un endroit pour ceux qui ne savent manier sorts et épée.

Le Vaste. Refuge de petites cités-états indépendantes comme Tantras et Corbentre, le Vaste est connu pour ses nombreux aventuriers.

Les Vaux. Dispersés sous les branches de la vieille forêt de Cormanthor, les Vaux sont un ensemble de cantons de petite taille dominés par une farouche tradition indépendantiste.

RÉGIONS NATALES DES DEMI-ELFES

Un demi-elfe élevé par un parent ou un autre peut raisonnablement se tourner vers une région elfe ou humaine. Cependant, celles qui suivent sont connues pour leurs populations de demi-elfes.

Aglarond. Le bois de Yuir abrite la plus importante population de demi-elfes des étoiles et de demi-elfes sauvages de Faerûn.

Côte des Dragons. De petites communautés abritant des demi-elfes aquatiques s'élèvent sur les côtes de la mer des Étoiles déchues, mais ils sont surtout présents sur les rivages du Cormyr, de la côte des Épées et de Sembie.

Dambrath. Nation humaine conquise par les drows il y a de cela des siècles, Dambrath abrite aujourd'hui de nombreux demi-drows.

Eauprofonde. Depuis des siècles, elfes et humains vivent en bonne intelligence sur la côte des Épées, ce qui explique que les demi-elfes de la lune sont si nombreux dans la cité des Splendeurs.

Haute-Forêt. La Haute-Forêt et la cité d'Eauforte abritent de nombreux demi-elfes de la lune et demi-elfes de bois descendant de citoyens des vieux royaumes elfiques d'Eaerlann, Siluvanede et Sharrven. Une poignée de demi-drows vit au sein de la Haute-Forêt, dans la ville en ruine de Karse.

Lunargent. Héritière des royaumes elfes du Nord du temps passé, Lunargent abrite de nombreux demi-elfes de la lune. *Connaissances (Marches d'Argent).*

Les Vaux. Si les demi-elfes ne sont pas rares dans les Vaux, la terre de Valprofond accueille plus de demi-elfes de la lune et de demi-elfes des bois que tout autre lieu sur des centaines de kilomètres à la ronde.



Gnome des profondeurs

Gnome des roches

RÉGIONS NATALES DES ELFES

De nombreux elfes se sont retirés à Éternelle-rencontre, mais beaucoup sont également restés à Faerûn.

Aire des Aigles des Neiges. Le refuge caché des avariels se situe au-delà des cimes enneigées des montagnes de Bordglacé, dans le nord-est de Faerûn. *Connaissances (Sossal).*

Bois de Chondal. Ancienne demeure du royaume elfe vert de Nikerymath, le bois de Chondal abrite aujourd'hui plusieurs tribus errantes d'elfes sauvages.

Bois de Yuir. Bien que de nombreux elfes du bois de Yuir soient des elfes des étoiles qui trouvent refuge à Sildëyuir, la forêt abrite un bon nombre d'elfes sauvages. *Connaissances (Aglarond).*

Cour elfique. Tous les elfes de la surface de Cormanthor n'ont pas abandonné leur ancien foyer. De nombreux elfes de la lune, elfes des bois et elfes sauvages occupent encore des endroits comme Sembreloge, Arbres Enchevêtrés et la vieille Cour elfique. *Connaissances (Les Vaux).*

Drow de Cormanthor. Attirés par les promesses de magie antique d'elfes de la surface, les drows de la maison Jaelre et le clan Auzkovin occupent de vieilles forteresses situées au plus profond de la forêt. *Connaissances (Les Vaux).*

Eauprofonde. De nombreux elfes de la lune vivent dans les forêts et collines des vallées inférieures du Delimbiyr et du Dessarin. Ils fréquentent la turbulente cité humaine d'Eauprofonde.

Éternelle-rencontre. Par-delà l'Océan de l'ouest se trouve l'île fabuleuse d'Éternelle-rencontre, l'ultime refuge et forteresse des elfes verts, d'or et d'argent.

Evereska. Dévasté par l'assaut des phaerimms de l'Anauroch, ce royaume d'elfes de la lune et d'elfes du soleil récupère lentement des combats acharnés de l'an dernier. *Connaissances (Contrées du Mitan Occidentales).*

Forêt de Léthyr. Des tribus d'elfes des bois se cachent au plus profond des forêts de l'Inaccessible Orient. *Connaissances (Grand-Vall).*

Haute-Forêt. Jadis divisée entre les royaumes elfes d'Earlann, de Siluvanede et de Sharrven, la Haute-Forêt abrite aujourd'hui les populations les plus nombreuses et vigoureuses d'elfes de la lune et d'elfes des bois encore présentes dans le nord de Faerûn.

Lunargent. Également connue sous le nom de joyau du Nord, la cité de Lunargent est un bastion d'espoir, de sécurité et d'érudition dans les contrées sauvages du Nord. Elle abrite un large contingent d'elfes de la lune. *Connaissances (Marches d'Argent).*

Mer Intérieure. Des dizaines de communautés d'elfes aquatiques, parmi lesquelles la grande cité de Myth Nantar, sont dispersées dans les eaux de l'ouest et du centre de la mer des Étoiles déchues.

Menzoberranyr. Située à des kilomètres sous la vallée supérieure de la Surbrin, Menzoberranzan est sans doute le plus connu des royaumes elfes noirs. Un drow originaire d'une ville dominée par l'influence de Lolth peut choisir cette région. *Connaissances (Outreterre [Nord-Terre]).*

Mer Extérieure. À l'ouest de Faerûn se trouve la mer Inviolée. Au sud de Faerûn apparaît la Grande Mer. Toutes deux abritent de nombreux elfes aquatiques.

Sildéyuir. Situé dans les profondeurs du bois de Yuir, le royaume extraplanaire de Sildéyuir abrite les solitaires elfes des étoiles. *Connaissances (Aglarond).*

Wealdath. Foyer d'elfes sauvages et d'elfes des bois, la Wealdath constitue une grande portion du Téthyr.

RÉGIONS NATALES DES GNOMES

Parfois qualifiés de Peuple Oublié, les gnomes sont présents en de nombreux endroits de Faerûn, mais ils ne constituent une majorité qu'en une poignée de lieux.

Contrées du Mitan Occidentales. Des villages et communautés gnomes sont dispersés au travers des vallées de la Chionthar et de la Sinueuse.

Grand-Val. Gnomes des forêts et gnomes des roches sont répandus dans l'Inaccessible Orient.

Lantan. Foyer de la plus importante concentration de gnomes de Faerûn, le Lantan est une nation insulaire située au nord de la péninsule chultienne, où règnent inventivité et commerce.

Outreterre (Nord-Terre). Aujourd'hui en ruine, la cité svirfnebeline de Blingdenpierre se trouve sous la vallée de la Rauvin, dans le Nord. Des communautés de gnomes des profondeurs, plus modestes, sont dispersées dans le nord de

l'Outreterre. Un gnome des profondeurs originaire d'une ville semblable à Blingdenpierre (avant sa chute) peut choisir cette région.

Thesk. La cité-état de Milvarune et les montagnes de Croc-
Dragon abritent d'importants clans de gnomes des roches.

RÉGIONS NATALES DES HALFELINS

Les halfelins parcourent l'ensemble de Faerûn et s'installent en diverses terres dominées par les humains avant de reprendre leur chemin. Les véritables contrées halfelines figurent ci-dessous.

Amn. Le royaume halfelin de Mieritin se situait jadis sur la rive orientale du lac Esmel. De nombreux halfelins pieds-légers vivent encore dans la région.

Bois de Chondal. Patrie des halfelins sagespectres depuis plus de mille ans, le bois de Chondal est une grande forêt chaude située au sud de Chondath et de Chessenta.

Luiren. La nation méridionale de Luiren abrite les halfelins vaillants et est le berceau de tous les hîns de Faerûn.

Calimshan. Esclaves des djinns, les halfelins pieds-légers arrivèrent au Calimshan il y a de cela plusieurs milliers d'années. Beaucoup y vivent encore à ce jour.

Contrées du Mitan Occidentales. Des colons halfelins se sont installés dans toutes les Contrées du Mitan Occidentales, et principalement dans la vallée située à l'ouest des collines Lointaines.



Halfelin sagespectre

Halfelin pied-léger

Halfelin vaillant

Illustration de Steve Prescott

RÉGIONS & DONNS

TABLE I—5 : RÉGIONS NATALES DES GNOMES

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Contrées du Mitan Occidentales	Gnome des roches	Chondathan, gnome	Draconien, gobelin, illuskan, nain, sylvestre, terreux	Panthéon gnome	Artiste, Discipline, Force d'âme	(A) pistolet, cornet à poudre et 10 balles* ; ou (B) parchemin d'image miroir et invisibilité
Grand-Val	Gnome des forêts, gnome des roches	Damarien, gnome	Draconien, elfique, gnoll, gobelin, orque, sylvestre	Baervan Ermitterant	Ami des bêtes (RF), Forestier, Sang magique	(A) masse d'armes légère* ou épieu* ; ou (B) baguette de soins légers (NLS 1, 20 charges)
Lantan	Gnome des roches	Gnome, lantan	Alzhedo, chondathan, draconien, igné, illuskan, nain	Gond	Courageux, Éducation, Fibre commerciale	(A) pistolet, cornet à poudre et 10 balles* ; ou (B) arbalète lourde*
Outreterré (Nord-Terre)	Gnome des profondeurs	Commun des Profondeurs, gnome	Draconien, elfique, illuskan, nain, terreux	Callarduran Doucemains	Fibre commerciale, Force d'âme, Sang magique	(A) dague*, pic de guerre léger* ou pic de guerre lourd* ; ou (B) chemise de mailles* et 10 carreaux*
Theşk	Gnome des roches	Agjarondan, gnome	Damarien, draconien, elfique, gobelin, orque, sylvestre	Panthéon gnome	Artiste, Beau parleur, Sang magique	(A) masse d'armes légère* ou épée longue* ; ou (B) armure de cuir cloutée*, 5 pierres à tonnerre et 2 potions de soins légers

* Objet de maître.

Le Nord. Des communautés de halfelins pieds-légers parsèment les berges de la vallée inférieure du Delimbiyr, mais ils sont particulièrement nombreux dans les environs du village de Sécombre.

Vallée de la Channath. Entre le Shaar occidental et la mystérieuse contrée d'Halruaa se trouvent la vallée de la Channath et la forêt d'Amtar. Halfelins-sagespectres et halfelins vaillants

sont monnaie courante dans les petits villages de la région. *Connaissances (Shaar).*

RÉGIONS NATALES DES NAINS

La plupart des nains de Faerûn viennent de l'une des régions qui suivent,

TABLE I—6 : RÉGIONS NATALES DES HALFELINS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Amn	Halfelin pied-léger	Chondathan	Alzhedo, draconien, géant, illuskan, orque	Panthéon halfelin	Cosmopolite, Débrouillard, Fibre commerciale, Négociateur-né	(A) arbalète légère* ou dague* ; ou (B) potion de soins modérés et armure de cuir cloutée*
Bois de Chondal	Halfelin sagespectre halfelin	Chondathan, halfelin	Chessentan, elfique, gnoll, shaaran, sylvestre	Sheela Peryroyl, Urogalan	Arboricole, Forestier, Racé, Rapide et silencieux,	(A) arc court*, arc long* ou épieu* ; ou (B) 3 doses d'ajonc à feuilles bleues
Calimshan	Halfelin pied-léger, halfelin vaillant	Alzhedo	Aérien, Chondathan, draconien, igné, shaaran	Brandobaris	Débrouillard, Fibre commerciale	(A) cimenterre* ou dague* ; ou (B) potion de lévitation et 3 pierres à tonnerre
Contrées du Mitan Occidentales	Halfelin pied-léger, Halfelin vaillant	Chondathan, halfelin	Alzhedo, gnome, gobelin, illuskan, nain	Panthéon halfelin	Chance des héros, Courageux, Vieux singe (RF)	(A) arbalète légère* ou arc court* ; ou (B) chemise de mailles*
Luiren	Halfelin pied-léger	Halfelin	Dambrathan, durpari, elfique, gnoll, halruaan, nain, shaaran	Yondalla	Discipline, Force d'âme, Milice, Vieux singe (RF)	(A) épée courte* ou épée longue* ; ou (B) écu en ébénite et 3 sacoches immobilisantes
Nord	Halfelin pied-léger	Illuskan	Chondathan, elfique, géant, nain, orque	Panthéon halfelin	Rapide et silencieux, Traqueur	(A) arc long composite* ou épée courte* ; ou (B) chemise de mailles*
Vallée de Channath	Halfelin sagespectre, halfelin vaillant	Halfelin, shaaran	Dambrathan, elfique, gnoll, halruaan, nain	Panthéon halfelin	Chance des héros, Courageux, Force d'âme, Surineur	(A) armure de cuir cloutée* et 1 dose de venin de vipère à tête noire ; ou (B) fronde* et 10 billes en argent

* Objet de maître.



Nain d'or

Naine d'écu

Nain gris

Chult. Les nains sauvages vivent dans les jungles de Chult, ainsi que dans la jungle de Mhair.

Côte des Épées. Nombre de marchands et de forgerons nains d'écu vivent au sein de communautés humaines comme Mirabar et Padhiver le long de la côte des Épées.

Eauprofonde. Plusieurs clans importants et prospères de nains d'écu vivent à Eauprofonde et dans ses environs, ce qui inclut les collines de Forlorn et les montagnes des Épées.

Épine dorsale du Monde. Demeure des plus célèbres royaumes nains d'écu du Nord, cette région abrite des forteresses comme la citadelle d'Adbar, la citadelle de Felbarr et Castelmithral. *Connaissances (Marches d'Argent).*

Grande Faille. Plus puissant des royaumes nains, la Grande Faille est la demeure ancestrale des nains d'or. *Connaissances (Sbaar).*

Grand Glacier. Les légendaires Inugaakalikurits, ou nains polaires, vivent dans une chaîne de montagnes du nom de Grand Glacier.

Montagnes Fumantes. Les nains d'or de la Grande Faille ont bâti des forteresses, des fonderies et des fourneaux près des foyers volcaniques des montagnes Fumantes et de la plaine des Cendres noires d'Unther.

Montagnes des Galènes. Flanquées par l'Impiltur, la Damarie et le Vaste, les montagnes Galènes (et les Contreforts de la Terre, tout proches) abritent un grand nombre de nains d'écu. *Connaissances (Damarie).*

Oldonnar. Le fabuleux royaume d'Oldonnar, foyer de urdunirs (ou nains tailleurs de métal), se trouve sous les monts Alamir. *Connaissances (Outreterre [Shanatar l'Ancienne]).*

Outreterre (Griffe-Terre). Au plus profond des Contreforts de la Terre se trouvent les vestiges du royaume nain gris de Viteterre.

Outreterre (Noires Contrées). Dunspeirrin, une formidable cité duergar située sous les Osraunes, est l'un des plus vieux et puissants royaumes de nains gris. Un nain gris originaire d'une communauté vénérant Duerra des Abîmes peut choisir cette région, plus particulièrement s'il s'intéresse à l'étude du psionique.

Outreterre (Nord-Terre). Gracklstugh, le Paysprofond des duergars, se trouve sous les landes Éternelles. Un nain gris originaire d'une communauté vénérant Laduguer plutôt que Duerra des Abîmes peut choisir cette région.

Outreterre (Shanatar l'Ancienne). Shanatar l'Ancienne, antique patrie des nains d'écu, tomba il y a de cela plusieurs siècles. Mais Iltkazar, le royaume de Mithral, tient toujours.

Turmish. Les montagnes Aphrunn et les Osraunes abritent une grande population de nains d'écu.

RÉGIONS NATALES DES ORQUES ET DEMI-ORQUES

À l'instar des demi-elfes, les demi-orques apparaissent un peu partout en petit nombre. Ils n'ont pas de royaume précis, mais des populations importantes et stables de ces individus courageux apparaissent dans le centre et le nord de Faerûn.

Amn. L'Amn est depuis longtemps hanté par des pillards humanoïdes établis dans les chaînes de montagnes qui entourent le pays.

Chessenta. Les cités d'Airspur et de Reth, mais également les montagnes proches, abritent de nombreuses tribus orques qui

RÉGIONS & DONs

TABLE I—7 : RÉGIONS NATALES DES NAINS

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Don's régionaux	Équipement supplémentaire
Chult	Nain sauvage	Chultan, nain	Draconien, goblin, igné, shaaran, tashalan	Thard Harr	Adaptation tropicale (RF), Débroussaieur (RF), Survivant	(A) hachette* ou épieu* ; ou (B) 3 doses de venin de vipère à tête noire
Côte des Épées	Nain d'écu	Illuskan, nain	Chondathan, elfique, géant, gnome, orque	Dumathoïn, Marthammor Duïn, Moradin	Cœur de forge, Fibre commerciale, Infatigable, Jumeau tonnerre, Métallurgie (RF)	(A) hachette* ou grande hache* ; ou (B) 5 lingots d'or (50 po chacun)
Eauprofonde	Nain d'écu	Nain	Alzhedo, chondathan, elfique, halfelin, illuskan, orque	Panthéon nain	Brute, Cosmopolite, Jumeau tonnerre, Négociateur-né	(A) chemise de mailles* et 50 po ; ou (B) masse d'armes lourde* ou hache d'armes*
Épine dorsale du Monde	Nain d'écu, nain polaire, urdunnir	Nain	Chondathan, draconien, géant, goblin, illuskan, orque	Panthéon nain	Impétueux, Jumeau tonnerre, Tradition orale (RF), Traqueur (orques)	(A) marteau de guerre* ou hache de guerre naine* ; ou (B) cuirasse et 2 potions de soins légers
Grand Glacier	Nain d'écu, nain polaire	Nain, uluik	Aquatique, aérien, damarien, draconien, géant	Talos, Ulutiu	Lanceur de hache, Survivant, Tradition orale (RF)	(A) pic de guerre léger* ou épieu* ; ou (B) chien de selle et armure de peau*
Grande Faille	Nain d'or	Nain	Géant, gnome, Gobelin, shaaran, terreux, unthéric	Moradin, panthéon nain	Chevalier du ciel (RF), Impétueux, Jumeau tonnerre, Métallurgie (RF), Négociateur-né	(A) parchemin de force de taureau et 5 pierres à tonnerre ; ou (B) masse d'armes lourde* ou hache de guerre naine*
Montagnes Fumantes	Nain d'or	Nain	Chessentan, commun des Profondeurs, goblin, mulhorandi	Panthéon nain	Cœur de forge, Intrépide, Jumeau tonnerre, Tradition orale (RF)	(A) chemise de mailles* ; ou (B) baguette de soins légers (NLS 1, 20 charges)
Montagnes Galènes	Nain d'écu	Damarien, nain	Chondathan, commun des Profondeurs, géant, goblin, orque	Panthéon nain	Façonneur de pierre (RF), Infatigable, Intrépide, Jumeau tonnerre, Traqueur (gobénoïdes)	(A) pic de guerre lourd* ou urgrosh nain* ; ou (B) cotte de mailles*
Oldonnar	Urdunnir	Nain	Commun des Profondeurs, draconien, géant, terreux	Dumathoïn	Façonneur de pierre (RF), Force d'âme, Sang magique	(A) pic de guerre lourd* ou masse d'armes lourde* ; ou (B) cotte de mailles*
Outreterre (Griffe-Terre)	Nain d'écu	Commun des Profondeurs, nain	Elfique, géant, goblin, orque, terreux	Moradin	Impétueux, Intrépide, Racé	(A) hache d'armes* ou arbalète légère* ; ou (B) potion de soins modérés et armure d'écailles*
Outreterre (Noires Contrées)	Nain gris	Commun des Profondeurs, nain	Aquatique, chondathan, draconien, géant, goblin	Duerra des Abîmes	Cavalier arachnide (RF), Esprit d'acier (RF), Fibre commerciale, Sang magique	(A) marteau de guerre* ou épée courte* ; ou (B) clibanion*
Outreterre (Nord-Terre)	Nain gris	Commun des Profondeurs, nain	Draconien, géant, goblin, orque, terreux	Laduguer	Brute, Impétueux, Résistance au poison	(A) chemise de mailles* et 10 carreaux* ; ou (B) hachette* ou hache d'armes*
Outreterre (Shanatar l'Ancienne)	Nain d'écu	Commun des Profondeurs, nain	Aquatique, draconien, elfique, gnome, terreux	Dumathoïn	Cavalier chiroptère (RF), Impétueux, Infatigable, Jumeau tonnerre, Sang azer (RF)	(A) masse d'armes lourde* ou urgrosh nain* ; ou (B) cotte de mailles*
Turmish	Nain d'écu, nain d'or	Nain, turmic	Chondathan, elfique, géant, gnome, halfelin	Panthéon nain	Façonneur de pierre (RF), Intrépide, Jumeau tonnerre, Négociateur-né	(A) clibanion* et écu en acier* ; ou (B) 5 lingots d'or (50 po chacun)

* Objet de maître.

TABLE I—8 : RÉGIONS NATALES DES ORQUES ET DES DEMI-ORQUES

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Amn	Demi-orque	Chondathan, orque	Alzhedo, draconien, géant, gnoll, halfelin	Baine, Cyric, Tempus, Tyr, Waukyne	Brute, Intrépide, Pied sûr	(A) hache d'armes* ou hache double orque* ; ou (B) chemise de mailles et écu en acier*
Chessenta	Demi-orque, orque des montagnes	Chessentan, orque	Chondathan, draconien, géant, turmic	Hoar, Tiamat, Tempus, Tyr	Charge furieuse, Intrépide	(A) épée bâtarde* ou ciméterre à deux mains* ; ou (B) cuirasse*
Mer de Lune	Demi-orque, orog, orque des montagnes	Damarien, orque	Chondathan, draconien, géant, nain	Panthéon orque, Baine, Cyric, Talona, Talos	Lanceur de haches, Pied sûr, Résistance au poison	(A) grande hache* ou hache double orque* ; ou (B) chemise de mailles et écu en acier*
Nord	Demi-orque, orog, orque des montagnes, tanarukk	Illuskan, orque	Draconien, géant, goblin, nain	Panthéon orque, Baine, Malar, Tempus	Rapide et silencieux, Résistance au poison	(A) crèvice* à pointes ; ou (B) fléau double*, grande hache* ou hache double orque*
Outreterre (Nord-Terre)	Orog, orque des montagnes, tanarukk	Orque des Profondeurs,	Abyssal, commun géant, goblin, illuskan	Panthéon orque	Brute, Lanceur de haches, Racé	(A) épée à deux mains* ou lance* ; ou (B) crevice* à pointes
Terres de la Horde	Demi-orque, orque gris	Orque, rashémi	Damarien, gnoll, mulhorandi, tuigan	Panthéon orque	Courageux, Infatigable	(A) lance* ou grande hache* ; ou (B) armure de cuir cloutée* et potion de force de taureau
Thesk	Demi-orque, orque des montagnes, orque gris	Damarien, orque	Géant, gnoll, gnome, mulhorandi, rashémi	Baine, Shaundakul, Waukyne	Brute, Surineur	(A) lance* ou grande hache* ; ou (B) cotte de mailles* à pointes
Vaasie	Demi-orque, orque des montagnes	Damarien, orque	Commun des Profondeurs, géant, goblin, nain, uluik	Panthéon orque, Baine	Intrépide, Pied sûr, Racé	(A) lance* ou hache double orque* ; ou (B) chemise de mailles et écu en acier*

* Objet de maître.



Asimar

Genasi de terre

Genasi d'air

Genasi d'eau

Genasi de feu

Tieffelin

Illustration de Steve Prescott

TABLE I—9 : RÉGIONS NATALES DES PLANAIRES

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Donns régionaux	Équipement supplémentaire
Calimshan	Genasi d'air, genasi de feu	Alzhedo	Aérien, chondathan, goblin, igné, shaaran, tashalan	Ilmater, Shar, Sharess, Talos, Tyr	Lignée de feu, Sang magique, Suprématie spirituelle	(A) cimenterre* ou cimenterre à deux mains* ; ou (B) <i>baguette de projectile magique</i> (NLS 1, 20 charges)
Chessenta	Aasimar, genasi d'eau	Chessentan	Aglarondan, chondathan, draconien, mulhorandi turmic, unthéric	Anhur, Azouth, Cavalière Rouge, Hoar, Lathandre	Débrouillard, Instruction profane, Surineur	(A) épée courte* ou lance* ; ou (B) cuirasse
Contrées du Mitan Occidentales	Tieffelin	Chondathan	Alzhedo, elfique, géant, goblin, infernal, orque	Baine, Cyric, Lathandre, Mask, Oghma, Tempus	Brute, Courroux terrifiant, Débrouillard	(A) épée bâtarde* ou épée à deux mains* ; ou (B) <i>potion de restauration partielle</i>
Impiltur	Tieffelin	Damarien	Abyssal, aglarondan, chessentan, chondathan, goblin, nain, turmic	Baine, Cyric, Ilmater, Tymora, Waukyne	Brute, Courroux terrifiant	(A) épée bâtarde* ou morgenstern* ; ou (B) outils de cambrioleur* et armure de cuir cloutée*
Marches d'Argent	Tieffelin	Illuskan	Abyssal, chondathan, elfique, géant, goblin, nain, orque	Baine, Cyric, Lathandre, Oghma, Sylvanus, Talos	Brute, Courroux terrifiant	(A) épée longue* ou rapière* ; ou (B) parchemin divin ou profane (1 sort de 2 ^e niveau) et armure de cuir cloutée*
Mulhorande	Aasimar, genasi de terre, tieffelin	Mulhorandi	Aglarondan, céleste, rashémi, shaaran, unthéric	Fanthéon, mulhorandi	Discipline, Sang magique, Théocrate (RF)	(A) cimenterre à deux mains* ou khopesh* ; ou (B) parchemin d'arme spirituelle et restauration
Thay	Genasi (au choix), tieffelin	Mulhorandi	Aglaronda, damarien, gnoll, infernal, rashémi	Baine, Cyric, Kossuth, Loviatar, Shar	Courroux terrifiant, Suprématie spirituelle, et <i>rayon ardent</i> ; ou Tatouage focaliseur	(A) parchemin d'invisibilité ; ou (B) cuirasse*
Unther	Aasimar, genasi de feu, tieffelin	Unthéric	Abyssal, chessentan, nain, orque, shaaran	Anhur, Baine, Mystra, Tempus, Tiamat	Brute, Sang magique, Théocrate (RF)	(A) armure d'écailles* et 20 flèches en fer froid ; ou (B) 3 doses de venin de vipère à tête noire

* Objet de maître.

font la guerre et se livrent au commerce avec les humains de Chessenta depuis des siècles.

Mer de Lune. Les Grandes Terres Grises, situées au nord de la mer de Lune, sont connues pour leur population de tribus orques.

Le Nord. Le donjon de la Flèche sombre du roi Obould n'est qu'une des nombreuses forteresses orques situées dans les contreforts et les hautes vallées de l'Épine dorsale du Monde.

Outreterre (Nord-Terre). Sous la vallée supérieure du Delimbiyr se trouvent les ruines de l'antique royaume nain d'Ammarindar. Aujourd'hui occupé par les légions infernales de Kaanyr Vhok, le Démon au Sceptre, Ammarindar abrite un grand nombre de tanarruks.

Terres de la Horde. Les orques gris de l'est se déplacent en bandes entre le Grand Glacier et la frontière de Murghôm.

Thesk. Il y a de cela douze ans, une légion zhentish d'orques des montagnes se dispersa au Thesk après avoir participé à la défense contre la horde de Yamun Kahan.

Vaasie. Anciens soldats du Roi-Sorcier, les demi-orques de Vaasie sont forts et robustes. Ils parviennent à survivre sur cette terre impitoyable.

RÉGIONS NATALES DES PLANAIRES

Faerûn accueille un petit nombre d'aasimars, de tieffelins et de genasi, mais les planaires ne sont vraiment présents que dans une poignée de contrées.

Calimshan. Les descendants de djinns et d'éfrits sont nombreux dans les déserts du Calimshan.

Chessenta. Longtemps disputées entre Chessenta et l'Unther, les côtes de Threskel abritent de nombreux genasi d'eau.

Contrées du Mitan Occidentales. Depuis l'ouverture d'un *portail* menant aux Neuf Enfers, durant l'Année du Ver, un nombre croissant de tieffelins diaboliques sillonnent les environs de Château Paldragon.

Impiltur. Les démonistes nars permirent à de nombreux démons de mettre les pieds dans le bief Oriental et les descendants tieffelins de ces visiteurs parcourent aujourd'hui l'arrière-pays.

Marches d'Argent. Des démons ont régné sur le fort des portes de l'Enfer pendant des siècles. Leurs descendants tieffelins parcourent aujourd'hui les Marches d'Argent et la vallée supérieure du Delimbiyr.

TABLE I — IO : RÉGIONS NATALES DES AUTRES RACES

Région	Ethnies recommandées	Langues connues d'office	Langues supplémentaires	Divinités de prédilection	Dons régionaux	Équipement supplémentaire
Cendrane	Homme-esprit (IO)	Rashémi, sylvestre	Aquatique, aérien, géant, goblin, mulhorandi, rashémi, shou, tuigan	Mailikki, Séluné, Sylvanus	Détaché de ce monde, Sang magique, Suprématie spirituelle	(A) chaîne cloutée* ou nunchaku* ; ou (B) <i>baguette de détection de la magie</i> ou <i>baguette de lumière</i> (NLS 1, 20 charges)
Collines Lointaines	Kir-lanan	Kir-lanan	Abyssal, chondathan, draconien, géant, infernal, orque		Courroux terrifiant, Sang magique	(A) pique* ou chaîne cloutée* ; ou (B) chemise de mailles*
Cornes des Tempêtes	Aarakocra (RF)	Aérien	Chondathan, draconien, elfique, orque, sylvestre	Aerdrie Faenya	Charge furieuse, Courageux	(A) javeline*, lance* ou pique* ; ou (B) lance planante* (RF)
Forêt de Léthy	Volodni (IO)	Damarien, sylvestre	Draconien, goblin, mulhorandi, orque, rashémi, sylvanien	Sylvanus	Aisance sylvestre (IO), Allonge importante (IO), Forestier	(A) arc long* ou lance* ; ou (B) armure de peau* et parchemin de métal gelé
Haute-Forêt	Centaure	Sylvestre	Chonsathan, draconien, elfique, géant, illuskan, orque	Lurue, Mailikki, Rillifane Rallathil, Sylvanus	Charge furieuse, Forestier	(A) arc long composite* ou massue* ; ou (B) armure de cuir cloutée*
Montagnes de Bordglacé	Taer (IO)	Géant	Aérien, damarien, nain, rashémi, tuigan	Auril, Loviatar	Chute agressive (IO), Impétueux, Survivant	(A) massue* ; ou (B) armure de peau* et 6 applications de graisse odorante de taer
Montagnes de Viteterre	Gobelours (RF), goblin (RF), hobgoblin (RF)	Goblin	Commun des Profondeurs, damarien, géant, nain, orque	Hruggek, Maglubiyet	Rapide et silencieux, Résistance au poison, Surineur	(A) armure de cuir cloutée* et 2 doses d'extrait de sanvert ; ou (B) épée courte* ou lance*
Outreterre (Fluvenilstra)	Slyth (OT)	Commun des Profondeurs	Aquatique, elfique, gnome, nain, terreux	Chauntéa, Grumbar, Shar	Discipline, Intrépide, Survivant	(A) armure de peau* et écu en bois* ; ou (B) chemise de mailles* et <i>potion de soins légers</i>
Outreterre (Noire Imaskar)	Imaskari des profondeurs (OT)	Roushoun aquatique,	Abyssal, céleste, commun des Profondeurs, draconien, terreux	Chauntéa, Grumbar, Kossuth, Mystra, Shar	Détaché de ce monde, Instruction profane	(A) parchemin (1 sort de 2 ^e niveau) et 3 pierres à tonnerre ; ou (B) <i>baguette de détection de la magie</i> ou <i>baguette de lumière</i> (NLS 1, 20 charges)
Outreterre (Reeshov)	Torve (OT)	Commun des Profondeurs, terreux	Abyssal, elfique, kuo-toa, orque	Shar	Brute, Pied sûr, Racé	(A) hache d'armes* ; ou (B) armure d'écailles à pointes*
Outreterre (Sloopdil-monpolop)	Kuo-toa (OT)	Commun des Profondeurs, kuo-toa	Aquatique, draconien, elfique, nain	Blibdoolpoolp	Courroux terrifiant, Survivant	(A) longue pince* (OT) ou lance* ; ou (B) parchemin d'endurance de lours et résistance aux énergies négatives
Outreterre (Yathchol)	Chitine (IO)	Commun des Profondeurs	Elfique, kuo-toa, langue des signes, drow, orque	Lolth	Discipline, Résistance au poison, Surineur	(A) épée courte* ou javeline* ; ou (B) <i>potion de restauration partielle</i>
Plateau de Thay	Centaure (RF), gnoll (RF)	Gnoll	Abyssal, draconien, goblin, infernal, mulhorandi, rashémi	Yeenoghu	Allonge importante (IO), Brute, Racé	(A) hache d'armes* ou épéu* ; ou (B) armure d'écailles à pointes*
Shaar	Wemic (RF)	Sylvestre	Gnoll, halfelin, nain, shaaran, unthéric	Nobanion	Charge furieuse, Infatigable, Rapide et silencieux	(A) gourdin* ou lance* ; ou (B) écu en bois* et 3 <i>potions de soins légers</i>
Sphur Upra	Crépusculin (OT)	Commun des Profondeurs	Aquatique, draconien, elfique, nain, sylvestre, terreux		Beau parleur, Chance des héros, Courageux	(A) armure de cuir cloutée* et 20 flèches* ; ou (B) parchemin de déblocage et invisibilité
Surkh	Homme-lézard (OT)	Draconien	Aquatique, chondathan, goblin, illuskan, orque	Semuanya	Infatigable, Intrépide, Lanceur de haches	(A) javeline* ; ou (B) armure de peau* et écu en bois*
Vallée du Delimbiyr	Fey'ri	Elfique	Abyssal, chondathan, géant, illuskan, nain	Ghaunadaur, Shevarash	Racé, Sang magique	(A) épée longue* ou dague* ; ou (B) chemise de mailles*

* Objet de maître.

Mulhorande. Dirigés par les incarnations de leurs dieux pendant des milliers d'années, nombre des habitants de la Mulhorande ont une part de divin dans leur héritage.

Thay. Pendant des siècles, les puissants magiciens de Thay ont mêlé leurs esclaves à diverses sortes d'Extérieurs pour créer les serviteurs parfaits.

Unther. À l'instar des habitants de la Mulhorande, le peuple d'Unther était dirigé par des dieux incarnés qui prenaient souvent des mortels pour conjoints.

AUTRES RÉGIONS RACIALES

Les régions qui suivent conviennent aux races de personnage les plus singulières, comme celles que l'on trouve dans *Races de Faerûn*, *L'Inaccessible Orient* et *L'Outreterre*.

Cendrane. De nombreux hommes-esprits vivent sur les côtes froides du lac Cendrane de l'Inaccessible Orient. *Connaissances (Rashéménie)*.

Collines Lointaines. Des repaires secrets de kir-lanans parsèment les Contrées du Mitan Occidentales, mais les collines Lointaines et les montagnes du Couchant abritent plusieurs colonies. *Connaissances (Contrées du Mitan Occidentales)*.

Cornes des Tempêtes. Chassés des monts Étoilés par un dragon, de nombreux aarakocras ont établi de nouvelles aires dans les Cornes des Tempêtes du Cormyr. *Connaissances (Cormyr)*.

Forêt de Léthy. Centaures et volodnis, ou hommes-pins, apparaissent dans la plupart des forêts de l'Inaccessible Orient. *Connaissances (Grand-Val)*.

Haute-Forêt. Des centaures arpentent l'ensemble de la Haute-Forêt.

Montagnes de Bordglacé. De féroces taers (cf. *L'Inaccessible Orient*) hantent les pentes gelées et les cimes embrumées des montagnes de Bordglacé de l'Est. *Connaissances (Rashéménie)*.

Montagnes de Viteterre. Gobelins, hobgobelins et gobelours hantent les montagnes de Viteterre entre le Vaste et la Damarie. *Connaissances (Vaste)*.

Outreterre (Fluvenilstra). Connue sous le nom des Jardins de l'Outreterre Basse, Fluvenilstra se trouve sous le Shaar. Cet endroit magnifique abrite la mystérieuse race des slyths. *Connaissances (Outreterre [Grande Bbaerynden])*.

Outreterre (Noire Imaskar). Grotte cachée située sous les Désolations sans Fin, Noire Imaskar abrite les Imaskari des Profondeurs, un peuple dont la chair est marquée par l'empreinte de la magie. *Connaissances (Outreterre [Griffe-Terre])*.

Outreterre (Reeshov). Sous les collines du Serpent se trouve la ville torve de Reeshov. *Connaissances (Outreterre [Nord-Terre])*.

Outreterre (Sloopdilonpolop). Connue pour être la plus grande cité kuo-toa de l'Outreterre, Sloopdilonpolop se trouve sous la baie du Malard flambé, au large des côtes du Téthyr. *Connaissances (Outreterre [Shanatar l'Ancienne])*.

Outreterre (Yathchol). Sous les pics Gris se trouve le royaume chitine de Yathchol. *Connaissances (Outreterre [Nord-Terre])*.

Plateau de Thay. Nombre des gnomes de Thay viennent des frontières sauvages du nord-ouest de cette contrée. Jadis, les centaures parcouraient également le plateau de Thay en toute liberté, mais la plupart servent aujourd'hui les Magiciens Rouges. *Connaissances (Thay)*.

Shaar. Les nobles wemics prétendent que le Shaar est leur terrain de chasse. *Connaissances (Shaar)*.

Sphur Upra. Présente pour moitié dans le plan de l'Ombre et pour moitié dans le plan Matériel, Sphur Upra est la cité des crépusculins (cf. *L'Outreterre*). *Connaissances (Outreterre [Griffe-Terre])*.

Surkh. Si les hommes-lézards chassent dans les marais, la ville de Surkh, située sur les berges de Bain Profond, abrite un grand nombre de guerriers reptiliens civilisés. *Connaissances (bief de Vilhon)*.

Vallée du Delimbiyr. Les fey'ris hantent la partie supérieure de la vallée du Delimbiyr, tapies dans leurs cachettes de la Haute-Forêt.

TABLE I—II : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE L'ÂGE DE DÉPART

Race	Adulte	Simple*	Modérée**	Complexe†
Humains	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Demi-elfes	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-orques	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Elfes	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomes des profondeurs	20 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Gnomes des roches	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Halfelins	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6
Nains	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Planaires	15 ans	+1d6	+1d8	+2d8

* Classes simples : barbare, ensorceleur et roublard.

** Classes modérées : barde, guerrier, paladin et rôdeur.

† Classes complexes : druide, magicien, moine et prêtre.

TABLE I—12 : EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Race	Âge mûr*	Grand âge**	Âge vénérable†	Âge maximal
Humains	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Demi-elfes	62 ans	93 ans	125 ans	+3d20 ans
Demi-orques	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans
Elfes	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Elfes du soleil	210 ans	315 ans	420 ans	+6d100 ans
Gnome des profondeurs	80 ans	120 ans	160 ans	+2d100 ans
Gnome des roches	100 ans	150 ans	200 ans	+3d100 ans
Halfelins	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans
Nains	125 ans	188 ans	250 ans	+2d100 ans
Planaires	45 ans	68 ans	90 ans	+3d20 ans

* -1 en Force, Con et Dex ; +1 en Int, Sag et Cha.

** -2 en Force, Con et Dex ; +1 en Int, Sag et Cha.

† -3 en Force, Con et Dex ; +1 en Int, Sag et Cha.

TABLE I—13 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE LA TAILLE ET DU POIDS

Race	Poids de base		Modificateur à la taille de base	Poids de base		Modificateur au poids de base
	M	F		M	F	
Humains calishites ¹	1,42 m	1,30 m	+2d10 × 2,5 cm	57 kg	40 kg	× 1d4 kg
Humains chondathiens ²	1,50 m	1,37 m	+3d6 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg
Humains damariens ³	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg
Humains illuskiens ⁴	1,55 m	1,42 m	+2d8 × 2,5 cm	70 kg	52 kg	× 1d4 kg
Humains mulans ⁵	1,47 m	1,35 m	+2d10 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg
Humains rashémis ⁶	1,45 m	1,32 m	+2d8 × 2,5 cm	65 kg	47 kg	× 1d4 kg
Humains téthériens ⁷	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	62 kg	45 kg	× 1d4 kg
Demi-elfes	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	55 kg	40 kg	× 1d4 kg
Demi-elfes drows	1,37 m	1,32 m	+2d8 × 2,5 cm	50 kg	40 kg	× 1d4 kg
Demi-orques	1,45 m	1,32 m	+2d12 × 2,5 cm	75 kg	65 kg	× 1d6 kg
Elfes des bois	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	50 kg	40 kg	× 1d4 kg
Elfes drows	1,32 m	1,32 m	+2d6 × 2,5 cm	42 kg	40 kg	× 1d3 kg
Elfes de la lune	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	45 kg	35 kg	× 1d4 kg
Elfes sauvage	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	50 kg	40 kg	× 1d4 kg
Elfes du soleil	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	45 kg	35 kg	× 1d4 kg
Gnomes des profondeurs	85 cm	80 cm	+2d4 × 2,5 cm	20 kg	17 kg	× 1/2 kg
Gnomes des roches	90 cm	85 cm	+2d4 × 2,5 cm	20 kg	17 kg	× 1/2 kg
Halfelins	80 cm	75 cm	+2d4 × 2,5 cm	15 kg	12 kg	× 1/2 kg
Nains gris	1,12 m	1,07 m	+2d4 × 2,5 cm	55 kg	40 kg	× 1d4 kg
Nains d'or	1,12 m	1,07 m	+2d4 × 2,5 cm	65 kg	50 kg	× 1d6 kg
Planaires, aasimars	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg
Planaires, genasi d'air	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d3 kg
Planaires, genasi d'eau	1,45 m	1,32 m	+2d8 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg
Planaires, genasi de feu	1,45 m	1,32 m	+2d12 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg
Planaires, genasi de terre	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d6 kg
Planaires, tieffelins	1,45 m	1,32 m	+2d10 × 2,5 cm	60 kg	42 kg	× 1d4 kg

¹ Également valable pour les Durparis et les Zakharans.

² Également valable pour les Mazticans (Nexalans) et les Turamis.

³ Également valable pour les Halruéens, Lantans, Nétherrisses,

Shaariens, Shous, Tashaliens, Tuigans et Vaasiens.

⁴ Également valable pour les Chultiens.

⁵ Également valable pour les Sossrims.

⁶ Également valable pour les Gurs, Nars, Raumvirans et Ulutiens.

⁷ Également valable pour le Ppeuple.

Âge, taille et poids

Les tables de cette section dévoilent l'âge de départ et l'âge maximal, la taille et le poids des personnages joueurs issus des races décrites dans ce chapitre (cf. format de présentation, page 109 du *Manuel des Joueurs*).

Âge. Vous pouvez choisir l'âge de départ de votre personnage ou le déterminer au hasard en vous reportant à la Table 1-11. Celle-ci répartit les classes de personnage en trois catégories : simple, modérée et complexe. La note située en bas de table précise à quelles classes correspond chaque



Adaptation diurne

RÉGIONS & DON

TABLE I — 14 : DON

Don	Conditions	Avantage
Adaptation diurne	—	Ignore la vulnérabilité à la lumière du soleil et aux lueurs vives.
Artisanat magique	Un don de création d'objets	Fabrique un objet pour 75 % de son coût de fabrication.
Bénédictio de Lliira ³	Degré de maîtrise de 1 en Évasion, Auréole de lumière	Gagne un bonus de sainteté de +2 aux tests d'Évasion et aux sauvegardes contre les effets paralysant, immobilisant ou enchevêtrant.
Contact de haine ³	Sort souillé, faculté de lancer des sorts divins de 5 ^e niveau, divinité tutélaire Baine	Transforme un animal en créature de Baine d'un simple contact.
Contresort épique ¹	Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, Attaques réflexes, Contresort réactif, Incantation rapide, Science du contresort, Science de l'initiative	Permet de contrer un grand nombre de sorts par round sans préparer d'action.
Contresort réactif	Science du contresort, Science de l'initiative	Contresort 1 fois/round sans préparer d'action.
Dévotion épique ¹	Sag 21, Volonté de fer, alignement différent de la composante choisie, divinité tutélaire n'acceptant pas les prêtres pourvus de la composante choisie	Gagne un bonus de +4 aux sauvegardes contre les sorts accompagnés du registre sélectionné.
Don de discernement ²	—	Reproduit les connaissances fournies par un <i>phylactère du croyant</i> .
Effet amélioré ⁴	Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (mystères), Talent (Art de la magie), aptitude de classe d'effet métamagique	Permet de modifier les variables numériques d'un effet magique persistant.
Efficacité des sorts accrue divine ¹	Sag 21, Science de la magie d'alignement, domaine de l'alignement choisi, alignement correspondant à la composante choisie, faculté de lancer des sorts divins de 9 ^e niveau	Gagne +4 aux tests de niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie adverse avec des sorts d'un alignement déterminé.
Élu des Sept Sœurs ²	Faculté de lancer des sorts profanes de 6 ^e niveau	Augmente la liste de sorts d'une classe de lanceur de sorts profanes.
Élu des zulkirs ³	Magicien Rouge de niveau 5, Sort corrompu	Réduit de 1 point l'affaiblissement temporaire dû à l'incantation d'un sort corrompu.
Familier supérieur	Cf. <i>Guide du Maître</i>	Permet de gagner un familier spécial.
Frappe axiomatique ¹	Aptitude de classe de châtement de l'anarchie, loyal	L'arme du personnage devient axiomatique.
Initié de Baine ⁴	Niveau 5 de prêtre, divinité tutélaire Baine	Gagne présence terrifiante, ajoute des sorts à la liste de sorts de prêtre.
Initié de Cyric ⁴	Niveau 3 de prêtre, divinité tutélaire Cyric	Gagne l'immunité contre la terreur, ajoute des sorts à la liste de sorts de prêtre.
Initié de Gond ⁴	Niveau 1 de prêtre, divinité tutélaire Gond	Ajoute Crochetage et Désamorçage/sabotage à la liste de compétences de prêtre, ajoute des sorts à la liste de sorts de prêtre.
Initié de Heaum ⁴	Niveau 5 de paladin ou de prêtre, divinité tutélaire Heaum	Gagne les avantages du don Attaques réflexes, ajoute des sorts à la liste de sorts de paladin ou de prêtre.
Initié d'Ilmater ⁴	Niveau 7 de paladin ou de prêtre, divinité tutélaire Ilmater	Confère des points de vie temporaires avec les sorts de soins, ajoute des sorts à la liste de sorts de paladin ou de prêtre.
Initié de Lathandre ⁴	Niveau 1 de prêtre, divinité tutélaire Lathandre	Lance des sorts de lumière spontanés, ajoute des sorts à la liste de sorts de prêtre.
Initié de Malar ⁴	Niveau 3 de druide ou de prêtre, divinité tutélaire Malar	Gagne les avantages du don Amélioration des créatures invoquées, ajoute des sorts à la liste de sorts de druide ou de prêtre.
Initié de Mystra ⁴	Niveau 3 de prêtre, divinité tutélaire Mystra	Lance des sorts dans les zones de magie morte et les zones d'antimagie, ajoute des sorts à la liste de sorts de prêtre.
Initié de la Nature ⁴	Niveau 5 de druide ou de prêtre, divinité tutélaire Eldath, Mailikki ou Sylvanus	Intimide/contrôle les créatures végétales, ajoute des sorts à la liste de sorts de druide ou de prêtre.

RÉGIONS & DONNS

Don	Conditions	Avantage
Initié de Séluné ⁴	Niveau 3 d'agent ménestrel, druide, hathran, prêtre ou rôdeur, divinité tutélaire Séluné	Lance les sorts d'augure et de divination avec un bonus de +5 au niveau de lanceur de sorts, ajoute des sorts à la liste de sorts d'agent ménestrel, druide, hathran, prêtre ou rôdeur.
Initié de Tyr ⁴	Niveau 7 de prêtre, divinité tutélaire Tyr, domaine de la Guerre	Gagne un bonus de +1 aux jets de dégâts avec une épée longue, ajoute des sorts à la liste de sorts de prêtre.
Inscription de runes	Int 13, Artisanat, niveau 3 de lanceur de sorts divins	Permet de créer des runes magiques.
Inscription de runes épiques ¹	Int 19, degré de maîtrise de 24 en Artisanat (en adéquation avec l'utilisation des runes), Inscription de runes	Permet de créer des runes transcendant les limites habituelles.
Magie de la Toile d'Ombre	Sag 15 ou divinité tutélaire Shar	Gagne +1 au DD de sauvegarde des enchantements, illusions et nécromancies ; ne peut utiliser de sorts de lumière.
Magie insidieuse	Magie de la Toile d'Ombre	Les utilisateurs de la Toile doivent réussir un test de niveau de lanceur de sorts pour détecter les sorts du personnage.
Magie pernicieuse	Magie de la Toile d'Ombre	Gagne +4 aux tests de niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie d'un utilisateur de la Toile.
Magie tenace	Magie de la Toile d'Ombre	DD de dissipation égal à 15 + niveau contre les utilisateurs de la Toile.
Maître des <i>portails</i>	Création d'objets merveilleux	Crée un <i>portail</i> pour 50 % de son coût de création, stabilise un <i>portail</i> défectueux.
Morsure d'araignée ³ Porteur du magefeu épique ¹	Vermiphile, divinité tutélaire Lolth Degré de maîtrise de 20 en Concentration, Endurance, Porteur du magefeu	La salive du personnage est venimeuse. Gagne +4 en Con pour ce qui est de fixer la limite de niveaux d'énergie magefeu stockés.
Préparation profane	Faculté de lancer des sorts de magie profane spontanés	Applique des dons de métamagie à des sorts préparés.
Prodige magique	—	+2 à la caractéristique principale pour les sorts en bonus et les DD de sauvegarde.
Retardement de sort	Un don de métamagie	Permet de déclencher un sort 1 à 5 rounds après l'incantation.
Science de l'accès à la réserve de sorts ¹	Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (mystères), faculté de lancer des sorts à partir d'une réserve de sorts	Augmente les chances qu'un sort voulu figure dans la réserve de sorts.
Science de la capture de sort ¹	Degré de maîtrise de 40 en Art de la magie, degré de maîtrise de 40 en Connaissances (mystères), Talent épique (Art de la magie), aptitude de classe de capture de sort	Le personnage prend le contrôle d'un l'effet comme s'il l'avait lui-même lancé.
Science de la métamagie coopérative ¹	Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, aptitude de classe de magie coopérative	Permet d'appliquer Incantation rapide, Incantation silencieuse ou Incantation statique au sort d'un allié.
Signature magique	Niveau 1 de lanceur de sorts profanes	+4 au DD des tests d'Art de la magie visant à identifier les sorts du personnage ; +1 au niveau de lanceur de sorts avec le sort choisi.
Sort de signature	Maîtrise des sorts	Convertit spontanément des sorts préparés en sort choisi.
Sort inné	Incantation silencieuse, Incantation statique	Utilise un sort 3 fois/jour en qualité de pouvoir magique.
Sort jumeau	Un don de métamagie	Le sort prend effet deux fois sur la cible ou la zone.
Sort persistant	Extension de durée	Étend la durée d'un sort à 24 heures.
Spécialisation martiale de prédilection ¹	Domaine de la Guerre, Arme de prédilection (du dieu concerné), Prouesse épique	Gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts avec l'arme de prédilection du dieu.

¹ Don épique ; cf. Chapitre 5.

² Don exalté ; cf. Appendice.

³ Don maléfique ; cf. Appendice.

⁴ Don d'initié ; cf. Chapitre 3.

TABLE I—15 : DONS RÉGIONAUX

Pour choisir ces dons, le personnage doit être originaire d'une région désignée dans les conditions. Il arrive que d'autres s'appliquent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque don.

Don	Avantage
Arboricole	Gagne +2 aux tests d'Escalade ; le PJ conserve son bonus de Dex à la CA quand il grimpe.
Artiste	Gagne +2 aux tests d'Artisanat et Représentation ; peut user de musique bardique 3 fois de plus chaque jour.
Beau parleur	Subit un malus de -5 aux tests de Diplomatie effectués dans l'urgence au lieu de -10.
Brute	Gagne +2 aux tests d'initiative, Estimation et Intimidation.
Cavalier émérite	Peut faire 10 aux tests d'Équitation et utilise le résultat du test d'Équitation à la place de celui du jet de sauvegarde.
Chance des héros	Gagne un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde et à la CA.
Charge furieuse	Gagne +4 aux attaques de charge.
Cœur de forge	Gagne une résistance au feu (5).
Cœur des tempêtes	Gagne +2 aux tests d'Équilibre et Profession (marin) ; bonus d'esquive de +1 sur les navires ; ignore les malus de déplacement sur les navires.
Connaissance des sorts	Gagne +2 aux tests d'Art de la magie et Connaissances (mystères), et +2 aux sauvegardes contre les illusions.
Cosmopolite	Gagne +2 aux tests de Bluff, Psychologie et Renseignements.
Courageux	Immunité contre la terreur.
Courroux terrifiant	Le personnage gagne présence terrifiante quand il attaque.
Débrouillard	Gagne +2 aux tests d'Intimidation, Psychologie et Renseignements.
Détaché de ce monde	Le type devient Extérieur (natif).
Discipline	Gagne +2 aux tests de Volonté et aux tests de Concentration.
Éducation	Gagne +2 à deux compétences de Connaissances (au choix) ; toutes les compétences de Connaissances sont des compétences de classe.
Épées jumelles	Le PJ gagne un bonus de bouclier de +2 à la CA contre un adversaire précis quand il manie deux épées.
Ethran	Gagne +2 en Dressage et Survie ; +2 aux tests relevant du Charisme contre les Rashémis ; peut participer à la magie de cercle.
Fibre commerciale	Vend les objets à 75 % du prix indiqué ; 1 fois/mois, achète un objet à 75 % du prix proposé.
Force d'âme	Gagne +1 aux jets de Vig et de Vol ; +3 contre les effets de mort, l'absorption d'énergie et les diminutions permanentes de caractéristiques.
Forestier	Gagne +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive (+3 en forêt).
Formation magique	Lance trois sorts de niveau 0 par jour.
Impétueux	Gagne +2 aux jets de Volonté ; ne peut pas être secoué.
Infatigable	Ignore la fatigue et réduit l'épuisement à de la simple fatigue.
Instruction profane	Utilise les objets à potentiel magique via une classe de lanceur de sorts profanes.
Intrépide	Gagne +5 points de vie.
Jumeau tonnerre	Gagne +2 aux tests de Diplomatie et Intimidation ; jumeau.
Lanceur de haches	Permet d'utiliser le modificateur de For au lieu du modificateur de Dex aux jets d'attaque des armes de jet.
Lignée de feu	Gagne +4 aux sauvegardes contre le feu et +2 au DD de sauvegarde des sorts de [Feu].
Milice	Formé au maniement des armes de guerre.
Négociateur-né	Gagne +2 aux tests de Bluff, Estimation et Psychologie.
Nomade monté	Formé au maniement de l'arc court composite, du cimeterre et de la lance d'arçon ; +3 aux tests d'Équitation.
Pied léger	Gagne +3 m en vitesse de déplacement au sol.
Pied sûr	Gagne +2 aux tests d'Escalade et Saut ; ignore les malus de déplacement sur la glace et les pentes.
Racé	Gagne +2 à l'initiative et +2 aux tests de Détection ; ne peut pas être secoué.
Rapide et silencieux (Discret)	Pas de malus aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion quand le PJ évolue à sa VD normale.
Résistance au poison	Gagne +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
Sang de serpent	Gagne +2 aux jets de Réf, +2 aux jets de Vig contre le poison.
Sang magique	Utilise les pouvoirs magiques 3 fois/jour et non 1 fois/jour.
Suprématie spirituelle	Utilise le modificateur d'Int ou de Cha pour déterminer les pv au niveau 1 ; gagne +1 pv en cas d'acquisition d'un don de métamagie ; bonus d'intuition de +1 à la CA.
Surineur	En situation de lutte, pas de malus quand le personnage use d'une arme légère pour attaquer un adversaire.
Survivant	Gagne +2 aux jets de Vig et aux tests de Survie.
Tafouage focaliseur	Gagne +1 au DD de sauvegarde des sorts de l'école de prédilection.
Traqueur	Gagne +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie, Survie et dégâts des armes contre un type d'ennemis.

catégorie. La Table 1-12 donne l'éventail de chaque catégorie d'âge et les ajustements aux valeurs de caractéristiques pour chacune.

Taille et poids. Vous pouvez choisir la taille et le poids de votre personnage selon les extrêmes proposés par la Table 1-12, ou les déterminer au hasard en vous reportant à la Table 1-13.

DONS

Adaptation diurne [GÉNÉRAL]

Le personnage s'est habitué à la douloureuse lumière du soleil du monde de la surface.

Avantage. Contrairement aux autres membres de sa race, le personnage n'est pas ébloui ou aveuglé quand il s'expose à une lumière vive ou à la lumière du soleil. Cependant, les sorts et effets qui affectent toutes les créatures (sans distinction de race), comme *rayon de soleil* ou *explosion de lumière*, l'affectent normalement.

Arboricole [RÉGIONAL]

Le personnage se sent comme chez lui dans les arbres et autres endroits élevés, se permettant des mouvements qui paralysaient autrui de terreur.

Condition. Demi-elfe (Aglarond ou Haute-Forêt), elfe (bois de Chondal, bois de Yuir ou Haute-Forêt), halfelin (bois de Chondal) ou humain (Aglarond).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équilibre et Escalade. Quand il grimpe, il ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et ses adversaires ne bénéficient pas d'un bonus de +2 à l'attaque.

Normal. Un personnage qui escalade perd son bonus de Dextérité à la CA et ses adversaires bénéficient contre lui d'un bonus de +2 à l'attaque.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Artisanat magique [GÉNÉRAL]

Le personnage maîtrise le processus de fabrication d'un certain type d'objets magiques.

Condition. Un don de création d'objets au choix.

Avantage. Chaque fois que vous choisissez ce don, sélectionnez l'un des dons de création d'objets de votre personnage. Au moment de déterminer le coût en PX et en matériaux pour créer un objet à l'aide de ce don, multipliez le prix de base par 0,75.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau don de création d'objets.

Artiste [RÉGIONAL]

Le personnage est issu d'une culture au sein de laquelle le conte et le chant occupent une place importante.

Condition. Demi-elfe (Vaux), elfe (Aire des Aigles des Neiges ou Sildëyuir), gnome (Contrées du Mitan Occidentales ou

DonS régionaux et publications antérieures

Le système de régions dévoilé au fil de ces pages remplace le système précédent décrit dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*. Cependant, des régions supplémentaires et de nouveaux dons régionaux apparaissent dans *Races de Faerûn* et *L'Inaccessible Orient*. Les dons issus de ces suppléments qui proposent une ligne « Région » doivent être considérés comme des dons régionaux. Ils sont donc sujets aux mêmes restrictions de sélection que les dons dits « régionaux ».

Le système de régions du *Manuel des Joueurs de Faerûn* limite chaque personnage à un don régional et un seul qu'il faut choisir au niveau 1. Cette règle remplace celle qui figure à la page 28 des *ROYAUMES OUBLIÉS* et qui permet à un personnage de choisir deux dons régionaux par tranche de 2 degrés de maîtrise qu'il possède en Connaissances (folklore local). Les dons régionaux ci-dessous ont été conçus en sachant que chaque personnage ne peut en choisir qu'un. Autoriser un PJ à en prendre davantage compromettrait le bon équilibre du système.

Si vous jetez un œil aux tables de régions de ce chapitre, vous découvrirez que tous les dons régionaux précédemment publiés y apparaissent. Les régions auxquelles sont assignés les dons remplacent celles des suppléments antérieurs. Par exemple, le don Rempart contre l'Ombre tiré de *Races de Faerûn* a pour conditions régionales humain téthyrien et Contrées du Mitan Occidentales. Il n'y a donc aucune raison pour qu'un PJ ne choisisse pas Rempart

contre l'Ombre en qualité de don régional tant qu'il en remplit les conditions. Cependant, tous les dons tirés de suppléments antérieurs n'ont pas été reproduits dans le *Manuel des Joueurs de Faerûn*, ce qui signifie que vous devrez vous reporter à *Races de Faerûn* pour ce qui est de l'exemple ci-dessus.

Sauf indication contraire, la plupart des dons issus de publications antérieures sont utilisables sans modifications. Les exceptions figurent ci-dessous.

Combat en nuée (*Races de Faerûn*). La description des nains sauvages compte Combat en nuée parmi les dons régionaux de cette espèce, mais il s'agit d'une erreur. Rien ne vous empêche de le prendre si votre PJ satisfait aux conditions du don, quelles que soient sa race et sa région natale.

Convocation d'élémentaire rashémi et dons des loges berserkers (*L'Inaccessible Orient*). Si le PJ à la Rashéménie pour région natale, il peut choisir des dons de loge berserker ou Convocation d'élémentaire rashémi, du moins s'il remplit les autres conditions. Ces dons ne comptent pas comme des dons régionaux, mais le PJ doit être à même de choisir un don régional de Rashéménie pour les prendre.

Poings du passe-roche (*Races de Faerûn*). Débarrassez ce don de sa condition régionale. Seuls les nains urdunnirs peuvent le choisir.

Sang de pierre (*Races de Faerûn*). Débarrassez ce don de sa condition régionale. Seuls les nains urdunnirs peuvent le choisir.

Thesk) ou humain (Chessenta, Contrées du Mitan Occidentales ou Eauprofonde).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Représentation et aux tests 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 trois fois de plus quotidiennement. Par exemple, un barde de niveau 3 pourvu de ce don peut utiliser son pouvoir de musique bardique 6 fois par jour.

Normal. Un barde peut utiliser son pouvoir de musique bardique 1 fois par jour et par niveau de barde.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Beau parleur [RÉGIONAL]

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.

Condition. Crépusculin (OT) (Sphur Upra), demi-elfe (Eauprofonde), elfe (Eauprofonde), gnome (Thesk) ou humain (Eauprofonde, Lunargent ou Thesk).

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 de 1 minute pour effectuer un test de Diplomatie. Un personnage peut tenter un test de Diplomatie au prix d'une action complexe, mais il subit alors un malus de -10.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Brute [RÉGIONAL]

Le personnage sait comment aborder une compétition et mener autrui par le bout du nez. Quand les autres discutent, il passe à l'action.

Condition. Centaure (plateau de Thay), gnoll (plateau de Thay), humain (bief de Vilhon, côte des Dragons, îles Nélanthères, mer de Lune, Unther ou Vaste), nain (Eauprofonde ou Outreterre [Nord-Terre]), orque (Amn, Outreterre [Nord-Terre] ou Thesk), planaire (Contrées du Mitan Occidentales, Impiltur, Marches d'Argent ou Unther) ou torve (Outreterre [Reeshov]).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'initiative et d'un bonus de +2 aux tests d'Estimation et d'Intimidation.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

cavalier émérite [RÉGIONAL]

Le personnage a passé des heures et des heures à apprendre à tenir sa monture au combat.

Condition. Humain (Contrées du Mitan Occidentales, Cormyr, Dambrath, Narfell, Nimbral, Nord ou Terres de la Horde).

Avantage. Le personnage peut faire 10 aux tests d'Équitation, 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'Équitation pour réussir son jet de sauvegarde. Le jet de sauvegarde est couronné de succès si le résultat du test d'Équitation est supérieur ou égal au DD de sauvegarde du sort. (Le personnage peut donc remplacer le résultat de son jet de Réflexes par celui de son test d'Équitation.) On peut procéder à cette substitution 1 fois par round pour le cavalier ou pour la monture, au choix. Si les deux intéressés ratent leur jet de Réflexes contre un même effet (par exemple, une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge), le résultat du test d'Équitation s'applique aux deux jets de sauvegarde.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

chance des héros [RÉGIONAL]

La contrée natale du personnage a pour habitude de mettre au monde des héros. Grâce à son courage, à sa détermination et à sa résistance, il s'en sort là où nul ne saurait survivre.

Condition. 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. Le personnage bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde et à la CA.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

charge furieuse [RÉGIONAL]

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 défaire de ses adversaires.

Condition. Aarakocra (Cornes des tempêtes), centaure (Haute-Forêt), humain (Chevauchée, Cormyr, Téthyr ou tribus d'Uthgardt), orque (Chessenta) ou wemic (Shaar).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque effectué au terme d'une charge.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

cœur de forge [RÉGIONAL]

Habitué aux chaleurs infernales de sa terre natale, le personnage affiche une résistance naturelle au feu.

Condition. Nain (côte des Épées ou montagnes Fumantes).

Avantage. Le personnage gagne une résistance au feu (5).

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

cœur de tempêtes [RÉGIONAL]

Le personnage a l'océan dans le sang. Il est habitué aux traques en mer et aux abordages.

Condition. 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 Profession (marin). Il ne tient pas compte des malus découlant de déplacements contrariés quand il se bat ou évolue sur un pont glissant. Enfin, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA quand il combat sur un navire.

Normal. Un personnage qui progresse sur une surface traître ou difficile compte chaque case de mouvement comme deux cases de déplacement.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

connaissance des sorts [GÉNÉRAL]

Le personnage a été élevé dans un pays où les magiciens sont monnaie courante. Tous ses compatriotes ont des connaissances magiques et il appris qu'il faut parfois voir au-delà des apparences.

Condition. Elfe (Éternelle-rencontre) ou humain (bief des Magiciens, Calimshan, Halruuaa, Nimbral, Samarach ou Shadovar).

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.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

contresort réactif [GÉNÉRAL]

Le personnage contre rapidement les sorts de ses adversaires.

Conditions. Science de l'initiative, Science du contresort.

Avantage. Une fois par round, le personnage peut contrer le sort d'un adversaire, même s'il n'a pas préparé d'action dans ce sens. Cette action de contresort remplace le tour de jeu suivant du personnage. Enfin, il est impossible d'avoir recours à ce don quand on est pris au dépourvu.

Normal. Sans ce don, il faut préparer une action à chaque round où l'on souhaite user d'un contresort.

cosmopolite [RÉGIONAL]

On a menti à votre personnage un nombre de fois incalculable. Cela l'a néanmoins familiarisé aux techniques de duperie, de supercherie et de double langage des citadins.

Condition. Demi-elfe (Eauprofonde), elfe (Eauprofonde), halfelin (Amn), humain (Am, côte des Épées, Eauprofonde ou Eaux dorées) ou nain (Eauprofonde).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Psychologie et Renseignements.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

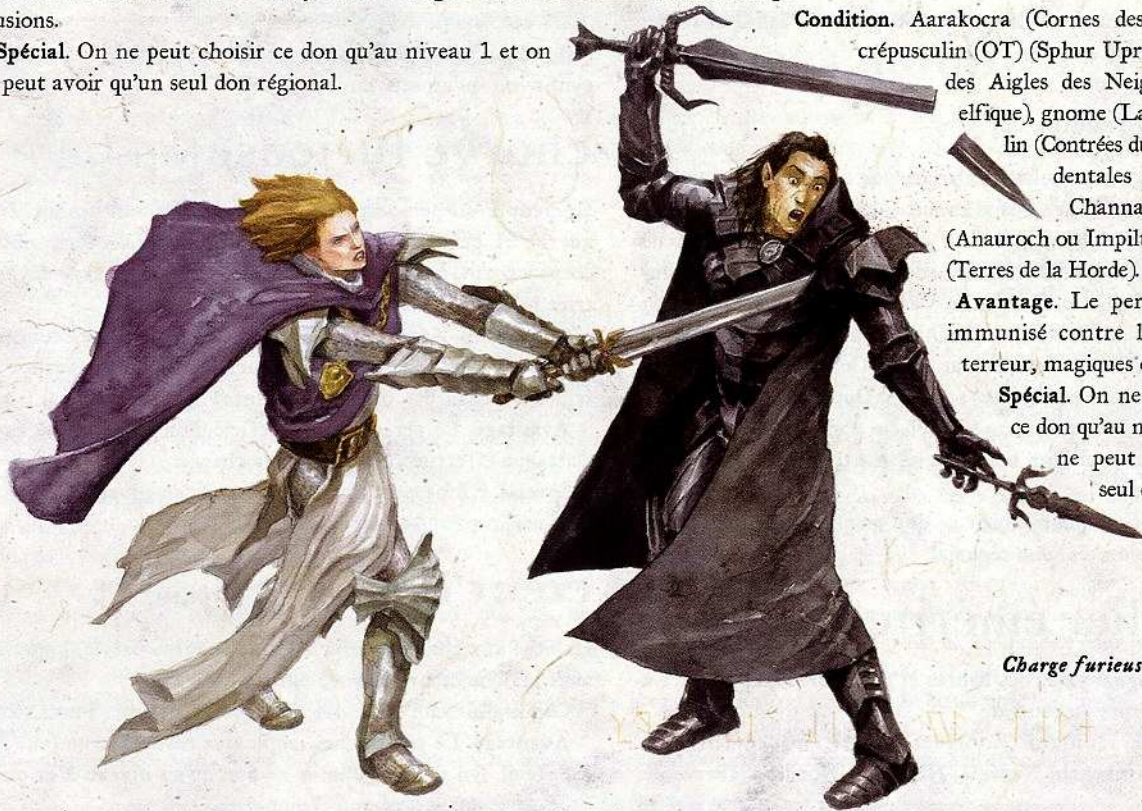
courageux [RÉGIONAL]

Le personnage ne connaît pas la peur et rien ne saurait ébranler son courage.

Condition. Aarakocra (Cornes 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 (Anarocho ou Impiltur) ou orque (Terres de la Horde).

Avantage. Le personnage est immunisé contre les effets de terreur, magiques ou non.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.



Charge furieuse

Courroux terrifiant [RÉGIONAL]

Au combat, le personnage a l'air terrifiant et bien peu de ses ennemis ont le cran de l'affronter.

Condition. Humain (Rashéménie), kir-lanan (collines Lointaines), 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 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 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 heures. Il s'agit d'un effet de moral extraordinaire.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

débrouillard [RÉGIONAL]

Le personnage sait comment s'informer, poser les bonnes questions et dialoguer avec la pègre sans éveiller de soupçons.

Condition. Halfelin (Amn ou Calimshan), humain (Amn, bief des Magiciens, Calimshan, Chesenta, mer de lune ou Unther) ou planaire (Chesenta ou Contrées du Mitan Occidentales).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Intimidation, Psychologie et Renseignements.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

détaché de ce monde

[RÉGIONAL]

Les compatriotes du personnage sont connus pour leurs pouvoirs mystiques et semblent transcender leur forme mortelle. Le rayonnement interne du PJ est tel qu'il est plus qu'un simple mortel.

Condition. Elfe (Éternelle-rencontre ou Sildëuyir), homme-esprit (cendrane) ou Imaskari des profondeurs (Outreterre [Noire Imaskar]).

Avantage. Le personnage est un Extérieur natif, pas un humanoïde. Il a la vision dans le noir sur 18 mètres. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

discipline [RÉGIONAL]

Le peuple du personnage est admiré pour sa détermination et son indéfectible résolution. Il est difficile de le distraire par l'intermédiaire d'un sort ou d'un coup.

Condition. Chitine (Outreterre [Yathchol]), elfe (Evereska ou bois de Yuir), gnome (Contrées du Mitan Occidentales), halfelin (Luiren), humain (Aglarond, Cormyr, expatrié shou, Shadovar ou Thay), planaire (Mulhorande) ou slyth (Outreterre [Fluvenilstra]).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Volonté et aux tests de Concentration.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Illustration de Joel Thomas



Détaché de ce monde

éducation [RÉGIONAL]

Certaines contrées accordent davantage de valeur à la plume qu'à l'épée. Durant son enfance, le personnage a bénéficié de plusieurs années d'instruction plus ou moins formelle.

Condition. Demi-elfe (Lunargent), elfe (Aire des Aigles des Neiges, Éternelle-rencontre ou Lunargent), gnome (Lantan) ou humain (Chessenta, Eauptrofonde, Lantan ou Lunargent).

Avantage. Toutes les compétences de Connaissances sont pour le personnage des compétences de classe. Il a également la possibilité de choisir deux de ces compétences qu'il maîtrise particulièrement bien. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests relevant de ces deux compétences. Si le personnage choisit une compétence qu'il ne connaît pas encore, il n'en tire aucun avantage immédiat car les compétences de Connaissances ne sont utilisables qu'après une formation.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

épées jumelles [RÉGIONAL]

Le personnage maîtrise un style de défense basé sur l'utilisation d'une lame dans chaque main.

Conditions. Demi-elfe (Eauptrofonde), elfe (Eauptrofonde ou Menzoberranzan) ou humain (Eauptrofonde ou Sembie), formé au maniement des armes de guerre.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec deux lames (cimeterre, dague, épée courte, épée longue ou rapière, quelle que soit la combinaison), il a droit, durant son action, de désigner un adversaire situé au corps à corps contre lequel il bénéficie d'un bonus de bouclier de +2 à la CA. Ce bonus se cumule avec le bonus de bouclier d'une targe ou d'un bouclier animé. À chaque fois que vient son tour de jeu, le personnage peut désigner un nouvel adversaire situé au corps à corps (action libre). Il doit renoncer à ce bonus s'il est pris au dépourvu ou perd son bonus de Dextérité à la CA.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

ethran [RÉGIONAL]

Le personnage a été initié aux secrets des Sorcières de Rashéménie en qualité de membre des Ethran, les « injugés ».

Conditions. Sexe féminin, humain (Rashéménie).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Dressage et Survie. Lorsqu'il traite avec d'autres Rashémis, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de compétence et de caractéristique relevant du Charisme. De plus, il peut se livrer à la magie de cercle (cf. page 59 des ROYAUMES OUBLIÉS).

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

familier supérieur [GÉNÉRAL]

Reportez-vous à la description du don Familier supérieur, page 200 du *Guide du Maître*. En plus des choix qui y sont proposés, voici les possibilités de familier au sein des Royaumes Oubliés.

Familier	Alignement	Niveau
Crochet macabre (RF)	Neutre mauvais	9
Lézard cracheur (RO)	Neutre	3
Lynx (RF)	Neutre	3
Osquip (RF)	Neutre mauvais	5
Serpent ailé (RF)	Neutre	3
Tressym	Neutre bon	5

Un familier supérieur n'offre pas d'autres pouvoirs spéciaux à son maître que le don Vigilance, un lien télépathique et un transfert d'effet magique.

fibre commerciale [RÉGIONAL]

Le personnage vient d'une famille pourvue de nombreux contacts parmi les guildes et le négoce de Faerûn. Il tire un bon prix de tout ce qu'il vend ou achète.

Condition. Gnome (Lantan ou Outreterre [Noires Contrées]), halfelin (Amn ou Calimshan), humain (Amn, Eauptrofonde, expatrié shou, Lantan, Sembie, Tashalar, Tharsult, Thesk, Turmish ou Vaste) ou nain (côte des Épées ou Outreterre [Noires Contrées]).

Avantage. Quand le personnage vend des armes, des objets magiques et autres biens liés à ses aventures, il en tire 75 % du prix indiqué, contre 50 % en temps normal. Une fois par mois, il peut acheter un objet à 75 % de son prix de vente. Durant la création de personnage, il reçoit également 300 po à dépenser comme il lui sied.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

force d'âme [RÉGIONAL]

Le personnage possède une résistance innée à la magie de mort et aux attaques surnaturelles. Il est difficile de séparer son âme de son corps.

Condition. Demi-elfe (Dambrath, Lunargent ou les Vaux), elfe (Cour elfique et Lunargent), gnome (Contrées du Mitan Occidentales ou Outreterre [Nord-Terre]), halfelin (vallée de Channath ou Luiren), humain (îles Moonshae) ou nain (Oldonnar).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur et de Volonté. Ce bonus passe à +3 contre les effets de mort, l'absorption d'énergie et les diminutions permanentes de caractéristiques.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

forestier [RÉGIONAL]

Le personnage ne fait qu'un avec les vastes forêts de Faerûn. Au sein d'une forêt, il n'a guère de rival.

Condition. Centaure (Haute-Forêt), demi-elfe (Aglarond ou Haute-Forêt), elfe (bois de Chondal, Haute-Forêt, forêt de Léthyr ou Sildëyuir), gnome (Grand-Val), halfelin (bois de Chondal), humain (Grand-Val ou Vaux) ou volodni (forêt de Léthyr).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discretion et Perception auditive. En forêt, ce bonus passe à +3.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

formation magique [RÉGIONAL]

Le personnage est originaire d'une contrée 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.

Conditions. Int 10 ou Cha 10, elfe (Éternelle-rencontre ou Evereska) ou humain (Halruua 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 une valeur de 10 au moins dans la caractéristique attenante). Cette décision doit être prise au moment où le don est choisi. Le personnage tient compte du risque d'échec des sorts profanes s'il porte une armure. De plus, on le considère comme un ensorceleur ou un magicien de son niveau de lanceur de sorts (niveau 1 minimum) pour ce qui est des diverses variables liées au niveau.

Si le personnage lance ces sorts comme un ensorceleur, leur DD de sauvegarde est égal à 10 + son modificateur de Cha. Il connaît alors deux sorts de niveau 0 de la liste d'ensorceleur/magicien.

Si le personnage lance ces sorts comme un magicien, leur DD de sauvegarde est égal à 10 + son modificateur d'Int. Il possède alors un grimoire renfermant trois sorts de niveau 0 de la liste d'ensorceleur/magicien. Il les prépare de la même façon qu'un magicien.

Spécial. Si le personnage possède des niveaux d'ensorceleur ou de magicien, il peut lancer trois sorts de niveau 0 de plus par jour.

On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

impétueux [RÉGIONAL]

L'opiniâtreté et la détermination du personnage sont légendaires. Il est particulièrement têtu et il est difficile de le faire changer d'avis.

Condition. Humain (Altumbel, Contrées du Mitan Occidentales, Damarie, Grand-Val ou Rashéménie), nain (Épine dorsale du Monde, Grande Faille, Outreterre [Griffe-Terre] ou Outreterre [Nord-Terre]) ou taer (IO) (montagnes de Bordglacé).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Volonté. Il ne saurait être secoué et ignore donc les effets de cet état préjudiciable.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

infatigable [RÉGIONAL]

Le personnage ne connaît pas le sens du verbe « abandonner ».

Condition. Homme-lézard (Surkh), humain (Chevauchée, Terres de la Horde, Thindol ou Vaasie), nain (côte des Épées, montagnes Galènes ou Outreterre [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 (comme *vagues d'épuisement*), il est simplement fatigué. S'il est exposé à un effet censé le fatiguer (comme au terme d'une rage de berserker), il n'est pas affecté.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

inscription de runes

[CRÉATION D'OBJETS].

Le personnage est capable de créer des runes magiques contenant des sorts jusqu'à ce qu'on les déclenche.

Conditions. Int 13, compétence d'Artisanat adéquate, lanceur de sorts divins de niveau 3.

Avantage. Le personnage peut lancer tout sort auquel il accède en qualité de rune. Il doit avoir préparé le sort à inscrire, mais également disposer de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le sort a un coût en PX, le personnage 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 des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Un objet de taille M ou inférieure ne peut accueillir qu'une rune. Les objets plus gros peuvent contenir une rune par tranche de 2,25 m² de surface (1,50 m × 1,50 m). Il est impossible d'inscrire une rune sur une créature, mais on peut la placer sur un élément de son équipement.

Une rune a un prix de vente égal au niveau du sort × niveau de lanceur de sorts × 50 po (un sort de niveau 0 compte pour un 1/2 niveau). Le personnage doit également sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de vente et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix indiqué).

Note. Le multiplicateur de coût (50 po) remplace celui qui figure dans les *ROYAUMES OUBLIÉS* (100 po).

instruction profane [RÉGIONAL]

Au pays, tous ceux qui font la démonstration d'un quelconque talent magique bénéficient d'une formation spéciale. Nombre

de personnages connaissent donc les us des bardes, ensorceleurs et magiciens.

Condition. Humain (bief des Magiciens, Chessenta, Eaux dorées, Halruua, Lantan, Mulhorand, Nimbral ou Unther), Imaskari des profondeurs (Outreterre [Noire Imaskari]) ou planaïre (Chessenta).

Avantage. Choisissez une classe de lanceur de sorts profanes. Le personnage peut désormais activer les objets à potentiel magique comme s'il disposait de 1 niveau dans la classe choisie. Celle-ci devient également une classe de prédilection en plus de sa classe de prédilection normale. Par exemple, un guerrier/roublard humain qui choisit magicien dans le cadre de ce don pourra gagner des niveaux de magicien sans être victime du malus en points d'expérience pour s'être multiclassé dans trois classes.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Si le personnage est un magicien spécialisé et qu'il choisit la classe d'ensorceleur ou de magicien dans le cadre de l'avantage de ce don, il peut activer les objets à potentiel magique de son école opposée.

Intrépide [RÉGIONAL]

Le personnage tient bon là où d'autres s'écrouleraient.

Condition. Homme-lézard (Surkh), humain (Damarie, Grand-Val, îles Moonshae, Impiltur ou Shanatar l'Ancienne), nain (montagnes Fumantes, montagnes des Galènes, Outreterre [Griffe-Terre], Outreterre [Shanatar l'Ancienne] ou Turmish), orque (Amn, Chessenta ou Vaasie) ou slyth (Outreterre [Fluvenilstra]).

Avantage. Le personnage gagne 5 points de vie.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'une seule fois mais il se cumule avec Robustesse. De plus, on ne peut le choisir qu'au niveau 1. Enfin, on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Jumeau tonnerre [RÉGIONAL]

Le personnage est issu de la génération naine de jumeaux nés après la Bénédiction du Tonnerre de Moradin, au cours de l'Année du Tonnerre.

Condition. Nain (côte des Épées, Eauprofonde, Épine dorsale du Monde, Grande Faille, montagnes Fumantes, montagnes des Galènes, Outreterre [Shanatar l'Ancienne] ou Turmish).

Avantage. Le personnage a un frère jumeau ou une sœur jumelle. Si ce jumeau est vivant et qu'il se trouve dans le même plan, le personnage peut tenter un test de Sagesse (DD 12) pour savoir dans quelle direction le trouver. En cas de succès, le personnage connaît la direction de son jumeau au prix d'une action de mouvement durant l'heure qui suit. On peut tenter ce test une fois par heure.

Le personnage bénéficie également d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et Intimidation.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.



Jumeau tonnerre

Lanceur de haches [RÉGIONAL]

Le personnage est capable de porter un coup mortel quand il lance une arme lourde.

Condition. Homme-lézard (Surkh), humain (Grand Glacier, îles Moonshae, Nord ou Vaasie), nain (Grand Glacier) ou orque (mer de Lune ou Outreterre [Nord-Terre]).

Avantage. Quand le personnage effectue une attaque à distance à l'aide d'une arme de jet (hache, lance, javeline, etc.), il peut ajouter au jet d'attaque son bonus de Force à la place de son bonus de Dextérité.

Normal. Un personnage qui attaque à l'aide d'une arme à distance ajoute habituellement son bonus de Dextérité au jet d'attaque.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Lignée de feu [RÉGIONAL]

Le personnage descend des éfrits qui régèrent sur le Calimshan pendant si longtemps. Le sang de ces esprits du Feu coule donc dans ses veines.

Condition. Humain (Calimshan) ou planaire (Calimshan).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de feu. En outre, il lance les sorts affichant le registre du Feu avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Magie de la toile d'ombre

[GÉNÉRAL]

Le personnage a découvert les dangereux secrets de la Toile d'Ombre.

Conditions. Sag 15 ou Shar en qualité divinité tutélaire.

Avantage. Les sorts du personnage puisent désormais leur puissance dans la Toile d'Ombre plutôt que dans la Toile. En

outre, il est capable d'activer les objets magiques qui exploitent la Toile d'Ombre sans subir de dégâts.

Le DD de sauvegarde des enchantements, illusions et nécromancies que lance le personnage augmente de +1. Le personnage bénéficie également d'un bonus de +1 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie des effets issus de ces écoles.

La Toile d'Ombre est moins intéressante pour les effets impliquant énergie et matière. Ainsi, le niveau effectif de jeteur de sorts est réduit de 1 point dans le cadre des évocations et des transmutations (sauf s'il s'agit de sorts relevant du registre de l'obscurité). Un utilisateur de la Toile d'Ombre de niveau 1 ne peut donc pas lancer le moindre sort de ces écoles.

Le personnage ne peut plus lancer de sorts relevant du registre de la lumière. Sa capacité à utiliser les objets magiques générant de la lumière est également limitée. Ainsi, il ne peut plus faire appel au pouvoir de lumière des objets magiques à mot de commande et à fin d'incantation.

Désormais, tous les objets magiques qu'il crée sont des objets magiques de la Toile d'Ombre (cf. Chapitre 2 des *ROYAUMES OUBLIÉS*).

Magie insidieuse [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut se servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient davantage de mal à détecter ses sorts.

Condition. Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage. Quand un utilisateur de la Toile emploie un sort (comme *détection de la magie*), un pouvoir magique ou un objet magique de divination susceptible de détecter l'aura magique de l'un des sorts du personnage, il lui faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage) pour que son action soit couronnée de succès. De même, un utilisateur de la Toile recourant à une divination (comme *détection de l'invisibilité*) pour révéler les effets de l'un des sorts du personnage doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts pour y parvenir. L'utilisateur de la Toile ne peut effectuer qu'un test de niveau de lanceur de sorts par divination

changements apportés aux dons des *ROYAUMES OUBLIÉS*

En plus de la révision du système de dons régionaux, ce chapitre présente quelques changements apportés aux autres dons des *ROYAUMES OUBLIÉS*. La plupart de ces modifications sont mineures, mais celles qui suivent ont tout de même leur importance.

Création de portails. Les portails sont désormais considérés comme des objets merveilleux et conçus à l'aide du don Création d'objets merveilleux. Un nouveau don, Maître des portails, facilite la création de ce type d'objet.

Discret. Ce don a été incorporé au *Manuel des Joueurs*. Le don Rapide et silencieux prend sa place dans le présent ouvrage.

École supérieure. Ce don n'a pas été inclus à ce chapitre car il figure dans le *Manuel des Joueurs*.

Efficacité des sorts supérieure. Ce don n'a pas été inclus à ce chapitre car il figure dans le *Manuel des Joueurs*.

Familier supérieur. Ce don n'a pas été reproduit en intégralité car il figure dans le *Guide du Maître*.

Forestier. L'avantage du don Forestier a été incorporé au don Solitaire, qui figure dans le *Manuel des Joueurs*. La version qui apparaît dans le présent ouvrage fonctionne différemment.

Magocratie courtoise. Ce don a été rebaptisé Connaissance des sorts car sa révision ne traite guère plus de courtoisie.

Science du contresort. Ce don n'a pas été inclus à ce chapitre car il figure dans le *Manuel des Joueurs*.

employée, quel que soit le nombre des sorts du personnage affectant la zone. Toutes les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques sont considérées comme des utilisatrices de la Toile, sauf si elles possèdent le don Magie de la Toile d'Ombre.

Cet avantage ne s'étend pas aux évocations et aux transmutations que lance le personnage.

Magie pernicieuse [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut se servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à résister à ses sorts.

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 des utilisatrices de la Toile, 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 supérieure, mais il ne s'étend pas aux évocations et aux transmutations.

Magie tenace [GÉNÉRAL]

Le personnage peut se servir de la Toile d'Ombre pour que les utilisateurs de la Toile aient plus de mal à dissiper ses sorts.

Condition. Magie de la Toile d'Ombre.

Avantage. Les sorts du personnage résistent aux tentatives de dissipation des utilisateurs de la Toile. 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. Quand un utilisateur de la Toile effectue un test de dissipation contre l'un des sorts du personnage (dont *dissipation de la magie* pour contrer un sort qu'il lance), le DD s'élève à 15 + niveau de lanceur de sorts du personnage. Cet avantage ne s'étend pas aux évocations et aux transmutations.

Maître des portails

[CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est particulièrement doué dans l'art de création des *portails*, des objets magiques permanents qui transportent ceux qui en connaissent les secrets d'un endroit à un autre. Faerûn est parsemée de *portails*.

Condition. Création d'objets merveilleux.

Avantage. Quand le personnage crée un *portail*, il s'acquitte simplement de la moitié du coût de 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. Effectuez un test d'Art de

la magie et ajoutez le résultat à celui du jet de la Table 2-2, page 61 des *ROYAUMES OUBLIÉS*. Le *portail* reste stable pendant 1 minute, mais le personnage peut renouveler l'opération aussi souvent que nécessaire.

milice [RÉGIONAL]

Le peuple du personnage compte sur une milice entraînée et armée pour défendre ses terres. Le personnage connaît l'usage des armes.

Condition. Demi-elfe (Aglarond), halfelin (Luiren) ou humain (Altumbel, Impiltur, Samarach, Thindol, Turmish ou Vaux).

Avantage. Le personnage est formé au maniement de toutes les armes de guerre.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Négociateur-né [RÉGIONAL]

La culture du personnage est basée sur le troc et l'art du commerce.

Condition. Halfelin (Amn), humain (Amn, bief de Vilhon, côte des Dragons, Eauptrofonde, Eaux dorées, Sembie, Tharsult ou Thesk) ou nain (Eauptrofonde, Grande Faille et Turmish).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Estimation et Psychologie.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.



Illustration de Jim Paolelec

Nomade monté [RÉGIONAL]

Le personnage a été élevé au sein d'une culture pour laquelle l'équitation et le tir à l'arc ont une grande importance.

Condition. Humain (Chevauchée, Shaar ou Terres de la Horde).

Avantage. Le personnage acquiert le don Maniement d'une arme de guerre (arc court composite, cimeterre et lance d'arçon). De plus, il bénéficie d'un bonus de +3 aux tests d'Équitation.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

pied léger [RÉGIONAL]

Le personnage est très rapide.

Condition. Demi-elfe (Haute-Forêt ou Vaux), elfe (forêt de Léthyr, Haute-Forêt ou Wealdath) ou humain (Shaar ou Thindol).

Avantage. La vitesse de base au sol du personnage est de 3 mètres supérieure à celle des autres représentants de sa race. Cet avantage ne s'applique que s'il porte une armure légère (ou pas d'armure du tout) et ne s'encombre pas d'une charge lourde. Appliquez le bonus avant de modifier la vitesse de déplacement du personnage en raison de sa charge transportée.

Spécial. Si l'une des aptitudes de classe du personnage augmente également sa vitesse de déplacement, celle-ci se cumule avec l'effet du don Pied léger.

On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

pied sûr [RÉGIONAL]

Le personnage est habitué à combattre sur des pentes raides et autres surfaces traîtres.

Condition. Humain (Grand Glacier ou tribus uthgardts), orque (Amn, mer de Lune ou Vaásie) ou torve (Outreterre [Reeshov]).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Escalade et Saut. Il ne tient pas compte des malus découlant de déplacements contrariés quand il évolue sur une pente glacée ou raide (cf. *Déplacements*, page 162 du *Manuel des Joueurs*). Si la surface est à la fois glacée et raide, chaque case de mouvement coûte deux cases de déplacement au lieu de huit.

Normal. Un personnage qui progresse sur une surface glacée ou raide compte chaque case de mouvement comme deux cases de déplacement.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

préparation profane [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens. Dans ce cas, il n'a pas besoin de temps supplémentaire pour appliquer des dons de métamagie au sort.

Condition. Faculté de lancer des sorts de magie profane spontanés.

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 correspondre 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.

prodige magique [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué en magie.

Avantage. Lorsque le personnage détermine ses sorts en bonus, considérez que sa caractéristique primaire (Charisme pour les bardes et ensorceleurs, Intelligence pour les magiciens) bénéficie d'un bonus de +2.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Il s'applique à chaque fois à une valeur de caractéristique différente. Enfin, un personnage peut le prendre même s'il ne possède pas encore de niveau dans la classe de jeteur de sorts attenante.

On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1.

Racé [RÉGIONAL]

Le personnage sait ce que signifie le fait de combattre pour sauver sa peau. Sa vivacité d'esprit et ses réflexes physiques prennent tout leur sens lorsque ses ennemis dégainent leurs armes ou lancent des sorts meurtriers.

Condition. Centaure (plateau de Thay), elfe (drow de Cormanthor, mer Extérieure, mer Intérieure ou Menzoberranzan), fey'ri (vallée du Delimbiyr), gnoll (plateau de Thay), halfelin (bois de Chondal), humain (Lunargent, îles Nélanthères, Téthyr ou Vaux), nain (Outreterre [Griffe-Terre]), orque (Outreterre [Nord-Terre] ou Vaásie) ou torve (Outreterre [Reeshov]).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux 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.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Rapide et silencieux [RÉGIONAL]

Le personnage compte les ombres parmi ses amis et son pas est plus léger que celui d'un chat.

Condition. Elfe (drow de Cormanthor ou Wealdath), goblin (montagnes de Viteterre), gobelours (montagnes de Viteterre), halfelin (bois de Chondal ou le Nord), hobgoblin (montagnes de Viteterre), humain (Shanatar l'Ancienne ou tribus uthgardts), orque (Nord) ou wemic (Shaar).

Avantage. Le personnage peut évoluer à la totalité de sa vitesse de déplacement et utiliser les compétences Déplacement silencieux ou Discrétion sans le moindre malus.

Normal. Un personnage qui évolue à plus de la moitié de sa vitesse de déplacement subit un malus de -5 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

RÉSISTANCE AU POISON [RÉGIONAL]

Le personnage s'est habitué à de nombreuses substances mortelles en s'y exposant avec précaution ou tout simplement parce que son environnement est particulièrement hostile. Il est donc capable de résister à des poisons qui tueraient un cheval.

Condition. Chitine (Outreterre [Yathchol]), goblin (montagnes de Viteterre), gobelours (montagnes de Viteterre), humain (Dambrath, Lapaliya ou Shanatar l'Ancienne), nain (Outreterre [Nord-Terre]) ou orque (mer de Lune ou Nord).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

RETARDEMENT DE SORT [MÉTAMAGIE]

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

Condition. Un don de métamagie au choix.

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

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



Sang de serpent

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles à l'aide d'autres sorts, comme *détection de la magie*. Le sort doit être préparé comme s'il avait trois niveaux de plus.

sang de serpent [RÉGIONAL]

Le sang des yuan-tis coule dans les veines du personnage. Nul signe extérieur ne trahit son héritage, mais il n'est pas entièrement humain.

Condition. Humain (bief de Vilhon, Chult, Contrées du Mitan Occidentales, lac de Vapeur, Lapaliya, Samarach, Tashalar, Tharsult ou Thindol).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes et d'un bonus de +2 aux jets de Vigueur contre le poison.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

sang magique [RÉGIONAL]

Le personnage a le chic pour tirer le meilleur parti de ses facultés magiques innées. Il peut donc y avoir recours plus souvent que les autres représentants de sa race.

Condition. Elfe (Menzoberranzan), fey'ri (vallée du Delimbiyr), gnome (Grand-Val, Outreterre [Noires Contrées] ou Thesk), homme-esprit (Cendrane), kir-lanan (collines Lointaines), nain (Oldonnar ou Outreterre [Noires Contrées]) ou planaire (Calimshan, Mulhorande ou Unther).

Avantage. Le personnage peut utiliser ses pouvoirs magiques raciaux plus souvent que la norme. En effet, les pouvoirs auxquels il a normalement recours 1 fois par jour sont désormais utilisables 3 fois par jour.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

signature magique [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage se manifestent accompagnés d'une apparence ou d'un thème précis.

Condition. Niveau 1 de lanceur de sorts profanes.

Avantage. En raison de l'apparence inhabituelle que prennent les sorts du personnage, le DD des tests d'Art de la magie visant à identifier ceux qu'il jette augmente de +4. De plus, il peut sélectionner un sort connu par niveau de sort. Il s'agit de sorts « thématiques » qu'il lance avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Chaque fois

Illustration de Rafa Garres

qu'il accède à un nouveau niveau de sort, le personnage a droit à un sort thématique de plus (sans qu'il lui soit nécessaire de reprendre ce don).

Tous les thèmes sont possibles tant qu'on peut en faire une description visuelle. Par exemple, le thème peut être « électricité », « sphères » ou « crânes hurlants ». Si le personnage choisit le thème des sphères, ses *projectiles magiques* prendront la forme de boules de lumière incandescentes et les monstres qu'il convoque émergeront de mystérieux globes aux couleurs de l'arc-en-ciel. Si le thème est « électricité », ses sorts de *rapidité* se manifesteront sous la forme d'étincelles vert vif sautant d'allié en allié.

Il est impossible de profiter de ce don pour rendre les manifestations magiques invisibles ou pour changer le type de dégâts infligés, quelle que soit l'apparence des sorts.

sort de signature [GÉNÉRAL]

Le personnage connaît tellement bien un sort précis qu'il peut convertir des sorts préparés en ce sort.

Condition. Maîtrise des sorts.

Avantage. Chaque fois que vous prenez ce don, choisissez un sort associé au don Maîtrise des sorts. Désormais, votre personnage peut convertir des sorts de magie profane du niveau du sort maîtrisé (ou plus élevé) 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 se cumulent pas. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort maîtrisé.

sort inné [MÉTAMAGIE]

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. Choisissez un sort que votre personnage connaît. Il peut désormais le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, 3 fois par jour. Si le sort inné nécessite un sacrifice de PX, le personnage doit s'acquitter de ce coût chaque fois qu'il utilise son pouvoir magique. Si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, le personnage a besoin d'un focaliseur dont le coût est 50 fois plus élevé. Dans le cas contraire, il n'a pas besoin de composante.

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 qu'il lance donc un sort de moins quotidiennement. Par exemple, s'il jette normalement trois sorts de 3^e niveau par jour et qu'il choisit *boule de feu* en qualité de sort inné, il ne pourra désormais plus jeter que deux sorts de 3^e niveau mais gagnera trois utilisations quotidiennes du pouvoir magique *boule de feu*.

Spécial. On peut choisir ce don plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise.

sort jumeau [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Un sort altéré par ce don prend effet deux fois, comme si le personnage le lançait deux fois sur une même zone ou 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 (le cas échéant).

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-personné* jumeau, par exemple. Cependant, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux tests de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar d'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 sort doit être préparé comme s'il avait quatre niveaux de plus.

sort persistant [MÉTAMAGIE]

L'un des sorts du personnage 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*). Ne sont pas affectés par ce don les sorts à durée instantanée ou dont la durée indique « jusqu'à utilisation ». Il n'est pas nécessaire de se concentrer sur des sorts comme *détection de la magie* ou *détection de pensées* pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, il faut bel et bien se concentrer pour obtenir les informations supplémentaires habituelles. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration se fait au prix d'une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Un sort persistant doit être préparé comme s'il avait six niveaux de plus.

suprématie spirituelle [RÉGIONAL]

Les esthètes et les mystiques de la région natale du personnage apprennent à dépasser la fragilité de leur corps grâce à l'inébranlable puissance de leur esprit.

Condition. 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, le personnage peut utiliser son modificateur d'Intelligence ou de Charisme (au choix) à la place de son modificateur de Constitution pour déterminer ses points de vie supplémentaires. Aux niveaux suivants, le modificateur de Constitution s'applique. De plus, il gagne 1 point de vie supplémentaire à chaque fois qu'il apprend un don de métamagie. Enfin, s'il est en mesure de jeter des sorts profanes, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à la CA.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

surineur [RÉGIONAL]

En situation de lutte, le personnage se sert de ses armes sans difficulté.

Condition. Chitine (Outreterre [Yathchol]), demi-elfe (côte des Dragons ou Dambrath), goblin (montagnes de Viteterre), gobelours (montagnes de Viteterre), halfelin (vallée de Channath), hobgoblin (montagnes de Viteterre), humain (Anauroch, côte des Épées, Dambrath ou lac de Vapeur), orque (Thesk) 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. De plus, il ne lui est pas nécessaire de réussir un test de lutte pour dégainer une arme légère, mais il lui faut entreprendre une action de mouvement. Si son bonus de base 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.

Normal. En situation de lutte, un personnage subit un malus de -4 aux jets d'attaque quand il tente de frapper son adversaire à l'aide d'une arme légère. De plus, il doit réussir un test de lutte pour dégainer son arme et il ne peut porter d'attaque à outrance durant ce même round.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

survivant [RÉGIONAL]

Le peuple du personnage vit dans des régions que d'autres trouvent inhospitalières. Le personnage connaît nombre des secrets de la nature.

Condition. Elfe (bois de Chondal, mer Extérieure ou mer Intérieure), humain (Anauroch, Chult, Grand Glacier, Narfell ou le Shaar), kuo-toa (Outreterre [Slopdilmonpolop]), nain (Chult ou Grand Glacier), slyth (Outreterre [Fluvenilstra]) ou taer (IO) (montagnes de Bordglacé).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur et d'un bonus de +2 aux tests de Survie.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

tatouage focaliseur [RÉGIONAL]

Le personnage porte les puissants tatouages magiques des Magiciens Rouges de Thay.

Conditions. Être spécialisé dans une école de magie, humain (Thay) ou planaire (Thay).

Avantage. Ajoutez +1 au DD de sauvegarde des sorts de l'école de prédilection du personnage. Ce dernier bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à passer outre la résistance à la magie de la cible lorsqu'il lance un sort de cette école. Enfin, il peut participer à la magie de cercle des Magiciens Rouges.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Traqueur

[RÉGIONAL]

Dans les contrées menacées par de féroces pillards, nombre de guerriers apprennent à combattre des créatures précises. Le personnage est donc capable de les combattre avec une redoutable efficacité.

Condition. Demi-elfe (côte des Dragons), halfelin (Nord), humain (Chult, Cormyr, Impiltur, mer de Lune, Nord, Samarach, Tahslar ou Thindol) ou nain (Épine 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, si ce n'est que le type exact de créature dépend de sa région natale, comme le montre la table ci-dessous.

Région natale.	Ennemi juré
Chult	Humanoïdes (gobelinoïdes)
Cormyr	Humanoïdes (gobelinoïdes)
Côte des Dragons	Dragons
Épine dorsale du Monde	Humanoïdes (orques)
Impiltur	Démons
Mer de Lune	Humanoïdes (orques)
Montagnes des Galènes	Humanoïdes (gobelinoïdes)
Nord	Humanoïdes (orques)
Samarach	Yuan-ti
Tashalar	Yuan-ti
Thindol	Yuan-ti

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

Si le personnage est un rôdeur pourvu d'un ennemi juré correspondant à celui du don, les bonus se cumulent.



Surineur

CLASSES DE PRESTIGE

Les classes de prestige de cet ouvrage sont réparties sur trois chapitres. Le Chapitre 2 propose celles qui sont ouvertes à l'ensemble des personnages faerûniens. Les classes de prestige du Chapitre 5 sont liées aux aventures épiques qui se déroulent à Toril. Enfin, l'Appendice dévoile des classes de prestige liées aux *Chapitres Interdits* et aux *Chapitres Sacrés*. La Table 2-1 reprend l'ensemble des classes de prestige décrites dans le *Manuel des Joueurs de Faerûn* et précise le chapitre au sein duquel chacune apparaît.

classes de prestige des personnages faerûniens

Des sociétés secrètes (comme les Ménéstrrels et les Voleurs de l'Ombre) aux ordres militaires prestigieux (comme les Dragons Pourpres et la Gardesort de Lunargent), les personnages faerûniens

disposent d'alternatives d'évolution quasi infinies. Guerriers et autres combattants peuvent progresser au sein de leur classe de base ou s'engager dans une guilde de mercenaires ou une armée régulière. Les lanceurs de sorts profanes doivent choisir entre douze écoles et philosophies mystiques, chacune tentant de saisir la Toile à sa façon. Les prêtres disposent de plus de cent dieux parmi lesquels faire leur choix. Ajoutez à cela les options proposées aux membres de races spécifiques, et vous disposez d'un nombre phénoménal de voies que votre personnage est susceptible d'emprunter.

TABLE 2-1 : CLASSES DE PRESTIGE DES PERSONNAGES FAERÛNIENS

Classe	Source	Classe	Source
Adepté des ombres	Chapitre 2	Hiérophante magefeu	Chapitre 5 (épique)
Agent ménestrel	Chapitre 2	Incantatrice	Chapitre 2
Arcaniste nétherisse	Chapitre 5 (épique)	Justicier de Tyr	Chapitre 2
Célébrante de Sharess	Appendice (exaltée)	Lanceur de runes	Chapitre 2
Champion divin	Chapitre 2	Marteau de Moradin	Chapitre 2
Champion martyr d'Ilmater	Appendice (exaltée)	Moine de la mort longue	Chapitre 2
Chasseur du sang noir	Appendice (maléfique)	Œil d'Horus-Ré	Chapitre 2
Chasseur shaaryen	Chapitre 2	Parangon ménestrel	Appendice (exaltée)
Chevalier dragon pourpre	Chapitre 2	Quêteur divin	Chapitre 2
Dévote profane	Chapitre 2	Seigneur de l'aube de Lathandre	Chapitre 2
Disciple divin	Chapitre 2	Seigneur muqueur	Appendice (maléfique)
Espion du Zhentarim	Chapitre 2	Vierge de la souffrance	Appendice (maléfique)
Gardesort de Lunargent	Chapitre 2	Voleur cognitif	Appendice (psionique)
Gardien funéraire evereskan	Chapitre 2	Voleur de l'ombre d'Amn	Chapitre 2
Hathran	Chapitre 2	Yathrinshée	Appendice (maléfique)

Adeptes des ombres

Une partie des jeteurs de sorts qui découvrent l'existence de la Toile d'Ombre font montre de prudence à son contact et altèrent lentement leur magie par son biais. D'autres sont plus téméraires et se précipitent dans les abysses de la Toile d'Ombre, acquérant sur-le-champ tous les dons offerts à l'élève désinvolte et exhumant des secrets que seuls les mages les plus passionnés découvrent. Ces jeteurs de sorts sont les adeptes des ombres, des individus qui réalisent de grands sacrifices en certains domaines de magie pour recueillir les fruits de leurs travaux ailleurs.

La plupart des adeptes des ombres sont des ensorceleurs ou des magiciens qui acquièrent d'immenses pouvoirs en empruntant cette voie. Cependant, n'importe quel jeteur de sorts est capable de puiser sa magie dans la Toile d'Ombre, et quelques bardes, druides et rôdeurs font parfois ce choix. Pour ce qui est des prêtres, seuls les disciples de Shar apparaissent fréquemment dans les rangs des adeptes des ombres.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir adepte des ombres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

Dons. Magie de la Toile d'Ombre, un don de métamagie au choix.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de 3^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'adepte des ombres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix,

chacune devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Discrétion (Dex) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'adepte des ombres :

Armes et armures. L'adepte des ombres ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau d'adepte des ombres, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 3^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, meilleurs chances de repousser les morts-vivants, etc.). Si l'adepte des ombres possède plusieurs classes de lanceur de sorts via lesquelles il peut jeter des sorts de 3^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Dons de l'ombre. Au niveau 1, l'adepte des ombres gagne Magie insidieuse, Magie pernicieuse et Magie tenace en qualité de dons supplémentaires s'il ne les possède pas déjà.

Vision nocturne (Ext). Au niveau 2, l'adepte des ombres acquiert la vision nocturne s'il ne la possède pas déjà.

Défense d'ombre (Ext). Au niveau 3, l'adepte des ombres acquiert une résistance aux sorts de la Toile d'Ombre. Il bénéficie ainsi d'un bonus de malfeasance de +1 aux jets de sauvegarde contre les enchantements, les illusions et les nécromancies, mais



Adeptes des ombres.

Illustration de Joel Thomas

Qu'est-ce qui a changé dans la v.3.5 ?

Si ce chapitre dévoile des classes de prestige inédites, il propose également la révision d'un grand nombre d'entre elles originellement publiées dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*. Souvent, ces révisions sont mineures et incluent une liste de compétences retouchée, l'intégration d'errata, etc. Seules deux classes ont été revues de fond en comble : l'éclaireur ménestrel et l'hathran. L'éclaireur ménestrel (désormais qualifié d'agent ménestrel) a

davantage de points de compétence et progresse au sein d'une classe de lanceur de sorts existante. Quant à l'hathran, ses pouvoirs ont été retravaillés de manière à coller aux wylcharan de Rashéménie.

Les joueurs désireux de connaître la version révisée de l'archimage, du hiérophante et du magicien rouge doivent se reporter aux pages 177, 188 et 189 du *Guide du Maître*.

TABLE 2 — 2 : ADEPTE DES OMBRES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Dons de l'Ombre	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Vision nocturne	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Défense d'ombre (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Bouclier d'ombre	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+2	+5	Défense d'ombre (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Traversée des ombres, vision dans le noir	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+2	+6	Bouclier d'ombre suprême	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	Défense d'ombre (+3)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	Double d'ombre	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

également contre les sorts accompagnés du registre de l'obscurité. Ce bonus passe à +2 au niveau 6 et à +3 au niveau 9.

Bouclier d'ombre (Sur). Un adepte des ombres de niveau 4 ou plus est capable de s'entourer d'un globe d'une force noire et pourpre au prix d'une action simple. Ce bouclier d'ombre reproduit les effets du sort *bouclier*, ce qui confère au personnage un bonus de bouclier de +4 à la CA et absorbe les *projectiles magiques* qui lui sont lancés. De plus, il procure un camouflage (20 % de chances de le rater) contre les attaques au corps à corps et à distance. L'adepte des ombres voit au travers du bouclier, qui n'offre donc ni abri ni camouflage à ses adversaires.

Le bouclier d'ombre reste actif pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts et par jour (la durée pouvant être décomposée en plusieurs fois). La création et le renvoi du bouclier d'ombre requièrent 1 action simple.

Au niveau 8, le bouclier d'ombre confère également une résistance à la magie de 12 + niveau d'adepte des ombres, comme si le personnage bénéficiait d'un sort de *résistance à la magie*.

Traversée des ombres (Mag). Au niveau 7, l'adepte des ombres peut lancer le sort *traversée des ombres*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau d'adepte des ombres).

Vision dans le noir (Sur). Au niveau 7, l'adepte des ombres voit dans le noir comme s'il bénéficiait en permanence du sort *vision dans le noir*.

Double d'ombre (Sur). Une fois par jour, un adepte des ombres de niveau 10 peut entreprendre 1 action simple pour créer un double de lui-même logé à partir des ténèbres. Le double possède les caractéristiques, la CA de base, les points de vie, les jets de sauvegarde et le bonus à l'attaque de son créateur, mais

pas d'équipement (l'équipement et les vêtements apparents ne sont pas fonctionnels). Le double peut attaquer les ennemis de son créateur si on lui confie une arme ou quelque objet (il peut se servir de tout ce que son créateur est capable d'utiliser), ou encore agir comme la cible d'un sort de *projection d'image*, répliquant les actions de son créateur et agissant comme s'il était à l'origine des sorts que son créateur lance quand il se trouve dans sa ligne de mire directe. Donner des ordres mentaux au double est considéré comme une action libre. S'en servir en qualité d'origine d'un sort est une action pour le créateur, mais aussi pour le double. Si le créateur ou le double est amené à quitter le plan où tous deux évoluent, le double est révoqué.

Le double reste actif pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. La mort de celui-ci n'affecte en rien l'adepte des ombres et vice versa. Ainsi, le double reste jusqu'à son terme si son créateur meurt.

Agent ménestrel

L'organisation plus ou moins secrète que constituent les Ménestrels dispose de membres dans tout Faerûn. Ces individus combattent le Mal, exhument des connaissances oubliées et maintiennent l'équilibre entre la civilisation et la nature. Les agents ménestrels travaillent sur le terrain, recueillent des renseignements et se chargent d'éliminer les menaces. Parfaitement à l'aise seuls ou en groupe, les agents ménestrels possèdent une grande diversité de talents.

Nombre d'agents ménestrels sont des bardes, mais ce n'est pas le cas de tous. Rôdeurs, roubards, ensorceleurs et magiciens sont

Les coulisses de D&D : classes de prestige révisées

Le changement le plus important qui affecte les classes de prestige de ce chapitre est la définition nouvelle du pouvoir de puissance magique. À l'instar des classes de prestige d'archimage et de magicien rouge originellement publiées dans les *ROYAUMES OUBLIÉS* et révisées dans le *Guide du Maître v. 3.5*, les classes de prestige qui confèrent le pouvoir de puissance magique augmentent désormais le niveau de lanceur de sorts, pas le DD de sauvegarde des sorts jetés. Autrefois, les DD de sauvegarde augmentaient à un rythme

effréné par rapport aux modificateurs de sauvegarde des personnages comme des créatures. Du coup, les effets des dons École renforcée et École supérieure furent réduits à leur valeur actuelle, et le pouvoir de puissance magique fut modifié. Quelques effets augmentant le DD, comme le don Magie de la Toile d'Ombre, apparaissent encore dans le jeu, mais celui-ci présente suffisamment de limitations et reste équilibré, si bien que la classe de prestige d'adepte des ombres n'est plus avantageée par rapport aux autres.

fréquents car ces classes proposent tout un éventail de talents et une grande souplesse. Certains prêtres, et plus particulièrement ceux de Dénéir, Lliira et Tymora, ainsi que des druides et des moines, empruntent également cette voie. Barbares, guerriers et paladins intègrent rarement cette classe car leurs méthodes manquent quelque peu de subtilité.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir agent ménestrel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (folklore local [une région au choix]), degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 2 en Psychologie, degré de maîtrise de 2 en Survie.

Don. Négociation.

Spécial. Le candidat doit être parrainé par un membre des Ménestrels et gagner l'aval des Grands Ménestrels.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'agent ménestrel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chacune devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'agent ménestrel :

Armes et armures. Les agents ménestrels sont formés au maniement des armes courantes et au port des armures légères.

Sorts. À chaque niveau d'agent ménestrel (à l'exception du niveau 1), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il

obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant



Agent ménestrel

Illustration de Jeremy Jarvis

habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, meilleure chance de repousser les morts-vivants, etc.). Si l'agent ménestrel possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Savoir des Ménestrels (Ext). Dès le niveau 1, l'agent ménestrel a accès à des renseignements sur le même principe que les bardes. Ce pouvoir fonctionne de la même façon que l'aptitude de savoir bardique, si ce n'est que le bonus au test est égal au niveau d'agent ménestrel + son modificateur d'Intelligence. Si le personnage possède déjà un pouvoir de savoir (comme des niveaux de barde ou de gardien du savoir), ses niveaux d'agent ménestrel s'ajoutent aux niveaux de la classe concernée pour ce qui est des tests.

Cœur de Lliira (Sur). Au niveau 2, l'agent ménestrel bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre la coercition et la terreur.

Oeil de Dénéir (Sur). Toujours au niveau 2, l'agent ménestrel bénéficie d'un bonus de sainteté de +3 aux jets de sauvegarde contre les glyphes, les runes et les symboles.

Sourire de Tymora (Sur). Dès le niveau 3, l'agent ménestrel bénéficie d'un bonus de chance de +2 à un jet de sauvegarde de

TABLE 2 — 3 : AGENT MÊNESTREL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Savoir des Ménestrels	—
2	+1	+0	+0	+3	Cœur de Lliira, œil de Dénéir	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+1	+3	Sourire de Tymora	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+1	+4	Voix de Lurie	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+1	+4	Faveur de Mystra	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

son choix, 1 fois par jour. Il est possible d'ajouter ce bonus après avoir effectué le jet, une fois la réussite ou l'échec de la sauvegarde déterminé.

Voix de Lurue (Mag). À partir du niveau 4, l'agent ménestrel peut user de *communication avec les animaux* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau d'agent ménestrel), 3 fois par jour.

Faveur de Mystra (Sur). Au niveau 5, l'agent ménestrel bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

ANCIENS AGENTS MÉNESTRELS

Un agent ménestrel violant le code de conduite de l'organisation, mettant en danger d'autres membres, délibérément ou par négligence, ou quittant les Ménestrels de son plein gré gagne rapidement une mauvaise réputation. Un tel individu ne peut plus progresser dans sa classe de prestige d'agent ménestrel. En outre, il ne peut plus profiter des pouvoirs suivants : cœur de Llira, faveur de Mystra, œil de Dénéir, sourire de Tymora et *voix de Lurue*. Pour revenir dans le droit chemin et être à même de gagner de nouveaux niveaux dans sa classe de prestige, il faut adresser une demande aux Grands Ménestrels, que ces derniers décident d'une quête à confier au personnage et qu'il lui soit lancé un sort de *pénitence* par un prêtre d'un dieu choisi par les Grands Ménestrels.

champion divin

Le champion divin est le bras armé de sa divinité tutélaire. Il veille sur les sites sacrés, protège les pèlerins et prend la tête des croisades. Bien que les paladins remplissent tous ces rôles au sein de nombreuses Églises du Bien, un champion divin peut brandir la bannière de n'importe quel dieu, quel que soit son alignement et son éthique. Les rivalités entre champions divins de fois opposées alimentent les légendes que content les bardes depuis des siècles. Ces guerriers saints sont aimés des adorateurs de leur divinité tutélaire et haïs avec autant de ferveur par les ennemis de leur Église.

La plupart des champions divins ont des antécédents martiaux ou militaires. Barbares, guerriers, paladins et rôdeurs constituent le plus gros de leurs rangs. Toutefois, certains moines et prêtres, ainsi que des druides particulièrement militants, décident d'emprunter cette voie. Nombre de champions divins de dieux maléfiques viennent des rangs des chevaliers noirs. Bardes, roublards, ensorceleurs et magiciens entrent rarement dans le cercle des champions divins, sauf quand ils sont particulièrement pieux et doués dans l'art de la guerre. Enfin, des champions divins de tout alignement ont également des niveaux de classe de prestige propre à leur Église.

Dés de vie. d10.

TABLE 2 — 4 : CHAMPION DIVIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Imposition des mains
2	+2	+0	+3	+0	Défense sacrée (+1), don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	Châtiment de l'infidèle
4	+4	+1	+4	+1	Défense sacrée (+2), don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	Courroux divin

CONDITIONS

Pour devenir champion divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétence. Degré de maîtrise de 3 en Connaissances (religion).

Don. Arme de prédilection (il doit s'agir de l'arme de prédilection du dieu).

Divinité tutélaire. Le champion divin doit avoir une divinité tutélaire, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des champions.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du champion divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de champion divin :

Armes et armures. Le champion divin est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre, mais il ne reçoit aucune formation au maniement des boucliers et au port des armures.

Imposition des mains (Sur). Dès le niveau 1, le champion divin peut soigner les blessures (les siennes ou celles d'une créature ayant la même divinité tutélaire que lui). Ce pouvoir fonctionne comme celui du paladin.

Si le champion divin possède déjà ce pouvoir (par exemple, via quelques niveaux de paladin), les utilisations quotidiennes issues de cette source ne sont pas limitées aux adorateurs de son dieu tutélaire. La limite ne s'applique donc qu'aux utilisations quotidiennes du pouvoir découlant des niveaux de champion divin.

Défense sacrée (Ext). Dès le niveau 2, le champion divin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie divine, mais également contre les pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels des Extérieurs. Au niveau 4, ce bonus passe à +2.

Don supplémentaire. Aux niveaux 2 et 4, le champion divin peut choisir un don supplémentaire parmi la liste qui suit : Arme de prédilection, Arme en main, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Expertise du combat, Maniement d'une arme exotique, Science du critique, Science de l'initiative et Science du renvoi. À chaque fois, il lui faut néanmoins satisfaire aux conditions du don requis.

Châtiment de l'infidèle (Sur). Un champion divin de niveau 3 ou plus peut, 1 fois par jour, tenter de châtier une créature ayant

CLASSES DE PRESTIGE

une divinité tutélaire différente de la sienne en lui portant une attaque au corps à corps normale. Les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou moins n'ont pas de divinité tutélaire et ne sont pas affectées par ce pouvoir. Par contre, les créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou plus qui n'ont pas de divinité tutélaire le sont. Le personnage ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de champion divin. Par exemple, un champion divin de niveau 4 armé d'une épée longue infligera 1d8+4 points de dégâts, plus tout bonus de Force ou d'effet magique applicable.



Championne divine

Si le champion divin châtie accidentellement une créature dotée de la même divinité tutélaire que lui, le pouvoir n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé pour la journée.

Si le champion divin possède déjà un pouvoir de châtimement (par exemple, via des niveaux de prêtre ou de paladin), il peut utiliser son pouvoir une fois de plus chaque jour (renonçant alors à l'utilisation découlant de l'autre source).

Courroux divin (Sur). Un champion divin de niveau 5 peut, 1 fois par jour, canaliser une partie de la puissance de sa divinité tutélaire pour bonifier ses prouesses martiales. Cela lui confère une réduction des dégâts (5/-) et un bonus de +3 aux jets d'attaque, jets de dégâts et jets de

Illustration de Becc

correspondances divines

Bien que le système d'alignements opposés convienne parfaitement pour déterminer les ennemis d'un champion divin, de nombreuses divinités de Toril se vouent une haine passionnée sans disposer d'alignements diamétralement incompatibles. La table qui suit dresse la liste des principaux dieux de Faerûn et de plusieurs de leurs ennemis. Chaque champion divin doit choisir un ennemi de sa divinité tutélaire. En ce qui concerne les dieux qui n'apparaissent pas sur la table, le MD peut déterminer une divinité opposée ou se reporter à *Dogmes et Panthéons*.

Dieu	Dieux opposés
Azouth	Cyric, Mask
Baine	Cyric, Heaum, Ilmater, Lathandre, Mystra, Oghma, Torm, Tyr
Chauntea	Aurile, Malar, Talos, Umberlie
Cyric	Baine, Kelemvor, Mystra, Torm
Eilistraée	Panthéon drow (choisir un dieu)
Gond	Talos
Heaum	Baine, Cyric, Malar, Talos
Ilmater	Cyric, Loviatar, Talona, Talos
Kelemvor	Cyric, Talona, Velsharoon
Kossuth	Istishia

Lathandre	Baine, Cyric, Malar, Shar, Talos, Velsharoon
Lolth	Eilistraée, panthéon elfique (choisir un dieu), Ghaunadaur, Gruumsh
Malar	Chauntea, Heaum, Mailikki
Mask	Heaum, Oghma, Torm, Séluné
Mailikki	Malar, Talos, Talona
Mystra	Baine, Cyric, Heaum, Shar
Oghma	Baine, Cyric, Mask, Talos
Séluné	Mask, Shar, Umberlie
Shar	Lathandre, Séluné, Shaundakul
Shaundakul	Beshaba, Shar
Sylvanus	Malar, Talos, Talona
Sunie	Aurile, Malar, Talos, Talona, Umberlie
Talos	Chauntea, Heaum, Ilmater, Lathandre, Shaundakul, Sylvanus
Tempus	Garagos
Torm	Baine, Cyric, Mask
Tymora	Baine, Beshaba, Loviatar
Tyr	Baine, Cyric, Mask, Talos, Talona
Umberlie	Chauntea, Séluné, Sunie, Valkur
Uthgar	Aurile, Heaum, Ilmater, Malar, Torm, Tyr
Waukyne	Graz'zt, Mask

sauvegarde durant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme (1 round minimum). Il s'agit de bonus de sainteté si le dieu tutélaire du personnage est d'alignement bon, et de bonus de malfaisance s'il est d'alignement mauvais. Si la divinité est neutre, l'alignement du champion divin détermine la nature du bonus. Enfin, si la divinité et le personnage sont neutres, le champion divin choisit la nature du bonus dès l'acquisition du pouvoir.

chasseur shaaryen

S'ils quittent rarement leur patrie, les Shaaryens ont une réputation de bandits rusés, d'excellents cavaliers et de chasseurs expérimentés. Bien que les accusations dont ils sont victimes ne soient pas toutes fondées, ce sont effectivement de bons cavaliers, beaucoup d'entre eux étant également des pisteurs hors pair et de grands chasseurs. À l'aide de leurs montures vives comme l'éclair, ils rattrapent les proies les plus rapides et les criblent de flèches ou les transpercent de leur lance. La plupart des chasseurs shaaryens ne sortent pas de leur pays natal, se chargeant de trouver ressources et nourriture pour leur tribu, mais quelques-uns parcourent Faerûn pour y chercher l'aventure. Ces nomades deviennent généralement des guides ou des chasseurs de primes.

Rôleurs et barbares constituent la majorité des chasseurs shaaryens, mais leurs rangs abritent également des roublards. Les druides se tournent rarement vers la vie de chasseur, et les membres des autres classes n'ont pas les talents de survie en milieu sauvage nécessaires pour intégrer cette classe de prestige.

Dés de vic. d10.

CONDITIONS

Pour devenir chasseur shaaryen, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Région. Le Shaar.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Dressage, degré de maîtrise de 6 en Équitation, degré de maîtrise de 8 en Survie.

Dons. Combat monté, Fraternité animale, Pistage, Tir monté.

TABLE 2 — 5 : CHASSEUR SHAARYEN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Bonus d'Équitation (+2)
2	+2	+3	+3	+0	Pistage monté (1/2 VD)
3	+3	+3	+3	+1	Grand galop
4	+4	+4	+4	+1	Bonus d'Équitation (+4), précision montée (+2)
5	+5	+4	+4	+1	Charge dévastatrice
6	+6	+5	+5	+2	Pistage monté (VD normale)
7	+7	+5	+5	+2	Bonus d'Équitation (+6), longue chevauchée
8	+8	+6	+6	+2	Cavalier né
9	+9	+6	+6	+3	Précision montée (+2)
10	+10	+7	+7	+3	Bonus d'Équitation (+8)

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chasseur shaaryen (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (Shaar) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de chasseur shaaryen :

Armes et armures. Le chasseur shaaryen ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Bonus d'Équitation (Ext). Au niveau 1, le chasseur shaaryen bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests d'Équitation. Ce bonus passe à +4 au niveau 4, à +6 au niveau 7 et à +8 au niveau 10.

Pistage monté (Ext). Les chasseurs shaaryens sont particulièrement doués pour suivre une piste à cheval. Dès le niveau 2, ils peuvent suivre une piste à la moitié de la vitesse de déplacement de base de leur monture sans subir de malus aux tests de Survie. Au niveau 6, il leur est possible de suivre une piste à vitesse normale sans subir de malus à ces mêmes tests.

Grand galop (Ext). À partir du niveau 3, le chasseur shaaryen peut pousser sa monture pour qu'elle avance au double de sa vitesse de déplacement habituelle pendant 1 round. Durant ce round, elle charge au double de cette nouvelle vitesse de déplacement et galope au quadruple de celle-ci. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour sans que cela ne mette la monture en danger. Si le chasseur shaaryen tente d'y recourir



Chasseur shaaryen

une seconde fois, sa monture doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de subir 1d6 points de dégâts. Chaque fois que le chasseur tente d'y faire appel une nouvelle fois, sa monture doit effectuer un jet de Vigueur contre le même DD, sachant que les dégâts augmentent de 1d6 par tentative supplémentaire. Ainsi, la troisième utilisation de ce pouvoir au cours d'une même journée infligera 2d6 points de dégâts, puis 3d6 pour la quatrième, etc.

Précision montée (Ext). Les chasseurs shaaryens sont presque aussi doués que la horde tuigane quand ils tirent à dos de monture. Dès le niveau 4, ils bénéficient d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque à distance montés. Au niveau 9, ce bonus passe à +4.

Charge dévastatrice (Ext). Au niveau 5, le chasseur shaaryen reçoit Charge dévastatrice en qualité de don supplémentaire s'il ne le possède pas déjà. Il n'est pas obligé de satisfaire aux conditions du don.

Longue chevauchée (Ext). Au niveau 7, le chasseur shaaryen apprend à puiser davantage dans les réserves de sa monture afin de chevaucher plus longtemps et à meilleure allure. Quand il se déplace sur une longue distance, sa monture progresse à 150 % de sa vitesse de déplacement habituelle. Ce pouvoir n'augmente pas la vitesse de déplacement de la monture au combat.

Cavalier né (Ext). Quand un chasseur shaaryen atteint le niveau 8, sa maîtrise de l'équitation lui permet de réaliser d'incroyables tours. Une fois par jour, à la condition qu'il soit monté, il peut effectuer un test d'Équitation à la place d'un jet d'attaque, d'un jet de sauvegarde ou d'un test de compétence. Il exploite son modificateur d'Équitation total mais n'en gagne pas d'autres (comme un bonus d'altération dû à une arme ou un don qui augmente son bonus aux sauvegardes).

chevalier dragon pourpre

Les célèbres Dragons Pourpres constituent le gros de l'armée régulière du Cormyr. Aux côtés des redoutables Magiciens de guerre du Cormyr, ces soldats expérimentés défendent le Royaume forestier contre toutes sortes de menaces, qu'il

s'agisse d'humanoïdes sauvages ou d'énigmatiques reflets. Le chevalier dragon pourpre, un officier de l'armée, commande entre dix et cent soldats sur le champ de bataille. Ce titre est donc un grand honneur pour tout Cormyrien.

Guerriers, rôdeurs, et paladins constituent le gros des chevaliers dragons pourpres, mais quelques bardes, prêtres et roublards se joignent également à eux. Bien qu'ils ne soient pas exclus de cette organisation, les magiciens et les ensorceleurs empruntent habituellement la voie des Magiciens de guerre, la brigade d'élite de lanceurs de sorts combattant pour le Cormyr. Barbares, druides et moines rejoignent rarement les rangs des chevaliers dragons pourpres, soit parce qu'ils manquent de discipline, soit parce qu'ils sont bien trop fougueux.

Le fait de choisir cette classe de prestige exige que l'on soit au service du Cormyr, détail qui peut

ne pas être compatible avec toutes les campagnes.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir chevalier dragon pourpre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. N'être ni mauvais ni chaotique.

Région. Le candidat doit avoir le Cormyr pour région natale ou posséder 8 degrés de maîtrise en Connaissances (Cormyr).

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Détection, degré de maîtrise de 1 en Diplomatie ou Intimidation, degré de



Chevalier dragon pourpre

Illustration de Marko Djurdjevic

TABLE 2 — 6 : CHEVALIER DRAGON POURPRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Cri de ralliement, écu héroïque
2	+2	+0	+3	+0	Inspiration vaillante (1 fois/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Terreur
4	+4	+1	+4	+1	Inspiration vaillante (2 fois/jour), serment du courroux
5	+5	+1	+4	+1	Résistance ultime

maîtrise de 2 en Équitation, degré de maîtrise de 2 en Perception auditive.

Spécial. Le candidat doit être membre des Dragons Pourpres.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chevalier dragon pourpre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (Cormyr) (Int), Connaissances (tactique) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de chevalier dragon pourpre :

Armes et armures. Le chevalier dragon pourpre ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Cri de ralliement (Sur). Le chevalier dragon pourpre est capable de pousser un grand cri (généralement « Pour le Cormyr ! ») qui lui confère un bonus de moral de +1 au jet d'attaque suivant et qui augmente sa vitesse de déplacement de 1,50 mètre jusqu'à son prochain tour de jeu. Ces avantages s'étendent également aux alliés présents dans un rayon de 18 mètres. Traditionnellement, le cri de ralliement est utilisé quand une formation de soldats est sur le point de charger. Il s'agit d'un pouvoir mental utilisable 3 fois par jour.

Écu héroïque (Ext). Un chevalier dragon pourpre peut utiliser l'action d'aide (cf. page 153 du *Manuel des Joueurs*) pour conférer un bonus de circonstance de +4 à la CA à un allié (et non +2).

Inspiration vaillante (Sur). Une fois par jour, un chevalier dragon pourpre de niveau 2 peut prononcer un sermon galvanisant pour encourager ses alliés (et lui-même). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que celui de barde du même nom. Les sujets (ce qui inclut le chevalier) bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de *charme* et de *terreur*, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes. Pour en profiter, chaque allié doit entendre le chevalier dragon pourpre parler pendant 1 round. Les effets durent aussi longtemps que l'allié peut entendre le chevalier parler et pendant les 5 rounds suivants. Lorsqu'il parle, le chevalier peut se battre, mais il est incapable de lancer de sorts, d'activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou à mot de commande (comme les baguettes).

Au niveau 4, le chevalier obtient une autre utilisation quotidienne de ce pouvoir.

Terreur (Mag). Une fois par jour, un chevalier dragon pourpre de niveau 3 ou plus peut créer un effet de *terreur* qui fonctionne comme le sort du même nom (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage).

Serment du courroux (Sur). Un chevalier dragon pourpre de niveau 4 peut désigner un adversaire situé dans un rayon de 18 mètres et faire le serment de l'abattre. Durant toute la rencontre, le chevalier bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque au corps à corps, aux jets de dégâts des armes, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, du moins s'ils sont effectués contre l'adversaire désigné. L'effet est immédiatement annulé si le chevalier attaque ou lance un sort contre une créature hostile autre que celle qu'il a désignée dans le cadre de ce pouvoir. Les attaques d'opportunité et les sorts jetés aux alliés ne comptent cependant pas, tout comme les sorts dont la zone d'effet peut toucher plusieurs cibles (par exemple, *boule de feu*). Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Résistance ultime (Sur). Une fois par jour, un chevalier dragon pourpre de niveau 5 peut inspirer un sentiment d'héroïsme à ses troupes. Quand il utilise ce pouvoir, il gagne 2d10 points de vie temporaires, ce qui vaut également pour les alliés situés dans un rayon de 3 mètres. Ce pouvoir affecte un nombre de créatures égal au niveau de classe du chevalier + son modificateur de Charisme. L'effet dure un nombre de rounds équivalent.

dévoit profane

Bien que prêtres et druides constituent le gros des lanceurs de sorts au sein des hiérarchies des Églises de Faerûn, ils ne sont pas en situation de monopole. Nombre d'ensorceleurs et de magiciens pieux, et même quelques bardes, choisissent de consacrer leur vie à un dieu, comme le font les plus dévots des prêtres. Ces lanceurs de sorts profanes ont une vision de la magie divine qui confond habituellement leurs pairs moins religieux.

Les dévots profanes sont les plus courants parmi les rangs des adorateurs d'Azouth et de Mystra, le premier attirant davantage de magiciens et la seconde d'ensorceleurs. Certains bardes deviennent les dévots profanes de Lliira ou de quelque autre divinité appréciant la musique. Enfin, certains assassins figurent parmi les dévots profanes de Baine.

Dés de vic. d4.

CONDITIONS

Pour devenir dévoit profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

TABLE 2 — 7 : DÉVOIT PROFANE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Portée sacrée	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Défense sacrée (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Synergie divine	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Défense sacrée (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	<i>Suaire divin</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Don. Extension de portée.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane de 4^e niveau.

Divinité tutélaire. Le dévot profane doit avoir une divinité tutélaire et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des dévots profanes.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du dévot profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de dévot profane :

Armes et armures. Le dévot ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de dévot profane, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 4^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, pouvoirs de barde ou d'assassin, etc.). Si le dévot profane possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes via lesquelles il peut jeter des sorts de 4^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Portée sacrée (Ext). Dès le niveau 1, le dévot profane peut appliquer les effets du don Extension de portée à tout sort qu'il lance. Il ne lui est pas nécessaire de le préparer comme un sort étendu. En outre, cela n'augmente pas le temps d'incantation et ne mobilise pas un emplacement de sort d'un niveau supérieur. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal à 1 + modificateur de Charisme du dévot profane (1 fois par jour minimum).

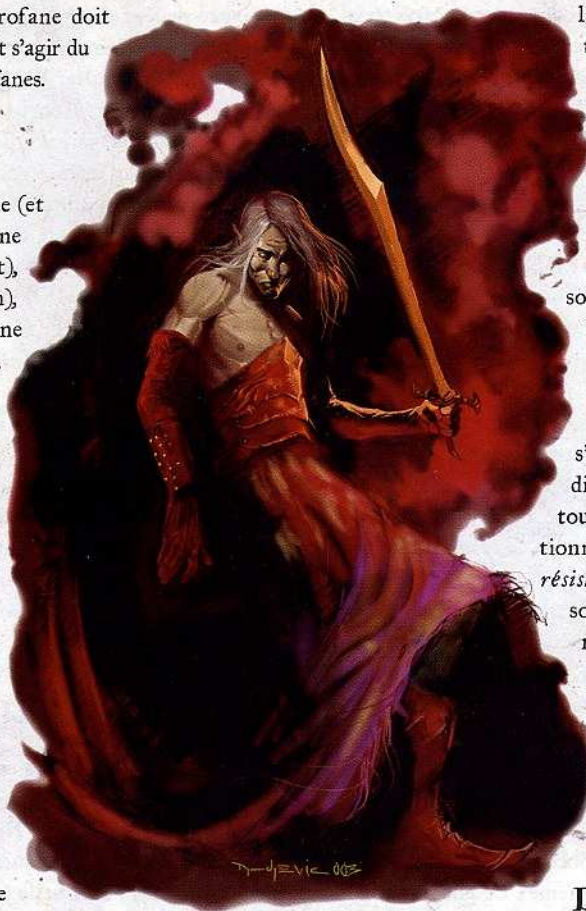
Défense sacrée (Ext). Dès le niveau 2, le dévot profane bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie

divine, mais également contre les pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels des Extérieurs. Au niveau 4, ce bonus passe à +2.

Synergie divine (Ext). Au niveau 3, le dévot profane apprend à harmoniser sa magie avec celle des adorateurs de sa divinité. Chaque fois qu'il est la cible d'un sort inoffensif jeté par un

lanceur de sorts divins de sa divinité tutélaire, le sort agit comme s'il bénéficiait des effets du don Extension d'effet. Le sort doit être lancé par un autre personnage. Si le dévot profane dispose de niveaux de lanceur de sorts de magie divine, il ne profite pas des avantages de ce pouvoir pour ce qui est des sorts qu'il jette lui-même. Un sort qui ne saurait profiter du don Extension d'effet ne tire aucun avantage de cette aptitude.

Suaire divin (Mag). Au niveau 5, le dévot profane peut, 1 fois par jour, s'entourer d'un linceul de puissance divine rayonnante le protégeant contre tous les sorts hostiles. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *résistance à la magie* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de dévot profane), mais le suaire est d'une couleur propre à la divinité tutélaire du personnage. Par exemple, un dévot profane de Tyr s'entoure d'une lueur rose-pourpre, contre un nuage palpitant de noir et de pourpre pour un dévot profane de Cyric.



Dévot profane

disciple divin

Parmi les disciples de chaque religion figurent quelques individus dont la dévotion ne connaît aucune limite. Le disciple divin est l'incarnation vivante de la divinité tutélaire sur Toril. Au faite de sa puissance, il transcende même la condition de simple mortel. Dès lors, qu'il continue de servir son dieu à Faerûn ou qu'il le rejoigne, il entretient avec celui-ci une relation personnelle et privilégiée.

Les disciples divins sont toujours des jeteurs de sorts de magie divine. Prêtres et druides constituent les candidats les plus fréquents, mais les paladins et les rôdeurs les plus pieux empruntent parfois cette voie. Enfin, des dieux maléfiques élèvent parfois au sein de leur culte des chevaliers noirs au rang de disciples divins.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir disciple divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Diplomatie.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine de 4^e niveau.

Divinité tutélaire. Le disciple divin doit avoir une divinité tutélaire, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des disciples.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie. Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de disciple divin :

Armes et armures. Le disciple divin ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de disciple divin, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts divins de 4^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleures chances de repousser ou d'intimider les morts-vivants, etc.). Si le disciple divin possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins via lesquelles il peut jeter des sorts de 4^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Émissaire divin (Ext). Dès le niveau 1, le disciple divin est capable de communiquer par télépathie avec tout Extérieur situé dans un rayon de 18 mètres, du moins si celui-ci sert le même dieu ou a le même alignement que le personnage. L'effet de télépathie est un pouvoir surnaturel.

Le personnage bénéficie également d'un bonus égal à son niveau de disciple divin aux tests de compétence et de caractéristique relevant du Charisme quand il traite avec des Extérieurs partageant son alignement ou sa divinité tutélaire.

Défense sacrée (Ext). Dès le niveau 2, le disciple divin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie divine, mais également contre les pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels des Extérieurs. Au niveau 4, ce bonus passe à +2.

Transfert de sorts (Mag). À partir du niveau 3, le disciple divin peut user de *transfert de sorts* (niveau de lanceur de sorts égal à celui du personnage). Comme il s'agit d'un pouvoir magique, le disciple divin n'a pas besoin de mobiliser un emplacement de sort de 4^e niveau pour s'en servir, mais les sorts transférés mobilisent bel et bien des emplacements de bas niveau. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Domaine. Au niveau 4, le disciple divin peut choisir un domaine parmi ceux que son dieu est susceptible de lui conférer. S'il a déjà deux domaines de prêtre, il en gagne donc un troisième. Quelle que soit sa classe de lanceur de sorts divins d'origine, il gagne le pouvoir accordé par ce troisième domaine, ajoutant ses niveaux de disciple divin à ses niveaux de prêtre (le cas échéant) pour en déterminer les effets. Si le personnage a déjà des niveaux de prêtre, il gagne également un troisième choix de sort pour combler l'emplacement de domaine de chaque niveau. Druides, paladins et rôdeurs ne gagnent pas d'emplacements de sorts supplémentaires, mais il leur est possible de préparer les sorts de domaine comme n'importe quel autre sort de leur liste.

Transcendance (Sur). Au niveau 5, grâce à son association de longue date avec des Extérieurs et l'intervention directe de son dieu, le disciple divin transcende sa forme mortelle et devient un Extérieur pourvu du sous-type natif. Cette apotheose lui confère une immunité contre les sorts et effets qui n'affectent pas les Extérieurs (par exemple, *charme-personne*), ainsi que la vision dans le noir sur 18 mètres (s'il ne la possède pas déjà). Cependant, en raison du sous-type natif, le disciple divin n'en doit pas moins manger, respirer et



Disciple divin

Illustration de Raven Mimura

TABLE 2—8 : DISCIPLE DIVIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Émissaire divin	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+3	+3	Défense sacrée (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	Transfert de sorts	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+4	+4	Défense sacrée (+2), domaine	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	Transcendance	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

dormir. Il est également possible de lui lancer *réincarnation*, *rappel à la vie* ou *résurrection*. Il acquiert également les sous-types d'alignement correspondant aux composantes d'alignement qu'il a en commun avec son dieu. Par exemple, un disciple divin chaotique neutre d'une divinité chaotique mauvaise acquiert le sous-type Chaos, et le disciple divin d'une divinité neutre n'en gagne aucun.

Espion du Zhentarim

Le Zhentarim compte parmi les organisations « secrètes » les plus craintes et connues de Faerûn. Ses membres sont liés de près ou de loin à toutes sortes d'activités illégales, du meurtre au trafic de drogue en passant par l'esclavagisme. Bien que ses rangs abritent divers types d'individus, l'espion est certainement celui dont les Faerûniens croisent le plus souvent le chemin, même s'ils ne le réalisent jamais.

La plupart des espions du Zhentarim ont d'abord entrepris une carrière de roublard ou de barde, mais quelques moines, ensorceleurs et magiciens trouvent également ce travail à leur goût. Guerriers, barbares et rôdeurs manquent généralement de la subtilité nécessaire pour faire un bon espion. Enfin, les prêtres et druides attirés par l'organisation ont des us religieux qui leur permettent difficilement de se mélanger à la population.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir espion du Zhentarim, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Contrefaçon, degré de maîtrise de 5 en Déguisement, degré de maîtrise de 5 en Renseignements.

Don. Fourberie.

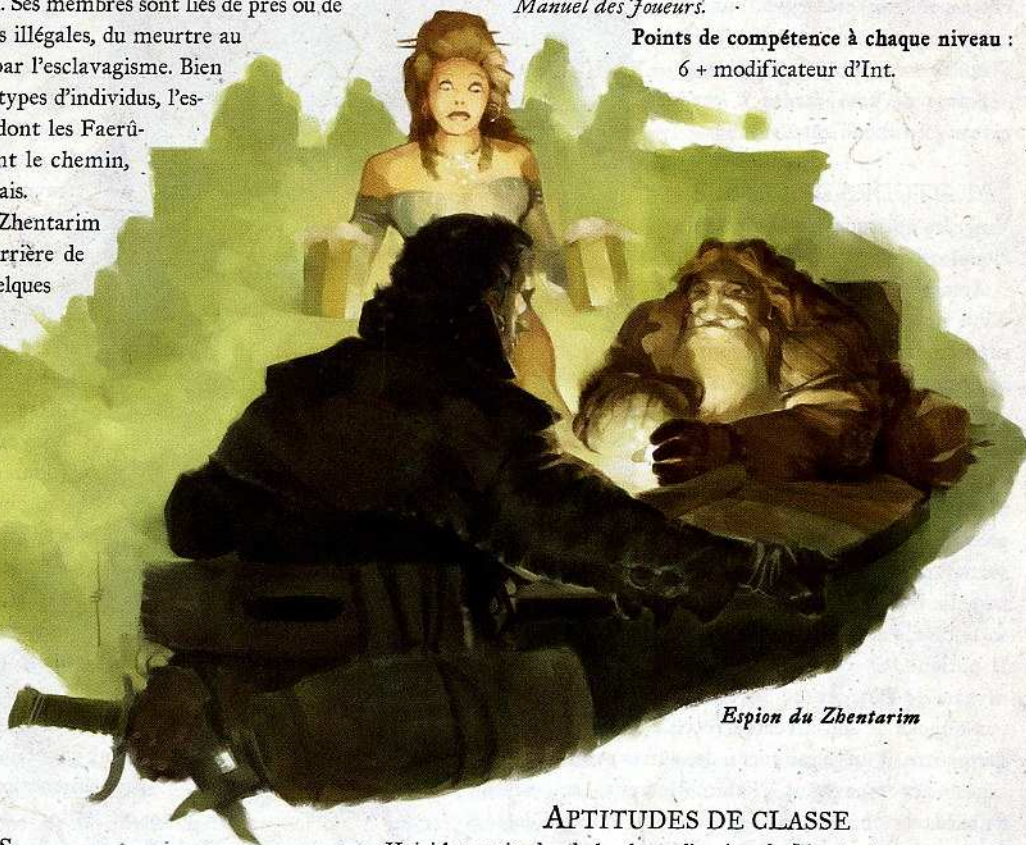
TABLE 2—9 : ESPION DU ZHENTARIM

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Couverture
2	+1	+3	+0	+0	Alignement indétectable, attaque sournoise (+1d6)
3	+2	+3	+1	+1	Couverture improbable, utilisation du poison
4	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), esprit fuyant
5	+3	+4	+2	+2	Couverture avancée

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'espion du Zhentarim (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langue, Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau :
6 + modificateur d'Int.



Espion du Zhentarim

Illustration de Beet

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'espion du Zhentarim :

Armes et armures. L'espion du Zhentarim est formé au maniement des armes courantes et des boucliers, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires.

Attaque sournoise (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de roublard éponyme. Les dégâts supplémentaires infligés augmentent de +1d6 au niveau 2 et +2d6 au niveau 4. Si le personnage jouit déjà d'un bonus d'attaque sournoise (issus de niveaux de roublard, par exemple), les dégâts se

cumulent. De plus, les niveaux d'espion du Zhentarim s'ajoutent à ceux d'autres classes (comme roublard ou assassin) pour ce qui est de passer outre l'esquive instinctive supérieure d'adversaires.

Couverture (Ext). L'espion du Zhentarim apprend à se créer des couvertures parfaites. Pour chaque compétence d'Artisanat ou de Profession dans laquelle il possède 2 degrés de maîtrise au moins, le personnage dispose d'une couverture. Chacune doit correspondre à une identité précise (comme « Jolan Tourneboulle, boulanger de Valombre »), et non à une description générale (comme un simple boulanger). Le personnage peut mettre un terme à l'existence d'une couverture à tout moment pour s'en forger une nouvelle.

Quand il agit sous l'une de ses couvertures, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Déguisement et d'un bonus de +2 aux tests de Bluff et de Renseignements. Tous les 2 degrés de maîtrise supplémentaires (en plus des deux premiers) possédés dans la compétence d'Artisanat ou de Profession associée à sa couverture, chacun de ces bonus augmente de +1. Si le MD le souhaite, ces bonus peuvent être réduits ou éliminés dans les régions où la couverture est totalement hors de propos (par exemple, un boulanger de Valombre attirera certainement la méfiance dans les ruines de Myth Drannor).

Pour se créer une nouvelle identité ou en remplacer une ancienne, l'espion du Zhentarim doit se documenter et accumuler des effets personnels, s'établir et mener une seconde vie crédible. Ce processus demande 1d4 x 10 jours, durant lesquels il ne peut rien faire d'autre, et coûte 6d10 po. L'espion du Zhentarim n'est pas obligé de se constituer une couverture pour chaque compétence d'Artisanat ou de profession dans laquelle il possède 2 degrés de maîtrise. Il peut donc attendre qu'une occasion se présente à lui. Par exemple, il peut garder une identité de côté pour tirer le meilleur parti du pouvoir de couverture improbable (cf. ci-dessous).

Ce pouvoir ne confère pas les compétences nécessaires à la crédibilité de la couverture, comme une meilleure connaissance d'une région donnée, la capacité de parler une langue étrangère, des facultés de lanceur de sorts, etc. Les espions du Zhentarim ont donc tendance à se forger des identités qui collent à leurs compétences.

Alignement indétectable (Ext). Au niveau 2, les exercices mentaux auxquels se livre l'espion du Zhentarim lui permettent de se protéger des sorts de Divination. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *alignement indétectable*, mais il est toujours actif. De plus, s'agissant d'un pouvoir extraordinaire, il n'est pas possible de le dissiper ou de le réprimer.

Utilisation du poison (Ext). Au niveau 3, l'espion du Zhentarim apprend à utiliser du poison. Il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance délétère.

Couverture improbable (Ext). Au niveau 3, l'espion du Zhentarim peut désigner un nombre d'identités égal à son bonus de Charisme (1 minimum) qui sont ses « couvertures improbables ». Sous une telle couverture, le personnage prend l'identité de quelqu'un de bien différent : un membre du sexe opposé ou d'une race différente, ou un individu pourvu d'une silhouette très différente de la sienne. Il doit bien évidemment commencer par créer cette couverture s'il ne la possède pas déjà. Sous une couverture improbable, ses bonus aux tests de Bluff, Déguisement et Renseignements sont doublés (+8 aux tests de Déguisement, +4 aux tests de Bluff et de renseignements, et +2 tous les 2 degrés de maîtrise supplémentaires aux tests effectués avec la compétence d'Artisanat ou de Profession en rapport avec la couverture). De plus, le DD des tests de Détection visant à percer son déguisement augmente de +4.

Esprit fuyant (Ext). Au niveau 4, l'espion du Zhentarim gagne le pouvoir spécial d'esprit fuyant (cf. page 57 du *Manuel des Joueurs*) s'il ne le possède pas déjà.

Couverture avancée (Ext). Au niveau 5, l'espion du Zhentarim peut choisir un nombre de nouvelles couvertures égal à son bonus d'Intelligence (1 minimum). Il peut s'agir d'identités choisies dans le cadre de l'aptitude de couverture improbable, d'identités différentes, voire d'un mélange des deux. Cependant, il ne s'agit pas forcément de nouvelles identités.

Quand l'espion du Zhentarim opère sous l'une de ces couvertures, son esprit est à ce point conditionné pour penser comme celui qu'il prétend être que les scrutations magiques et autres lectures de l'esprit ne révèlent rien de sa véritable nature (à moins qu'elles ne soient initiées par un dieu). Seuls les pensées, l'alignement et les émotions de la personnalité fictives peuvent être détectées.

gardesort de Lunargent

Bastion de la civilisation dans le Nord sauvage, la cité de Lunargent attire l'attention des sinistres créatures qui vivent dans les forêts enneigées. Géants maléfiques, trolls, elfes noirs et créatures plus redoutables encore fomentent la chute du joyau du Nord. Heureusement pour les Lunargentins, la ville est cependant protégée. La Gardesort, organisation d'élite de lanceurs de sorts profanes, défend la communauté contre les

TABLE 2 — 10 : GARDESORT DE LUNARGENT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Gage, harmonisation protectrice, obligation	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+0	+3	Don de métamagie	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Sort sélectif	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Don de métamagie, gardesort	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+1	+4	Puissance magique, sort sélectif (types multiples)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

menaces magiques et aide les chevaliers de Lunargent contre les ennemis classiques.

Ensorcelleurs et magiciens occupent le gros des gardesorts. Aujourd'hui, l'organisation ne compte aucun barde, mais cette classe n'est pas volontairement écartée. Les personnages multi-classés sont rares en son sein, mais guerriers et roublards dotés de niveaux d'ensorcelleur ou de magicien sont les bienvenus en raison de leur efficacité sur le terrain.

Le fait de choisir cette classe de prestige exige que l'on soit au service de Lunargent, détail qui peut ne pas être compatible avec toutes les campagnes.

Dés de vic. d4.

CONDITIONS

Pour devenir gardesort de Lunargent, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Concentration.

Dons. Magie de guerre, un don de métamagie au choix.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane de 4^e niveau.

Spécial. Le candidat doit être accepté au sein de la Gardesort.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du gardesort de Lunargent (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Détection (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de gardesort de Lunargent :

Armes et armures. Le gardesort de Lunargent ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de gardesort de Lunargent, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 4^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, aptitudes de barde ou d'assassin, etc.). Si le gardesort de Lunargent possède

plusieurs classes de lanceur de sorts profanes via lesquelles il peut jeter des sorts de 4^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Gage. Un gardesort de Lunargent de niveau 1 reçoit un *adraitb*, un petit disque en métal qui lui permet de lancer les sorts normalement prohibés par le *mythal*. Tant qu'il possède cet objet, le personnage peut lancer des sorts d'Invocation (convocation), des sorts d'Évocation [Feu] ou des sorts accompagnés du registre de la téléportation malgré les protections dont bénéficie Lunargent. Il lui est également possible d'utiliser des objets magiques qui reproduisent ces effets.

Ce gage n'apparaît pas dans les mains du personnage comme par magie, aussi doit-il retourner à Lunargent pour le recevoir de son supérieur.

Harmonisation protectrice. Chaque gardesort de Lunargent de niveau 1 est introduit au sein de l'ordre via une cérémonie complexe tenue dans le grand palais de la ville. Cette cérémonie harmonise le personnage avec le *mythal* qui enveloppe Lunargent sans qu'il lui soit nécessaire de sacrifier les 2 500 PX habituels. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré ci-dessous.

Obligation. La Gardesort est une unité militaire, pas une simple confrérie de mages. De fait, chaque gardesort de Lunargent doit passer deux jours sur dix au moins en service actif, qu'il s'agisse de protéger les murailles de la ville ou de patrouiller la région en compagnie d'un détachement de chevaliers d'Argent.

Don de métamagie. Aux niveaux 2 et 4, le gardesort a le droit de choisir un don de métamagie en qualité de don supplémentaire. Il doit satisfaire aux conditions de chacun.

Sort sélectif (Sur). Les gardesorts reçoivent un entraînement spécifique pour minimiser les dégâts collatéraux quand ils usent de sorts offensifs. Une fois par jour et par point de bonus d'Intelligence (1 fois par jour minimum), un gardesort de niveau 3 ou plus peut désigner un type (et un sous-type s'il le souhaite) de créatures lors d'une incantation. Lorsqu'un type est accompagné de plusieurs sous-types, le personnage peut décider ne n'en compter qu'un ou plusieurs, au choix. Ce type de créatures est alors le seul qui soit affecté ou non par le sort. Les objets, les matières inertes et tout ce qui est dénué de type sont affectés normalement. On lance un sort sélectif au prix d'une action complexe.

Par exemple, supposons qu'un gardesort patrouille la forêt de Lunargent en compagnie d'un groupe de chevaliers d'Argent constitué de deux humains, un elfe et un nain. Soudain, le groupe est attaqué par des gobelins. Le gardesort use de son pouvoir de sort sélectif pour lancer une *boule de feu*, désignant les humanoïdes (gobelinoïdes) comme les seules créatures affectées. La *boule de feu* explose au beau milieu de la mêlée. Bien que les



Gardesort de Lunargent

compagnons du gardesort soient pris dans la zone d'effet, ils ne subissent pas de dégâts.

Au niveau 5, le gardesort peut désigner plusieurs types et sous-types de créature. Cependant, chaque type ou sous-type supplémentaire ainsi choisi sacrifie une utilisation quotidienne de ce pouvoir.

Gardesort (Sur). À l'origine, la Gardesort fut conçue pour protéger la Haute Dame Alustriel d'attaques personnelles. Bien que ce rôle soit devenu secondaire par rapport à la protection de la ville, les gardesorts n'en reçoivent pas moins une formation de garde du corps. Au niveau 4, le personnage peut lancer tout sort profane défensif à portée personnelle sur autrui d'un simple contact. Un sort défensif améliore la CA, augmente un modificateur de sauvegarde ou confère des points de vie supplémentaires (que ce soit en soignant les blessures ou en octroyant des points de vie temporaires).

Puissance magique (Ext). Au niveau 5, le niveau de lanceur de sorts effectif du personnage bénéficie d'un bonus de +1 pour ce qui est de déterminer les variables relevant du niveau et les tests de niveau de lanceur de sorts.

ANCIENS GARDESORTS

Un gardesort de Lunargent renonçant à ses devoirs, trahissant Lunargent ou les Marches d'Argent, ou se comportant de manière inadéquate pour un officier militaire de son rang est chassé de la Gardesort. Son *adrath* est désactivé et sa relation au *mythal* annulée. Il conserve les autres aptitudes de gardesort de Lunargent, mais il ne peut plus progresser au sein de cette classe de prestige. Il récupère son statut et ses aptitudes s'il fait acte de contrition (cf. le sort *pénitence*, page 270 du *Manuel des Joueurs*).

Un personnage peut également décider de prendre sa retraite. Il est alors censé rendre son *adrath*, mais il conserve toutes ses aptitudes de classe (à l'exception de son obligation de

servir l'organisation). Il ne peut évidemment plus progresser dans cette classe de prestige. Il arrive néanmoins qu'un gardesort rejoigne de nouveau l'organisation, ce qui lui permet alors de prendre des niveaux de gardesort de Lunargent.

gardien funéraire evereskan

Aux yeux des elfes d'Evereska, rien n'est plus sacré que les corps de leurs morts. De célèbres souverains, héros et savants de la Maison Fortifiée sont inhumés dans des tombes de la région, les elfes considérant que chaque site est inviolable. Malheureusement, les tombes abritent également des trésors magiques précieux conçus par les elfes d'antan, et ceux-ci attirent bien évidemment de nombreux pillards désireux de se frotter aux défenses des autochtones. Les gardiens funéraires evereskans se chargent donc de l'entretien de ces défenses. Chaque gardien jure de traquer les pillards de tombes dans les moindres recoins de Færûn et de ne rentrer qu'une fois les profanateurs tués.

Roublards/ensorceleurs et rôdeurs/ensorceleurs sont de loin les meilleurs candidats à cette classe de prestige. Cependant, moines, ensorceleurs et magiciens empruntent parfois cette voie. Guerriers, prêtres et paladins satisfont rarement aux conditions magiques et les barbares sont trop violents pour envisager cette carrière.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir gardien funéraire evereskan, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Elfe.

Région. Evereska.

Les sentinelles de Lunargent

La ville de Lunargent est protégée par un puissant effet magique connu sous le nom de *mythal*. Cette forme de haute magie elfe empêche l'usage de plusieurs types de sorts, en rend d'autres permanents et permet aux citoyens de la cité d'en lancer certains en prononçant un simple mot. Les effets du *mythal* couvrent la ville et un rayon de près de 1 kilomètre autour de celle-ci (y compris en altitude et en profondeur).

Les sorts accompagnés du registre du Mal, de la mort ou de la téléportation, les sorts d'Invocation (convocation) et les sorts d'Évocation [Feu] sont proscrits par le *mythal* de Lunargent.

À l'inverse, les sorts suivants sont actifs en permanence au sein de la zone d'effet du *mythal*, sur le même principe qu'un sort associé à *sanctification* ou *sanctification maléfique* : *aversion* (contre tous les démons, diables, dragons, drows, duergars, flagelleurs mentaux, géants, gobelinoïdes, orques et trolls d'alignement mauvais), *détection de la scrutation* (toutes les créatures situées au sein du *mythal* en bénéficient), *négarion de l'invisibilité*, *protection contre l'énergie négative* et *protection contre le Mal*.

Enfin, les personnages qui sont en harmonie avec le *mythal* peuvent activer les sorts suivants en usant d'un mot de commande, comme s'il s'agissait d'un pouvoir d'objet magique : *bénédiction d'arme*, *bouclier*, *contrôle de l'eau*, *décharge électrique*, *délivrance des malédictions*, *délivrance de la paralysie*, *détection du mensonge*, *don des langues*, *extinction des feux*, *feuille morte*, *force de taureau*, *grâce féline*, *marche dans les airs*, *protection de fer mineure**, *rejet du Chaos*, *rejet du Mal* et *silence*.

* Cf. *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Pour être en harmonie avec le *mythal*, il faut passer par une cérémonie spéciale longue d'une journée et sacrifier 2 500 PX. Pour ce faire, il faut également obtenir l'aide et l'aval d'Azouh, de Mystra ou de l'un des chefs de la ville.

Pour plus de détails sur les sentinelles de Lunargent, reportez-vous à la page 59 des *Marches d'Argent*.

TABLE 2 — II : GARDIEN FUNÉRAIRE EVERESKAN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Devoir sacré	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+3	+0	+3	Bonus d'esquive (+1), poursuite inlassable	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+3	+1	+3	Traque accélérée	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+4	+1	+4	Bonus d'esquive (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+4	+1	+4	Gardien silencieux	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 2 en Détection, degré de maîtrise de 5 en Discrétion, degré de maîtrise de 2 en Perception auditive, degré de maîtrise de 5 en Survie.

Dons. Pistage, Vigilance.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane de 2^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du gardien funéraire evereskan (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (Contrées du Mitan Occidentales) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de gardien funéraire evereskan :

Armes et armures. Le gardien funéraire evereskan ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de gardien funéraire evereskan, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 2^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, aptitudes de barde ou d'assassin, etc.). Si le gardien funéraire evereskan possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes via lesquelles il peut jeter des sorts de 2^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.



Gardien funéraire evereskan

Devoir sacré (Sur). Le gardien funéraire evereskan bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion, Renseignements et Survie effectués dans la région d'Evereska. Quand il se trouve dans une tombe evereskan, il bénéficie également d'un bonus de sainteté de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de sainteté égal à son niveau de gardien funéraire evereskan aux jets de dégâts.

Bonus d'esquive (Ext). À compter du niveau 2, le gardien funéraire evereskan bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA quand il porte une armure légère (ou pas d'armure du tout). Ce bonus passé à +2 au niveau 4.

Poursuite inlassable (Ext). Quand il poursuit un pillard de tombe evereskan, un gardien funéraire de niveau 2 ou plus conserve le bonus aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion, Renseignements et Survie découlant de l'aptitude de devoir sacré, même s'il se trouve au-delà des frontières d'Evereska. Il conserve également les bonus aux jets d'attaque et de dégâts dus à cette aptitude, mais ils ne s'appliquent qu'aux attaques effectuées contre le voleur.

Traque accélérée (Ext). À partir du niveau 3, le gardien funéraire evereskan ne subit plus de malus de -5 aux tests de Survie quand il suit une piste à sa vitesse normale. De plus, il subit un malus de -10 (et non de -20) quand il progresse à deux fois sa vitesse de déplacement habituelle tout en suivant une piste.

Gardien silencieux (Ext). Au niveau 5, le gardien funéraire peut se fondre dans son environnement. Après une concentration de 10 minutes visant à se familiariser avec l'endroit, il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive tant qu'il reste dans un rayon de 30 mètres de l'endroit auquel il s'est habitué.

Hathran

Dans la lointaine contrée de Rashéménie, une puissante communauté de jeteuses de sorts divins et profanes s'efforce de protéger son peuple des déprédations de Thay et de mener la vie spirituelle de ses ouailles. Ces hathrans, ou Sorcières de Rashéménie comme on les appelle plus couramment, constituent en quelque sorte l'éminence grise de leur royaume oriental. Leur puissance mystique

Illustration de Joel Thomas

CLASSES DE PRESTIGE

semble ne connaître aucune limite. Les hathrans qui voyagent en dehors de la Rashéménie portent en permanence un masque visant à dissimuler leur visage aux yeux du monde extérieur.

La plupart des hathrans sont issues des classes d'ensorceleur et de prêtre. Bardes, magiciens et druides sont rares en leur sein. Par contre, paladins et rôdeurs n'y ont aucune place. Quelle que soit leur classe d'origine, les hathrans considèrent que les rivalités entre lanceurs de sorts n'ont aucun sens, aussi n'existe-t-il pas de tension entre la caste profane et la branche divine.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir hathran, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon, loyal neutre ou neutre bon.

Sexe. Féminin.

Région. Rashéménie.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (Rashéménie).

Dons. Ethran, Prestige.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de 4^e niveau.

Divinité tutélaire. Chauntea, Mailikki ou Mystra.

Spécial. La candidate doit être membre des Sorcières de Rashéménie et ne peut posséder qu'Écriture de parchemins en qualité de don de création d'objets.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'hathran (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la

magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chacune devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Langue, Natation (For), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'hathran :

Armes et armures. Les hathrans sont formées au maniement du fouet. Par contre, elles ne reçoivent aucune formation pour ce qui est des autres armes et des boucliers. Enfin, elles ne sont pas formées au port des armures.

Sorts. À chaque niveau d'hathran, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 4^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, etc.). Si l'hathran possède plusieurs classes de lanceur de sorts via lesquelles elle peut jeter des sorts de 4^e niveau au moins, le



Hathran

TABLE 2 — 12 : HATHRAN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Bonus de Prestige, magie des esprits rashémie, tabou	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+3	+3	Dialogue spirituel	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+3	+3	Crainte de la wychlaran (-2), magie des esprits universelle (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+4	+4	Concordat spirituel	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+4	+4	Chef de cercle	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+5	+5	Magie des esprits universelle (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+5	+5	Crainte de la wychlaran (-4)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+6	+6	Domaine spirituel	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+6	+6	Magie des esprits universelle (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+7	+7	Chef de grand cercle, crainte de la wychlaran (-6)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

De plus, une courte liste de sorts est ajoutée à la liste du personnage pour ce qui est des classes lui permettant de jeter des sorts de 4^e niveau.

Bonus de Prestige (Ext). Dès le niveau 1, l'hathran bénéficie d'un bonus de +2 en Prestige pour ce qui est de recruter un compagnon d'armes. Cependant, celui-ci doit être rashémi et être une femme pourvue du don Ethran ou un homme doté d'un niveau de barbare au moins.

Magie des esprits rashémie (Ext). Les hathrans jouissent d'une grande souplesse dans l'utilisation de leur magie. Dès le niveau 1, une hathran qui prépare ses sorts peut lancer tout sort connu de manière spontanée à la place d'un sort de même niveau préparé, même s'il ne se trouve pas sur la même liste de sorts que celui qui est remplacé. Si l'hathran ne prépare normalement pas ses sorts, elle peut utiliser ses dons de métamagie sans tenir compte du temps d'incantation accru nécessaire. Un tel sort mobilise cependant un emplacement de sort d'un niveau plus élevé (cf. la description de chaque don). Pour user de ce pouvoir, l'hathran doit se situer en Rashéménie. Elle n'a pas de limite d'utilisation quotidienne.

Tabou. Au sein de la société rashémie, la création des objets magiques est réservée aux lanceurs de sorts mâles. Les hathrans ne peuvent donc prendre aucun don de création d'objets, à l'exception d'Écriture de parchemins.

Dialogue spirituel (Sur). Au niveau 2, l'hathran gagne le pouvoir de communiquer avec les créatures pourvues du sous-type esprit. Ce pouvoir fonctionne quelle que soit la langue utilisée par le personnage et l'esprit. L'hathran bénéficie également d'un bonus de +2 aux tests de compétence et de caractéristique relevant du Charisme effectués quand elle traite avec un esprit.

Crainte de la wychlaran (Ext). Au niveau 3, l'hathran dégage une aura de puissance et de commandement telle que ses compatriotes rashémis ont du mal à se dresser contre elle. Les individus originaires de la région Rashéménie et dont le niveau est inférieur ou égal à celui de l'hathran subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et aux tests de compétence opposés effectués contre le personnage. Ce malus passe à -4 au niveau 7 et à -6 au niveau 10.

Magie des esprits universelle (Ext). À partir du niveau 3, l'affinité de l'hathran à la magie des esprits est telle qu'elle peut communiquer avec les esprits qui se trouvent en dehors de la Rashéménie. Elle peut donc utiliser son pouvoir de magie des esprits rashémie en dehors du pays, 1 fois par jour. Elle peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour à partir du niveau 6 et 3 fois par jour à compter du niveau 9.

Concordat spirituel (Ext). À partir du niveau 4, l'hathran lance les différentes versions du sort *allié d'outreplan* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Chef de cercle (Ext). Au niveau 5, l'hathran peut devenir un chef de cercle et agir en qualité de focaliseur dans le cadre de la magie de cercle rashémie. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 59 des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Dominion spirituel (Ext). À partir du niveau 8, l'hathran lance les différentes versions du sort *contrat* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Chef de grand cercle (Ext). Au niveau 10, l'hathran maîtrise l'art de la magie de cercle et peut prendre la tête de vastes cercles. Un grand cercle peut compter jusqu'à neuf assistants (contre cinq habituellement).

LISTE DES SORTS DES HATHRANS

Les sorts suivants sont ajoutés à la liste de sorts de l'hathran pour ce qui est de la classe qui lui confère des sorts de 4^e niveau ou plus.

Niveau 0. *Perception de la nature.*

1^e niveau. *Dispersion, vision nocturne.*

2^e niveau. *Lien tellurien, poignard de feu, rayon de lune.*

3^e niveau. *Éclat, sabre de lune.*

4^e niveau. *Allié d'outreplan, entrailles de la terre.*

5^e niveau. *Contrat, voie lunaire.*

6^e niveau. *Allié majeur d'outreplan, contrat intermédiaire.*

8^e niveau. *Contrat suprême.*

ANCIENNES HATHRANS

Une hathran qui viole son alignement, commet un acte de trahison contre la Rashéménie ou les wychlaran, ou prend un don de création d'objets (à l'exception d'Écriture de parchemins) ne peut plus progresser dans cette classe de prestige. De plus, elle perd le bénéfice de son bonus de prestige, de la magie des esprits rashémie et des pouvoirs de classe liés à la Rashéménie. Elle récupère son statut et ses aptitudes si un prêtre d'un dieu adéquat lui permet de faire acte de contrition (cf. le sort *pénitence*, page 270 du *Manuel des Joueurs*). Si l'infraction implique un don de création d'objets, l'hathran doit jurer solennellement de ne jamais plus y avoir recours.

incantatrice

À Faerûn, les incantatrices sont les maîtresses de la métamagie et se consacrent à l'étude de sorts et de techniques qui affectent d'autres sorts. Elles manipulent la magie sous sa forme brute, la façonnant à l'image de leurs souhaits et non des lois magiques habituelles. Elles appliquent donc leur compréhension intime de la métamagie de manière à altérer les sorts que lancent leurs alliés, les sorts jetés à partir de baguettes et de bâtons, voire les sorts déjà lancés.

La plupart des incantatrices sont des magiciennes et des ensorceleuses de talent, mais cela n'empêche pas quelques bardes d'étudier ce type de magie. Les lanceurs de sorts divins se tournent rarement vers cette classe, sans doute parce que leur magie est teintée d'influence divine et donc moins « pure » que la magie profane comme aiment à le dire les incantatrices elles-mêmes. La plupart des incantatrices sont des femmes et les quelques hommes qui empruntent cette voie sont qualifiés d'incantatars.

Les PNJ incantatrices sont généralement indépendants, mais certains se réunissent pour affronter un problème commun. N'appréciant guère les intrusions planaires dans le plan Matériel, elles voient la destruction des *portails* actifs comme une véritable responsabilité. En conséquence, une incantatrice constitue toujours une bonne source de renseignements quant aux

portails fonctionnels d'une région donnée. Étant donné que ces personnages ont des facultés magiques offensives très limitées, ils évitent généralement les affrontements et voyagent en compagnie d'individus qui compensent leur faiblesse.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir incantatrice, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétence. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Concentration, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

Dons. Volonté de fer, un don de métamagie au choix.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane de 3^e niveau.

Spécial. La candidate ne peut prendre Abjuration en guise d'école interdite.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'incantatrice (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'incantatrice :

Armes et armures. L'incantatrice ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau d'incantatrice, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de

lanceur de sorts profanes précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 3^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif.

Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, aptitudes de barde ou d'assassin, etc.). Si l'incantatrice possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes via lesquelles elle peut jeter des sorts de 3^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Don de métamagie supplémentaire. Aux niveaux 1, 4, 7 et 10, l'incantatrice peut choisir un don de métamagie en qualité de don supplémentaire. Il lui faut néanmoins satisfaire aux conditions du don voulu.

Études spécialisées (Ext). Au niveau 1, l'incantatrice renonce à une école de magie pour s'attacher davantage



Incantatrice

Illustration de Raven Mimura

TABLE 2 — I3 : INCANTATRICE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Don de métamagie supplémentaire, études spécialisées	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
2	+1	+0	+0	+3	Métamagie coopérative	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
3	+1	+1	+1	+3	Effet métamagique	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
4	+2	+1	+1	+4	Don de métamagie supplémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
5	+2	+1	+1	+4	Potentiel métamagique	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
6	+3	+2	+2	+5	Vol de concentration	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
7	+3	+2	+2	+5	Don de métamagie supplémentaire, métamagie instantanée (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
8	+4	+2	+2	+6	Capture de sort	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
9	+4	+3	+3	+6	Métamagie instantanée (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif
10	+5	+3	+3	+7	Don de métamagie supplémentaire, science de la métamagie	+1 niveau de lanceur de sorts profanes effectif

aux autres. Elle ne peut choisir Abjuration ou Divination en guise d'école interdite. Cette dernière vient en plus de toute école interdite choisie en cas de spécialisation préalable. Ainsi, une magicienne spécialisée qui emprunte cette classe de prestige a trois écoles interdites et non deux.

Métamagie coopérative (Sur). Au niveau 2, l'incantatrice gagne le pouvoir d'appliquer n'importe lequel de ses dons de métamagie (à l'exception d'Incantation rapide, Incantation silencieuse et Incantation statique) à un sort lancé par un allié consentant. Ce dernier n'a pas besoin de préparer le sort sous forme de métamagie ni de mobiliser un emplacement de sort d'un niveau supérieur. En effet, l'incantatrice modifie simplement le sort lors de l'incantation. À l'instar d'une incantation normale, l'utilisation de ce pouvoir se fait au prix d'une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. L'incantatrice peut néanmoins user de la compétence Concentration comme si elle lançait un sort sur la défensive. Elle doit préparer une action pour user de métamagie coopérative lorsque son allié commence l'incantation et se trouver dans une case adjacente à celui-ci. L'incantatrice doit effectuer un test d'Art de la magie (DD $18 + [3 \times \text{niveau de sort modifié}]$) pour réussir. Le « niveau de sort modifié » est le niveau de l'emplacement de sort qui devrait être mobilisé s'il était préparé à l'aide du don de métamagie appliqué. Les dons de métamagie utilisés par le lanceur de sorts comptent également dans ce calcul. Par exemple, si l'incantatrice applique le don Quintessence des sorts à l'éclair multiple d'un allié, le niveau de sort modifié est égal à 9 (6 pour le sort, +3 pour le don Quintessence des sorts) et le DD est égal à $18 + (3 \times 9) = 45$. Si elle applique le même don à l'éclair multiple silencieux d'un allié, le niveau de sort modifié est égal à 10 et le DD du test d'Art de la magie est égal à 48. L'incantatrice peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Effet métamagique (Sur). À partir du niveau 3, l'incantatrice peut tenter d'appliquer n'importe lequel de ses dons à un effet magique persistant déjà en place. Par exemple, elle peut user d'Extension de durée sur un *mur de force* ou de Quintessence des sorts pour augmenter les dégâts d'une *brume mortelle*. Pour utiliser ce pouvoir, l'incantatrice doit se trouver au sein de l'effet ou dans une case adjacente à celui-ci et réussir un test d'Art de la magie (DD $18 + [3 \times \text{niveau de sort modifié}]$) pour réussir. Le « niveau de sort modifié » est le niveau de l'emplacement de sort qui devrait être mobilisé s'il était préparé à l'aide du don de métamagie appliqué. Les dons de métamagie appliqués à l'effet durant l'incantation (Incantation rapide, Incantation silencieuse ou Incantation statique) ne comptent pas ce calcul. Par contre, il faut tenir compte des dons de métamagie qui modifient l'effet du sort (comme Extension d'effet, Extension de portée ou Extension de zone d'effet).

Par exemple, si l'incantatrice applique le don Extension de durée à un *mur de feu*, le niveau de sort modifié est égal à 5 (4 pour le sort, +1 pour le don Extension de durée) et le DD est égal à $18 + (3 \times 5) = 33$. Si le *mur de feu* a été lancé à l'aide du don Incantation silencieuse, le DD est toujours égal à 33 car ce don s'applique au niveau de l'incantation du sort, et non à l'effet.

Par contre, si elle applique à un *mur de feu* qui bénéficie déjà d'Extension d'effet, le niveau de sort modifié est égal à 7 et le DD du test d'Art de la magie est égal à 39.

L'incantatrice peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. L'utilisation de ce pouvoir se fait au prix d'une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

Potentiel métamagique (Sur). Au niveau 5, l'incantatrice gagne le pouvoir d'appliquer n'importe lequel de ses dons de métamagie à l'effet d'un objet à potentiel magique (généralement une baguette). Pour utiliser ce pouvoir, elle doit également posséder le don de création d'objets nécessaire à la fabrication de l'objet à potentiel magique utilisé. User de potentiel métamagique consomme un nombre de charges supplémentaires de l'objet égal au nombre de niveaux de sort que le don ajouterait au sort. Par exemple, l'incantatrice peut user d'Incantation rapide pour modifier un sort jeté via une baguette en dépensant 5 charges (1 + 4 pour l'augmentation d'emplacement de sort). De même, elle peut y appliquer Extension d'effet en sacrifiant 3 charges, ou Incantation silencieuse en utilisant 2 charges. Appliqué à un objet à potentiel magique, le don Incantation statique n'offre aucun avantage.

L'incantatrice ne saurait recourir à ce pouvoir quand elle utilise un objet à potentiel magique dénué de charges, comme un *chapelet de prières courant*.

Vol de concentration (Sur). Au niveau 6, l'incantatrice gagne le pouvoir de prendre le contrôle d'un sort requérant concentration (comme *image accomplie*, *implosion* ou *nuée grouillante*). Le lanceur de sorts adverse doit toutefois se trouver dans un rayon de 9 mètres. Si la cible est consentante, le transfert de concentration se fait automatiquement. Autrement, le personnage et son adversaire effectuent un test de niveau de lanceur de sorts opposé. Un lanceur de sorts divins bénéficie d'un bonus de +2 au test. Si l'incantatrice l'emporte, elle prend le contrôle du sort tant qu'elle reste concentrée ou jusqu'à expiration de l'effet. Le sort agit alors comme si l'incantatrice l'avait jeté (même si ce n'est pas le cas), mais les variables numériques déterminées lors de l'incantation (ce qui inclut le niveau de lanceur de sorts) ne bougent pas. Le lanceur de sorts original peut être affecté par son effet, mais il bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre celui-ci (le cas échéant). Si l'incantatrice relâche sa concentration avant la fin du sort, son auteur peut en reprendre le contrôle en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (DD $15 + \text{niveau de sort}$). En cas d'échec, personne ne contrôle plus le sort.

Métamagie instantanée (Sur). Une fois par jour, une incantatrice de niveau 7 ou plus peut appliquer l'un de ses dons de métamagie à un sort sans le modifier à l'avance (si elle prépare ses sorts) ou sans en augmenter le temps d'incantation (si elle ne prépare pas ses sorts). Ainsi, une magicienne lancera un sort comme si elle l'avait préparé et modifié à l'aide du don de métamagie choisi, mais sans mobiliser un emplacement de sort d'un niveau supérieur. De son côté, une ensorceleuse lancera son sort modifié sans allonger le temps d'incantation. Une incantatrice de niveau 9 ou 10 peut utiliser ce pouvoir 2 fois

par jour. L'incantatrice ne peut pas utiliser ce pouvoir si, en temps normal, le sort modifié utiliserait un emplacement de sort d'un niveau auquel elle n'a pas accès.

Capture de sort (Sur). Dès le niveau 8, l'incantatrice peut tenter de prendre le contrôle d'un effet persistant créé par un autre lanceur de sorts. L'effet ne doit pas relever de la concentration mais dépendre du contrôle de son auteur (comme *arme spirituelle* ou *convocation de monstres*, mais pas *brume acide* ou *mur de feu*).

De plus, l'effet (mais pas nécessairement le lanceur de sorts) doit se trouver dans un rayon de 9 mètres de l'incantatrice. La cible et le personnage doivent effectuer un test de niveau de lanceur de sorts opposé. Un lanceur de sorts divins bénéficie d'un bonus de +2 au test. Si l'incantatrice l'emporte, elle prend le contrôle du sort jusqu'à expiration de l'effet. Le sort agit alors comme si l'incantatrice l'avait jeté (même si ce n'est pas le cas), mais les variables numériques déterminées lors de l'incantation (ce qui inclut le niveau de lanceur de sorts) ne bougent pas. Le lanceur de sorts original peut être affecté par son effet, mais il bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre celui-ci (le cas échéant). S'il est possible de mettre un terme au sort et que l'incantatrice le souhaite, elle doit effectuer un second test de niveau de lanceur de sorts opposé. En cas d'échec, le sort continue de faire effet et celui qui l'a jeté en reprend le contrôle.

Science de la métamagie (Sur). Au niveau 10, l'incantatrice maîtrise à ce point la métamagie que lorsqu'elle utilise un don de métamagie, le niveau de sort requis (le cas échéant) est réduit de 1 point (pour un minimum de +1). Par exemple, une

incantatrice/magicienne préparera une *boule de feu* à incantation rapide comme un sort de 6^e niveau et non comme un sort de 7^e niveau.

Cet avantage s'applique également aux autres aptitudes de classe de l'incantatrice. Ainsi, le DD de ses pouvoirs d'effet métamagique et de métamagie coopérative est réduit selon les dons de métamagie impliqués. Enfin, elle sacrifie moins de charges quand elle use de potentiel métamagique.



Justiciar de Tyr

Au titre de serviteurs du dieu de la justice, les prêtres de Tyr sont censés épouser la loi et l'ordre qui incarnent les préceptes du Dieu Manchot. Les justiciars constituent l'élite des serviteurs mortels de Tyr et ils symbolisent les attributions de leur dieu. Ils combattent le désordre et l'injustice avec autant de ferveur qu'un paladin lutte contre le Mal, ne faisant pas de quartier dans leur quête visant à offrir un ordre parfait à Faerûn. Certains justiciars sont assignés à de grandes villes, où la présence des fidèles de Tyr est forte et où ils servent de juges ou de magistrats. D'autres sont envoyés dans les régions frontalières comme le Nord où ils apportent un semblant d'ordre et de loi dans les communautés qui parsèment les zones sauvages de Faerûn. Les justiciars de haut niveau se rendent parfois dans les plans du Chaos pour y frapper des Extérieurs comme les slaads et les démons.

Prêtres et paladins constituent le gros des justiciars, mais certains sont des guerriers/prêtres, voire de simples rôdeurs. Les roublards/prêtres sont très rares, mais il en existe quelques-uns. Par contre, leurs rangs n'abritent pas de moines, d'ensorceleurs ou de magiciens multiclassés. En raison des restrictions d'alignement, barbares, bardes et druides n'empruntent jamais cette voie.

Justiciar de Tyr

TABLE 2 — 14 : JUSTICIAR DE TYR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Châtiment de l'anarchie (1 fois/jour), <i>détection du Chaos</i>	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
2	+1	+0	+3	+3	Savoir bureaucratique	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
3	+2	+1	+3	+3	Incantation axiomatique (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
4	+3	+1	+4	+4	<i>Détection du mensonge</i>	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
5	+3	+1	+4	+4	Châtiment de l'anarchie (2 fois/jour), faveur du dieu manchot	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
6	+4	+2	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
7	+5	+2	+5	+5	Calme de l'ordre	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
8	+6	+2	+6	+6	Lame de justice	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
9	+6	+3	+6	+6	Incantation axiomatique (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
10	+7	+3	+7	+7	Aura de loi absolue, châtiment de l'anarchie (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif

Les paladins de Tyr peuvent se multiclasser en toute liberté en justiciars de Tyr.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir justiciar de Tyr, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (folklore local [au choix]), degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 7 en Diplomatie.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine de 2^e niveau.

Divinité tutélaire. Tyr.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du justiciar de Tyr (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de justiciar de Tyr :

Armes et armures. Le justiciar de Tyr est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre, mais pas à celui des boucliers. Il n'est pas formé au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de justiciar de Tyr, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 2^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, meilleure chance de repousser les morts-vivants, etc.). Si le justiciar de Tyr possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins via lesquelles il peut jeter des sorts de 2^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Châtiment de l'anarchie (Sur). Dès le niveau 1, le justiciar de Tyr peut tenter de châtier un adversaire chaotique au moyen d'une attaque au corps à corps normale, 1 fois par jour. Il ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de justiciar de Tyr. Par exemple, un justiciar de Tyr de niveau 4 armé d'une épée longue infligera 1d8+4 points de dégâts, plus tout bonus de Force ou d'effet magique applicable. Si le justiciar de Tyr châtie accidentellement une créature qui n'est pas chaotique, le pouvoir n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé pour la journée. Ce pouvoir est utilisable 2 fois par jour au niveau 5 et 3 fois par jour au niveau 10.

Détection du Chaos (Mag). Au niveau 1, le justiciar de Tyr peut user de *détection du Chaos*, à volonté (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage).

Savoir bureaucratique (Ext). Si la lutte contre les forces du Chaos reste la fonction principale du justiciar de Tyr, il est également censé connaître les mécanismes juridiques qui régissent les régions civilisées de Faerûn. Au niveau 2, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau de justiciar de Tyr aux tests de Connaissances et de Renseignements en rapport avec le droit et les procès (savoir s'il est légal de porter une arme en ville, comment se comporter à la cour, etc.). Il bénéficie également de ce bonus aux tests de compétence ou de caractéristique liés au Charisme quand il s'agit de débattre de sujets juridiques.

Incantation axiomatique (Ext). Quand le justiciar de Tyr atteint le niveau 3, la cause qui l'anime augmente la puissance de ses sorts. Le DD de sauvegarde de ses sorts relevant du registre de la Loi augmente de +1 (le cas échéant). Ce bonus passe à +2 au niveau 9.

Détection du mensonge (Mag). Au niveau 4, le justiciar de Tyr peut user de *détection du mensonge*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage).

Faveur du dieu manchot (Sur). Tyr veille sur ses plus fidèles serviteurs, les protégeant ainsi des ravages du désordre et de l'anarchie. Au niveau 5, le justiciar de Tyr bénéficie d'un bonus égal à son bonus de Charisme (le cas échéant) aux jets de sauvegarde contre les sorts accompagnés du registre du Chaos et contre les pouvoirs magiques et surnaturels des Extérieurs chaotiques. Ce bonus se cumule avec celui du pouvoir de grâce divine. Un paladin/justiciar ajoute donc deux fois son bonus de Charisme aux jets de sauvegarde contre les effets chaotiques.

Calme de l'ordre (Sur). Sur simple contact, un justiciar de niveau 7 ou plus peut, 1 fois par jour, annuler l'un des effets suivants : *héroïsme*, *rage*, *symbole d'aliénation*, un effet de terreur ou l'aptitude de rage de berserker du barbare. Pour utiliser ce pouvoir contre une cible qui n'est pas consentante, le justiciar doit réussir une attaque de contact au corps à corps. La cible a alors droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de justiciar de Tyr + son modificateur de Charisme) pour éviter l'effet.

Lame de justice (Sur). Au niveau 8, le justiciar de Tyr peut imprégner son arme de corps à corps du pouvoir de la justice. Une fois par jour et par point de bonus en Charisme (1 fois par jour minimum), le justiciar peut affubler son arme de corps à corps de la propriété spéciale axiomatique (+2d6 points de dégâts contre les adversaires chaotiques). Si l'arme du personnage bénéficie déjà de cette amélioration, il n'en tire aucun avantage. Chaque utilisation du pouvoir correspond à une action libre et l'effet dure 1 round.

Aura de loi absolue (Sur). Au niveau 10, le justiciar de Tyr est un tel symbole d'ordre et de justice que le Chaos recule devant lui. Il est en permanence entouré par un effet de *rejet du Chaos*. S'il renvoie un Extérieur chaotique dans son plan d'origine ou dissipe un enchantement accompagné du registre du Chaos, l'aura disparaît temporairement. Il peut néanmoins la réactiver au prix d'une action libre dès son tour de jeu suivant.

ANCIENS JUSTICIARS DE TYR

Un justiciar de Tyr violant son alignement ou commettant un acte injuste (comme un vol, une agression, ou le meurtre d'un innocent) perd ses facultés de lanceur de sorts et ses aptitudes de classe de prestige (à l'exception de sa formation au maniement des armes et du pouvoir de savoir bureaucratique). Il récupère son statut et ses aptitudes s'il fait acte de contrition (cf. le sort *pénitence*, page 270 du *Manuel des Joueurs*).

Lanceur de runes

Conçue par les nains et les géants, la création de runes de pouvoir s'est répandue au-delà des collines et des montagnes. Ceux qui dominent ce pouvoir, les lanceurs de runes, créent des symboles particulièrement puissants, utilisables plusieurs fois, qui se déclenchent parfois sans qu'on les touche. Les biens d'un lanceur de runes sédentaire sont généralement décorés par de nombreux symboles, ce qui rend leur apparence impressionnante et constitue une véritable menace pour les voleurs.

La plupart des lanceurs de runes sont des nains et des géants, aussi n'est-il pas étonnant qu'ils soient majoritairement issus des classes de prêtre et d'adepte. Certains rôdeurs et paladins entreprennent également une carrière de lanceur de runes, plus particulièrement depuis que la Bénédiction du Tonnerre a poussé nombre de jeunes nains à explorer le monde. De rares druides empruntent cette voie, le plus souvent dans les régions où ils sont si peu nombreux qu'ils doivent compter sur les runes pour protéger une vaste zone. Les prêtres et paladins lanceurs de runes utilisent leurs pouvoirs pour protéger leurs temples et objets saints. De leur côté, les rôdeurs lanceurs de runes s'en servent pour surveiller les sentiers, repaires d'animaux menacés et refuges naturels.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir lanceur de runes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Artisanat (calligraphie, ferronnerie, taille des pierres fines ou précieuses, travail de la pierre ou travail du bois).

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du lanceur de runes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de lanceur de runes :

Armes et armures. Le lanceur de runes ne gagne pas de formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de lanceur de runes, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes (via laquelle il est capable

Lanceur de runes de lancer des sorts de 3^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets

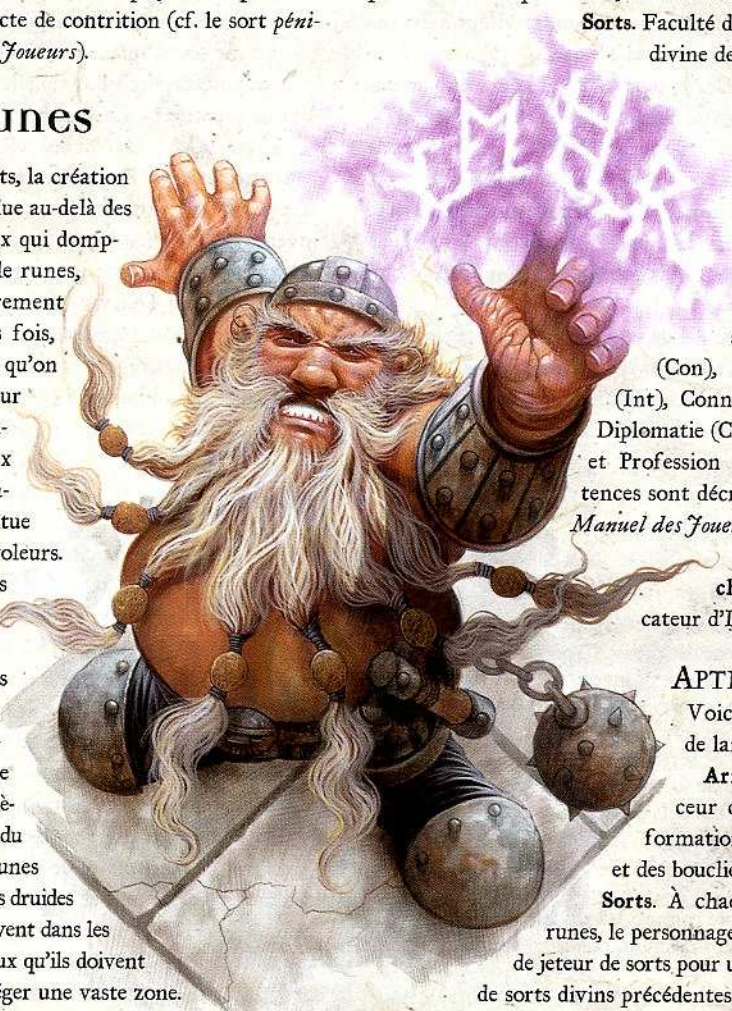


Illustration de Wayne England

TABLE 2 — 15 : LANCEUR DE RUNES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Artisanat runique (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir runique (+1)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
3	+2	+1	+3	+3	Science des runes	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
4	+3	+1	+4	+4	Artisanat runique (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
5	+3	+1	+4	+4	Pouvoir runique (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
6	+4	+2	+5	+5	Quintessence des runes	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
7	+5	+2	+5	+5	Artisanat runique (+3)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
8	+6	+2	+6	+6	Science des runes	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
9	+6	+3	+6	+6	Pouvoir runique (+3)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
10	+7	+3	+7	+7	Chant runique	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif

supplémentaires, meilleure chance de repousser les morts-vivants, etc.). Si le lanceur de runes possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins via lesquelles il peut jeter des sorts de 3^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Artisanat runique (Ext). Au niveau 1, le lanceur de runes bénéficie d'un bonus de +1 aux tests d'Artisanat visant à graver une rune. Ce bonus passe à +2 au niveau 4 et à +3 au niveau 7.

Pouvoir runique (Ext). Dès le niveau 2, les runes du personnage deviennent plus puissantes. Ajoutez +1 au DD visant à effacer, dissiper ou désamorcer les runes créées par le lanceur de runes, mais également aux tests de niveau de lanceur de sorts destinés à vaincre la résistance à la magie des cibles. Cette augmentation ne s'applique pas au DD de sauvegarde visant à résister à l'effet de la rune (le cas échéant). Elle passe à +2 au niveau 5 et à +3 au niveau 9.

Science des runes (Sur). Au fil de sa progression, le personnage crée des runes capables de fonctionner plusieurs fois et pourvues de différents types de déclencheurs. Cependant, toute particularité supplémentaire augmente le coût de la rune, comme précisé dans la table ci-dessous.

Nombre d'utilisations ou méthode de déclenchement	Prix de base	Niveau de lanceur de runes ²
Une	Niveau de sort ¹ × niveau de lanceur de sorts × 50 po	—
Charges ³	Niveau de sort ¹ × niveau de lanceur de sorts × charges × 50 po	3
Charges par jour ³	Niveau de sort ¹ × niveau de lanceur de sorts × charges × 400 po	8
Permanente.	(Niveau de sort ¹ × niveau de lanceur de sorts dissipé) ⁴ × 2 000 po	8
Contact	Coût de base	—
Lecture ou franchissement	Coût de base × 2	3

¹ Un sort de niveau 0 compte comme 1/2 niveau.

² Niveau de lanceur de runes minimum requis pour écrire une rune de ce type.

³ Si le sort a une composante ou un coût en PX, ajoutez celui-ci multiplié par le nombre de charges au prix de base de la rune.

⁴ Si le sort a une composante ou un coût en PX, ajoutez 100 fois celui-ci au prix de base de la rune.

Lecture ou franchissement. Toute tentative visant à étudier, identifier ou sonder une rune revient à la « lire ». Passer par une porte (ou un *portail*) arborant une rune revient à la « franchir ». Pour affecter une cible, il doit y avoir une ligne d'effet dégagée entre la rune et celle-ci. Enfin, la cible doit se trouver dans un rayon de 9 mètres.

Une rune qui se déclenche quand on la franchit peut être « réglée » comme l'entend le lanceur de runes. Ainsi, on peut la régler selon des paramètres physiques (comme la taille ou le poids), le type, le sous-type ou la race (comme les drows ou les aberrations). On peut aussi les régler sur le Bien, le Chaos, la Loi, le Mal ou une divinité tutélaire. Par contre, on ne peut les régler selon une classe, des dés de vie ou un niveau. Les runes réagissent

normalement contre les créatures invisibles, mais elles ne se déclenchent pas contre celles qui les franchissent de façon éthérée. Lorsqu'il pose une rune censée se déclencher quand on la franchit, le lanceur de runes a la possibilité de préciser un mot de passe ou une phrase qui évitera qu'une créature ne l'active.

Quintessence des runes (Ext). Au niveau 6, les runes créées par le personnage prennent leur valeur maximale, comme si elles se trouvaient sous l'influence du don Quintessence des sorts (sans qu'il soit nécessaire de mobiliser un emplacement de sort d'un niveau supérieur). Le fait de tirer la quintessence d'une rune augmente de +5 le DD du test d'Artisanat requis pour la façonner.

Chant runique (Ext). Un lanceur de runes de niveau 10 peut lancer un sort divin auquel il a accès avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts en traçant une rune dans les airs (il s'agit alors d'une composante gestuelle additionnelle). Les sorts habituellement pourvus d'un temps d'incantation de 1 action simple voient celui-ci passer à 1 action complexe, le temps d'incantation des autres grimant à 1 round. Ce pouvoir ne saurait être utilisé conjointement avec des sorts à incantation statique et il ne fonctionne pas avec le pouvoir quintessence des runes.

Marteau de Moradin

Au sein des halls de la citadelle d'Adbar du Nord glacé, un ordre d'élite de prêtres-soldats défend le peuple nain contre les assauts de géants, d'elfes noirs et de gobelinoïdes tous aussi féroces les uns que les autres. Connus sous le nom de marteaux de Moradin, ces individus se réunissent à la citadelle d'Adbar pour repousser les incursions de créatures des ténèbres qui hantent le Nord. L'armée régulière, la garde de fer, est parfaitement capable de défendre la cité, mais les marteaux s'occupent plus précisément des monstres en allant les traquer chez eux.

Guerriers/prêtres et paladins constituent la majorité des membres de cette classe de prestige, mais elle abrite également des prêtres/moines. Bien que rôdeurs et prêtres/roublards soient tout à fait capables d'emprunter cette voie, la plupart se tournent néanmoins vers les éclaireurs des profondeurs, une autre branche de l'armée de la citadelle d'Adbar. Il est rare que des membres d'autres classes intègrent les rangs des marteaux de Moradin.

Les paladins de Moradin peuvent se multiclasser en toute liberté en marteaux de Moradin.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir marteau de Moradin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Nain.

Région. Épine dorsale du Monde.

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétence. Degré de maîtrise de 10 en Artisanat (fabrication d'armes).

Dons. Arme de prédilection (marteau de guerre), Volonté de fer.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine de 2^e niveau.

Divinité tutélaire. Moradin.

Spécial. Le candidat doit être membre des marteaux de Moradin.

TABLE 2—16 : MARTEAU DE MORADIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Aura de bravoure, lancer de marteau
2	+2	+0	+3	+3	Marteau boomerang, tueur de gobelins
3	+3	+1	+3	+3	Poigne puissante, réduction des dégâts (2/-)
4	+4	+1	+4	+4	Tir de loin, tremblement
5	+5	+1	+4	+4	Frappe en puissance (2 fois/jour), tueur de drows
6	+6	+2	+5	+5	Réduction des dégâts (4/-)
7	+7	+2	+5	+5	Écrase-Chaos, robuste
8	+8	+2	+6	+6	Frappe tonnerre, tueur de géants
9	+9	+3	+6	+6	Lancer en puissance, réduction des dégâts (6/-)
10	+10	+3	+7	+7	Frappe en puissance (4 fois/jour), os de la terre

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du marteau de Moradin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (Marchés d'Argent) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de marteau de Moradin :

Armes et armures. Le marteau de Moradin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port de tous les types d'armures.

Aura de bravoure (Sur). Dès le niveau 1, le marteau de Moradin développe une aura de bravoure qui fonctionne sur le même principe que celle d'un paladin.

Lancer de marteau (Ext). Le marteau de Moradin peut user de son marteau de guerre en qualité d'arme de jet avec un facteur de portée de 6 mètres. Il ne subit pas de malus supplémentaire quand il se sert ainsi de son arme.

Marteau boomerang (Sur). Quand le marteau de Moradin atteint le niveau 2, tout marteau de guerre qu'il lance bénéficie de la propriété boomerang. Un marteau de guerre boomerang revient dans la main de son propriétaire juste avant son tour de jeu suivant, ce qui lui permet de le réutiliser aussitôt.

Le personnage rattrape son marteau au prix d'une action libre. S'il n'est pas en mesure de le réceptionner, l'arme tombe dans la case depuis laquelle il l'a lancée.

Tueur de gobelins (Sur). À partir du niveau 2, le marteau de Moradin peut imprégner tout marteau de guerre de la propriété

tueur de gobelins (action de mouvement). Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour et l'effet dure pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage.

Poigne puissante (Ext). Au niveau 3, le marteau de Moradin gagne un bonus égal à la moitié de son bonus de Force (arrondir à l'entier inférieur) aux jets de dégâts effectués au corps à corps avec un marteau de guerre. Son bonus aux dégâts est donc égal à 1,5 fois son bonus de Force quand il le manie à une main, et à 2 fois son bonus de Force quand il le manie à deux mains.

Réduction des dégâts (Ext). Au niveau 3, le marteau de Moradin gagne une réduction des dégâts (2/-). Celle-ci passe à (4/-) au niveau 6, puis à (6/-) au niveau 9.

Tir lointain (Ext). Au niveau 4, le marteau de Moradin jouit du don Tir lointain quand il lance son marteau de guerre. Le facteur de portée de son arme passe donc à 9 mètres.

Tremblement (Sur). En frappant violemment le sol à l'aide de son marteau de guerre (action simple), un marteau de Moradin de niveau 4 ou plus crée une onde de choc qui fait trembler la terre devant lui. Les créatures qui sont en contact avec le sol dans un cône de 18 mètres de long à partir du point d'impact doivent réussir un jet de réflexes (DD 10 + niveau de marteau de Moradin + modificateur de Charisme) sous peine de se retrouver à terre.

Frappe en puissance (Sur). À partir du niveau 5, le marteau de Moradin peut frapper son adversaire avec une violence telle que celui-ci s'en retrouve hébété. Pour user de ce pouvoir, le personnage effectue un jet d'attaque normal. (Le joueur doit néanmoins déclarer l'utilisation du pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque ; si le personnage rate, le pouvoir ne fonctionne pas.) En cas de succès, l'attaque inflige les dégâts habituels. De plus, l'adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de marteau de Moradin + modificateur de Force) sous peine d'être hébété pendant 1 round. Les créatures artificielles, les morts-



Marteau de Moradin

vivants, les vases, les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés. Ce pouvoir est utilisable 2 fois par jour au niveau 5 et 4 fois par jour au niveau 10.

Tueur de drows (Sur). Quand un marteau de Moradin de niveau 5 ou plus use de l'aptitude tueur de gobelins, son arme bénéficie également de la propriété tueuse de drows. Ce pouvoir ne confère pas d'utilisations supplémentaires de l'aptitude tueur de gobelins et n'allonge pas la durée de l'effet.

Écrase-Chaos (Sur). Un marteau de Moradin de niveau 7 peut imprégner tout marteau de guerre de la propriété spéciale axiomatique (action de mouvement). Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour et l'effet dure pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage.

Robuste (Sur). Les marteaux de Moradin sont connus pour leur faculté de résistance face à une volée de flèches ou à une horde de gobelins couinant. À partir du niveau 7, le personnage peut ajouter à la CA son modificateur de base aux jets de Volonté, 1 fois par jour (action libre). L'effet dure pendant 1 round par niveau de marteau de Moradin.

Tueur de géants (Sur). Quand un marteau de Moradin de niveau 8 ou plus use de l'aptitude tueur de gobelins, son arme bénéficie également de la propriété tueuse de géants. Ce pouvoir ne confère pas d'utilisations supplémentaires de l'aptitude tueur de gobelins et n'allonge pas la durée de l'effet.

Frappe tonnerre (Ext). Quand le marteau de Moradin atteint le niveau 8, ses coups sont si puissants que les armures n'offrent guère de protection contre eux, mais la victime doit en plus endurer une douleur insupportable. Quand il manie son marteau de guerre, le personnage bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts des armes au corps à corps égal au bonus d'armure de son adversaire (ce qui n'inclut pas le bonus de bouclier et les bonus d'altération). Ainsi, un marteau de Moradin qui frappe un adversaire portant une cuirasse bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

Frappe en puissance (Sur). Au niveau 9, le personnage peut jeter son marteau de guerre avec une force telle qu'il percute toutes les créatures situées sur son chemin. Quand il lance son marteau, le personnage effectue un jet d'attaque à distance et confronte son résultat à la CA de toutes les créatures situées sur une ligne de 18 mètres de long. Il jette ensuite les dégâts pour chaque créature touchée.

Os de la terre (Mag). Quand le marteau de Moradin atteint le niveau 10, il jouit d'une puissante bénédiction. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *traversée des ombres* (niveau de lanceur de sorts égal

au niveau de lanceur de sorts divins du personnage), si ce n'est qu'au lieu de se déplacer à la frontière du plan de l'Ombre, il voyage à la lisière du plan élémentaire de la Terre. Le point d'origine et la destination doivent se situer dans un rayon de 1,50 mètre de roche naturelle et solide. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

ANCIENS MARTEAUX DE MORADIN

Un marteau de Moradin violant son alignement ou trahissant la citadelle d'Adbar ou son organisation perd tous les pouvoirs magiques et surnaturels découlant de cette classe de prestige. Il récupère son statut et ses aptitudes s'il fait acte de contrition (cf. le sort *penitence*, page 270 du *Manuel des Joueurs*).

moine de la mort longue

Dispersés au travers de Faerûn, les moines de la mort longue sont membres d'un ordre macabre et secret d'érudits désireux de cerner la véritable nature de la mort. Ils ne s'intéressent pas au sort réservé à l'âme dans l'au-delà, mais seulement au processus de mort et à ses effets sur les tissus vivants. Leur organisation est particulièrement puissante à Thay, mais des avant-postes sont disséminés dans tout Faerûn, même au sein des Marches d'Argent.

Les moines sont les principaux candidats à cette classe de prestige, mais on y trouve également des prêtres des noirs dieux de la mort (comme Velsharoon, Kiaransalee, voire Myrkul, le dieu mort). Nécromanciens, assassins et autres personnages fascinés par la mort complètent les rangs de l'ordre.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir moine de la mort longue, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être bon.

Compétence. Degré de maîtrise de 5 en Artisanat (alchimie), degré de maîtrise de 8 en Artisanat (mystères), degré de maîtrise de 7 en Artisanat (fabrication de poison), degré de maîtrise de 3 en Premiers secours.

Spécial. Le candidat doit être intronisé parmi les moines de la mort longue au moyen d'une cérémonie secrète consistant en divers actes aussi morbides qu'affreux, le tout dans le but de tester sa détermination.



Moine de la mort longue

TABLE 2 — I7 : MOINE DE LA MORT LONGUE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Aptitudes de moine, sauvegarde contre la mort (+1), utilisation du poison
2	+1	+3	+0	+3	Suaire macabre
3	+2	+3	+1	+3	Mise à mort, sauvegarde contre la mort (+2)
4	+3	+4	+1	+4	—
5	+3	+4	+1	+4	Sauvegarde contre la mort (+3)
6	+4	+5	+2	+5	Attaque mortelle
7	+5	+5	+2	+5	Sauvegarde contre la mort (+4)
8	+6	+6	+2	+6	—
9	+6	+6	+3	+6	Sauvegarde contre la mort (+5)
10	+7	+7	+3	+7	Caresse mortelle

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du moine de la mort longue (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Contrefaçon (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Équilibre (Dex), Intimidation (Cha), Langue, Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de moine de la mort longue :

Armes et armures. Le moine de la mort longue ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Aptitudes de moines (Ext). Le personnage a les dégâts à mains nues, le bonus à la CA et le déplacement accéléré d'un moine de son niveau dans cette classe de prestige (cf. Table 3-11, page 43 du *Manuel des Joueurs*). S'il possède également des niveaux de moine, ceux-ci s'ajoutent à ceux de moine de la mort longue pour ce qui est de déterminer ces pouvoirs.

Sauvegarde contre la mort (Ext). Au niveau 1, le moine de la mort longue bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort. Ce bonus augmente de +1 tous les niveaux impairs (+2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 9).

Utilisation du poison. Un moine de la mort longue apprend à utiliser du poison. Il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance délétère.

Suaire macabre (Ext). Les moines de la mort longue sont déroutants, voire effrayants. Ceux qui les voient ont donc tendance à les oublier aussi vite que possible. Quand un moine de la mort longue atteint le niveau 2, le DD des tests de Renseignements, de savoir bardique et autres talents visant à en apprendre à son sujet augmente d'un nombre égal à son niveau dans cette classe de prestige.

Mise à mort (Mag). Au niveau 3, le moine de la mort longue peut user de *mise à mort*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de moine de la mort longue).

Attaque mortelle (Ext). Au niveau 6, le moine de la mort longue est capable de porter une attaque mortelle. Ce pouvoir

fonctionne sur le même principe que l'aptitude d'assassin du même nom, si ce n'est que le DD de sauvegarde est égal à 10 + niveau de moine de la mort longue + son modificateur d'Intelligence. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 181 du *Guide du Maître*.

Si le personnage possède déjà ce pouvoir (par exemple, via la classe d'assassin), les niveaux de la classe en question se cumulent aux niveaux de moine de la mort longue pour ce qui est de déterminer le DD de sauvegarde.

Caresse mortelle (Sur). Un moine de la mort longue de niveau 10 peut effectuer une attaque de caresse mortelle, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que celui du domaine de la Mort, si ce n'est que l'on jette 1d6 par niveau de moine de la mort longue.

Si le personnage possède déjà ce pouvoir (par exemple, via la classe de prêtre), les niveaux de la classe en question se cumulent aux niveaux de moine de la mort longue pour ce qui est de déterminer le DD de sauvegarde.

ANCIENS MOINES DE LA MORT LONGUE

Un moine de la mort longue trahissant les secrets de l'ordre ou tentant de quitter l'organisation devient la proie d'assassins. Ces derniers ont un ND égal au niveau global du personnage (il peut s'agir d'un assassin de même niveau ou de plusieurs individus de niveau inférieur), mais chaque tentative de meurtre se soldant par un échec augmente le ND du groupe suivant de +1. Si l'ancien moine de la mort longue survit à une tentative d'assassinat menée par un groupe doté d'un ND supérieur à son niveau de 5 points, l'organisation met un terme à la traque (trop coûteuse en ressources).

ŒIL D'HORUS-RÊ

Après le Temps des Troubles, la divinité principale du panthéon mulhorandi songea de plus en plus à combattre les agents de Seth au-delà de la scène politique locale. Horus-Rê attira à lui des paladins et de nombreux prêtres se joignirent également à la croisade. Reflets parfaits de la sainte illumination de leur dieu, ces prêtres sont connus sous le nom d'yeux d'Horus-Rê. Ce sont les champions du Bien, les ennemis jurés de Seth et de merveilleux exterminateurs de morts-vivants.

Tous les membres de cette classe de prestige sont des prêtres d'Horus-Rê, mais certains disposent également de niveaux de

paladin. Les guerriers/prêtres sont également courants et certains prêtres/magiciens usent de leur magie profane limitée pour bonifier leur magie divine.

Contrairement à l'ensemble du clergé d'Horus-Rê, les yeux se tiennent à l'écart des affaires politiques qui agitent la Mulhorande. Plutôt que de rendre des comptes au pharaon, ils se tournent vers leur propre structure hiérarchique. On trouve des yeux d'Horus-Rê PNJ partout où prospèrent les minions de Seth et les morts-vivants. Certains s'intéressent de plus en plus aux activités des yuan-tis de Hlondeth.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir œil d'Horus-Rê, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Région. Mulhorande.

Compétences. Degré de maîtrise de 9 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 4 en Détection.

Dons. Emprise sur les morts-vivants, Vigilance.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3^e niveau.

Domaine. Soleil.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'œil d'Horus-Rê (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'œil d'Horus-Rê :

Armes et armures. L'œil d'Horus-Rê ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.



Œil d'Horus-Rê

Illustration de Boet

Sorts. À partir du niveau 2, à chaque niveau d'œil d'Horus-Rê, le personnage gagne un niveau effectif de prêtre. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleures chances de renvoyer les morts-vivants, etc.).

Rayonnement de la ferveur (Sur). Quand l'œil d'Horus-Rê lance un sort du registre de la lumière, la lumière créée est plus vive que de coutume. Le rayon d'éclairage est doublé et le sort est traité comme s'il était d'un niveau supérieur, y compris pour ce qui est de déterminer s'il peut contrer ou dissiper les sorts du registre de

l'obscurité. Ainsi, un sort de lumière jeté par un œil d'Horus-Rê éclaire une zone de 36 mètres de rayon et est traité comme un sort du 4^e niveau, ce qui lui permet de contrer ou de dissiper les sorts du registre de l'obscurité jusqu'au 4^e niveau.

Renvoi des morts-vivants (Ext). Le

personnage ajoute ses niveaux de classe d'œil d'Horus-Rê à ceux de

prêtre pour ce qui est du renvoi des morts-vivants.

Renvoi suprême (Sur). En plus de son aptitude de renvoi des morts-vivants habituel, l'œil d'Horus-Rê peut user de renvoi suprême (le pouvoir accordé par le domaine du Soleil) un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme.

Lueur éternelle (Ext). Au niveau 2, l'œil d'Horus-Rê acquiert la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne, ce qui lui permet de voir dans presque toutes les situations.

Contact du soleil (Sur). Quand l'œil d'Horus-Rê atteint le niveau 3, les attaques qu'il porte à mains nues ou à l'aide d'une arme sont traitées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

TABLE 2 — 18 : OÛIL D'HORUS-RÊ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Rayonnement de la ferveur, renvoi des morts-vivants, renvoi suprême	—
2	+1	+0	+0	+3	Lueur éternelle	+1 niveau de prêtre
3	+2	+1	+1	+3	Contact du soleil	+1 niveau de prêtre
4	+3	+1	+1	+4	—	+1 niveau de prêtre
5	+3	+1	+1	+4	Domaine	+1 niveau de prêtre
6	+4	+2	+2	+5	Vision bonifiée	+1 niveau de prêtre
7	+5	+2	+2	+5	—	+1 niveau de prêtre
8	+6	+2	+2	+6	Explosion d'énergie positive	+1 niveau de prêtre
9	+6	+3	+3	+6	—	+1 niveau de prêtre
10	+7	+3	+3	+7	Vision lucide	+1 niveau de prêtre

Domaine. Au niveau 5, l'œil d'Horus-Rê a accès à un nouveau domaine, à choisir parmi ceux qu'offre Horus-Rê. Il gagne le pouvoir accordé par le domaine en question et peut faire son choix parmi sa liste de sorts quand il choisit ses sorts de domaine quotidiens. Il ne peut évidemment lancer qu'un seul sort de domaine par niveau de sort (du 1^{er} au 9^e) et par jour, mais il a désormais le choix entre trois sorts (et non deux) par niveau de sort.

Vision bonifiée (Sur). Au niveau 6, l'œil d'Horus-Rê acquiert une acuité visuelle supérieure. Il ne tient pas compte des chances de rater des sorts et effets du registre de l'obscurité et gagne Combat en aveugle en qualité de don supplémentaire. De plus, il bénéficie d'un bonus de sainteté de +5 aux tests de Détection.

Explosion d'énergie positive (Sur). En sacrifiant deux utilisations quotidiennes de son pouvoir de renvoi des morts-vivants, un œil d'Horus-Rê de niveau 8 ou plus peut déclencher une explosion d'énergie positive affectant tous les morts-vivants situés dans un rayon de 30 mètres. Cet effet inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'œil d'Horus-Rê aux morts-vivants situés dans la zone. Les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes (DD 20 + modificateur de Charisme de l'œil d'Horus-Rê) pour réduire les dégâts de moitié.

Vision lucide (Sur). Un œil d'Horus-Rê de niveau 10 voit toutes les choses pour ce qu'elles sont véritablement, comme s'il bénéficiait d'un effet de *vision lucide* permanent.

quêteur divin

Même les dieux ont besoin d'intimité de temps en temps. Quand furtivité et discrétion doivent prendre le pas sur vaillance militaire et magie sainte, le quêteur divin se charge d'exécuter la mission. Selon l'Église à laquelle il appartient, le quêteur divin ira récupérer une relique sainte en territoire ennemi, espionnera le clergé d'un culte rival ou éliminera des hérétiques. La subtilité est le maître mot de cette classe de prestige. Du reste, le quêteur divin s'acquitte généralement de sa mission sans compromettre son Église.

Les quêteurs divins sont issus de n'importe quelle classe. Toutefois, il s'agit souvent de moines, de rôdeurs et de roublards. Barbares et bardes ont parfois les compétences nécessaires pour entrer dans leurs rangs, mais ils manquent généralement de subtilité. Ensorceleurs et magiciens font de bons quêteurs divins à l'occasion, mais ils ont habituellement du mal à réunir les compétences nécessaires.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir quêteur divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Connaissances (religion), degrés de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Détection, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

Don. Discrét.

Divinité tutélaire. Un quêteur divin doit avoir une divinité tutélaire, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des quêteurs.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du quêteur divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de quêteur divin :

Armes et armures. Le quêteur divin est formé au maniement des armes courantes (mais pas des boucliers) et au port des armures légères.

Neutralisation de piège magique (Ext). Dès le niveau 1, le quêteur divin bénéficie d'un bonus de +3 aux tests de Fouille et de



Quêteuse divine

Illustration de Carl Frank

TABLE 2 — 19 : QUÊTEUR DIVIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Discrétion sacrée, neutralisation de piège magique
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise (+1d6), défense sacrée (+1)
3	+2	+3	+1	+3	Localisation de créature, localisation d'objet
4	+3	+4	+1	+4	Défense sacrée (+2), persévérance divine
5	+3	+4	+2	+4	Attaque sournoise (+2d6), orientation

Désamorçage/sabotage visant à trouver, à désamorcer ou à contourner un piège magique.

Défense sacrée (Ext). Dès le niveau 2, le quêteur divin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie divine, mais également contre les pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels des Extérieurs. Au niveau 4, ce bonus passe à +2.

Attaque sournoise (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires se montent à +1d6 au niveau 2 et +2d6 au niveau 5. Si le quêteur divin possède déjà ce pouvoir, les dégâts se cumulent. De plus, les niveaux de quêteur divins sont ajoutés à ceux d'autres classes (comme assassin ou roublard) pour ce qui est de passer outre l'esquive instinctive supérieure d'adversaires.

Localisation de créature (Mag). À partir du niveau 3, le quêteur divin peut user de *localisation de créature* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de quêteur divin + modificateur de Charisme), 1 fois par jour.

Localisation d'objet (Mag). À partir du niveau 3, le quêteur divin peut user de *localisation d'objet* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de quêteur divin + modificateur de Charisme), 1 fois par jour.

Persévérance divine (Sur). À partir du niveau 4, si les points de vie du quêteur divin tombent à -1 ou moins, il recouvre instantanément un nombre de points de vie égal à 3d6 + bonus de Charisme (le cas échéant). Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Orientation (Mag). Au niveau 5, le quêteur divin peut user d'*orientation* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de quêteur divin + modificateur de Charisme), 1 fois par jour.

Seigneur de l'aube de Lathandre



Illustration de Raven Mimura

seigneur de l'aube de Lathandre

L'Église de Lathandre est connue et très respectée à Faerûn. Une grande part du respect qu'elle inspire vient des prêtres d'élite de Lathandre, les seigneurs de l'aube. En bien des façons, chacun de ces individus incarne l'archétype du prêtre classique. Ce sont des guérisseurs et des conseillers avisés, de vaillants protecteurs et d'implacables ennemis des morts-vivants. Croyant que leur devoir est d'apporter la lumière dans tous les lieux obscurs de Faerûn, les seigneurs de l'aube parcourent généralement le continent, dévoilant la gloire de leur dieu à ceux qui veulent bien les entendre et châtiant ses adversaires où qu'ils se cachent.

La majorité des seigneurs de l'aube est constituée de prêtres, mais les paladins de Lathandre empruntent aussi souvent cette voie.

Les guerriers multiclassés, et plus rarement les rôdeurs, rejoignent parfois les rangs des seigneurs de l'aube, mais cette classe de prestige n'attire guère les autres classes.

Les paladins de Lathandre peuvent se multiclasser en toute liberté en seigneur de l'aube de Lathandre.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur de l'aube de Lathandre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Artisanat (au choix), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 7 en Diplomatie, degré de maîtrise de 2 en Représentation.

Don. Science du renvoi.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3^e niveau, parmi lesquels *lumière du jour*.

Divinité tutélaire. Lathandre.

TABLE 2 — 20 : SEIGNEUR DE L'AUBE DE LATHANDRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Fléau des sans repos, lumière de Lathandre	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
2	+1	+0	+3	+3	Feu créatif	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
3	+2	+1	+3	+3	<i>Lumière du jour</i>	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
4	+3	+1	+4	+4	<i>Lumière brûlante</i>	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
5	+3	+1	+4	+4	Renvoi suprême (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
6	+4	+2	+5	+5	Bénédictio de l'aube	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
7	+5	+2	+5	+5	Quintessence du renvoi	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
8	+6	+2	+6	+6	Régénération matinale	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
9	+6	+3	+6	+6	Renvoi suprême (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif
10	+7	+3	+7	+7	Aura étincelante	+1 niveau de lanceur de sorts divins effectif

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur de l'aube de Lathandre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de seigneur de l'aube de Lathandre :

Armes et armures. Le seigneur de l'aube de Lathandre ne gagne pas de formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de seigneur de l'aube de Lathandre, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes (via laquelle il est capable de lancer des sorts de 3^e niveau au moins). Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, meilleure chance de repousser les morts-vivants, etc.). Si le seigneur de l'aube de Lathandre possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins via lesquelles il peut jeter des sorts de 3^e niveau au moins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Fléau des sans repos (Ext). Les niveaux de seigneur de Lathandre du personnage s'ajoutent à tous ceux qui lui confèrent l'aptitude de classe de renvoi des morts-vivants quand il tente de renvoyer de telles créatures.

Lumière de Lathandre (Sur). Quand un seigneur de l'aube lance un sort accompagné du registre de la lumière, la zone d'effet est doublée.

Feu créateur (Ext). À l'instar de leur dieu, les seigneurs de l'aube sont des individus créatifs et expressifs. Au niveau 2, le personnage gagne un bonus égal à son niveau de seigneur de l'aube de Lathandre aux tests d'Artisanat et Représentation.

Lumière du jour (Mag). Au niveau 3, le seigneur de l'aube de Lathandre peut user de *lumière du jour*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage).

Lumière brûlante (Mag). Au niveau 4, le seigneur de l'aube de Lathandre peut user de *lumière brûlante*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage). Si ce pouvoir est utilisé contre un mort-vivant, les dégâts augmentent comme s'ils bénéficiaient du don Extension d'effet.

Renvoi suprême (Sur). Un seigneur de l'aube de niveau 5 ou plus peut user de renvoi suprême, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le pouvoir accordé par le domaine du Soleil. Au niveau 9, il peut recourir à ce pouvoir 2 fois par jour. Si le personnage a déjà accès au domaine du Soleil, il gagne une nouvelle utilisation quotidienne du pouvoir aux niveaux 5 et 9.

Bénédition de l'aube (Sur). La simple apparition du soleil matinal est une vision des plus inspirantes pour tous les seigneurs de l'aube. À partir du niveau 6, le seigneur de l'aube de Lathandre bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, du lever du soleil à midi. Ce pouvoir ne fonctionne que si le personnage voit le soleil. L'effet est donc réprimé quand il lui est impossible de le distinguer.

Quintessence du renvoi (Sur). Un seigneur de l'aube de niveau 7 ou plus peut obtenir le résultat maximum sur un jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Régénération matinale (Sur). L'aube est un formidable symbole de renaissance et de renouveau. Une fois tous les dix jours, un seigneur de l'aube de niveau 8 ou plus peut prier son dieu durant 1 heure avant que l'aube ne se lève. Au terme de cette prière, au moment même où le soleil fait son apparition, le personnage bénéficie de l'un des avantages suivants :

- Recouvrer jusqu'à la totalité de ses points de vie (personnel uniquement).
- Se débarrasser de tout poison ou maladie (personnel uniquement). Toutefois, cet effet ne peut rien contre les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de caractéristiques causés par un poison ou une maladie.
- Soigner un affaiblissement temporaire de caractéristique dû à un poison ou une maladie.

Si les prières du seigneur de l'aube sont interrompues ne serait-ce que durant 1 round, il lui faut attendre 10 jours avant d'effectuer une nouvelle tentative.

Aura étincelante (Sur). Au niveau 10, le personnage jouit de la lumière permanente de Lathandre. Quel que soit le niveau d'obscurité, le seigneur de l'aube voit comme s'il se trouvait en extérieur au moment où le soleil se lève. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la vision dans le noir (portée de 18 mètres), si ce n'est que le personnage distingue parfaitement les couleurs. Il bénéficie également d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts accompagnés du registre de l'obscurité et d'un bonus de sainteté de +2 à la CA contre les attaques des morts-vivants.

voleur de l'ombre d'Amn

L'organisation connue sous le nom des Voleurs de l'Ombre est de loin la plus vaste et la plus prospère des guildes de voleurs de Faerûn. Sa réussite vient de son système de guildes entrelacées, chacune tournée vers la puissance et le profit. Depuis le quartier général d'Amn de l'organisation, cet ensemble de guildes se taille la part du lion des activités criminelles qui agitent la côte des Épées, mais elle n'en touche pas moins d'autres régions de Faerûn. Chaque membre de la guilde des Voleurs de l'Ombre d'Amn ne connaît que ses sbires, ses partenaires et son supérieur. Cette chape de secret protège l'organisation car les membres capturés ne peuvent ainsi guère en « vendre » d'autres.

La plupart des voleurs de l'ombre d'Amn sont d'anciens roubards, mais certains spécialistes ont un passé de guerrier ou de rôdeur. Des prêtres de divinités maléfiques (plus particulièrement Mask et Shar) empruntent cette voie pour jouer un rôle précis sur

le terrain. Enfin, ensorceleurs et magiciens jouent également un rôle de premier plan. Les voleurs de l'ombre sont passés maîtres dans l'art de la collaboration, de l'intimidation des braves gens, des roustes punitives et de l'acquisition de contacts de premier choix.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir voleur de l'ombre d'Amn, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Bluff, degré de maîtrise de 3 Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion, degré de maîtrise de 3 en Intimidation, degré de maîtrise de 3 en Renseignements.

Don. Persuasion.

Spécial. Le candidat doit être membre d'une guilde de Voleurs de l'Ombre.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du voleur de l'ombre d'Amn (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de voleur de l'ombre d'Amn :

Armes et armures. Le voleur de l'ombre d'Amn est formé au maniement des armes courantes (mais pas des boucliers) et au port des armures légères.

Attaque sournoise (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de roublard éponyme. Les dégâts supplémentaires infligés augmentent de +1d6 au niveau 1, +2d6 au niveau 3 et +3d6 au niveau 5. Si le personnage jouit déjà d'un bonus d'attaque sournoise (issu de niveaux de roublard, par exemple), les dégâts se cumulent. De plus, les niveaux de voleur de l'ombre d'Amn s'ajoutent à ceux d'autres classes (comme roublard ou assassin) pour ce qui est de passer outre l'esquive instinctive supérieure d'adversaires.

TABLE 2 — 21 : VOLEUR DE L'OMBRE D'AMN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), double langage
2	+1	+3	+0	+0	Don supplémentaire, esquive instinctive
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), réputation (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Don supplémentaire, réputation (+2)
5	+3	+4	+2	+2	Attaque sournoise (+3d6), esquive instinctive supérieure, réputation (+3)

Double langage (Ext). Le voleur de l'ombre d'Amn développe des trésors d'ingéniosité dès qu'il s'agit de se tirer d'un mauvais pas. Au niveau 1, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff et Diplomatie.

Don supplémentaire. Aux niveaux 2 et 4, le voleur de l'ombre d'Amn gagne un don supplémentaire de son choix parmi la liste suivante : Arme de prédilection (au choix), Attaque en finesse, Combat en aveugle, Discret, Doigts de fée, Expertise du combat, Fourberie, Funambule, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maniement d'une arme exotique (arbalète de poing ou shuriken), Négociation, Persuasion, Pistage, Prestige, Réflexes surhumains, Savoir-faire mécanique, Science de la feinte, Talent (compétence de voleur de l'ombre d'Amn), Vigilance et Voltigeur. Le personnage doit satisfaire aux conditions du don choisi.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le voleur de l'ombre d'Amn peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si le personnage possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (cf. voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Réputation (Ext). Au niveau 3, l'infamie du voleur de l'ombre d'Amn lui confère un bonus de +1 en Prestige (cf. description de ce don, page 106 du *Guide du Maître*). Ce bonus passe à +2 au niveau 4 et à +3 au niveau 5. Habituellement, un voleur de l'ombre d'Amn qui dispose de suivants possède également un repaire permanent en ville, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +2 en Prestige.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, le voleur de l'ombre d'Amn ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même.

Si le personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive supérieure, les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.



Voleur de l'ombre d'Amn

Illustration de Randy Gallegos

DOMAINES & SORTS

Des arbres de la Haute-Forêt aux dunes de l'Anaroch, la magie est présente partout à Faerûn. Au fil de l'histoire, cette énergie mystique a influé sur l'avènement et la chute de puissants empires, a permis d'incroyables exploits et a donné vie aux désirs de certains des plus grands scélérats du cosmos. S'il connaît bien la Toile, un personnage peut invoquer la puissance de la nature, renvoyer des démons dans les fosses abyssales et ramener les morts à la vie.

Avec une telle puissance à disposition, il n'est pas étonnant que de nombreux prêtres et mages se soient taillé des royaumes entiers au travers de Faerûn. Des bienveillantes magocraties d'Halruaa et de Lunar-gent à la cruelle dictature de Thay, les nations dont le sort est lié à la magie sont nombreuses. Partir à l'aventure dans ces régions magiques offrira assurément de plus grands frissons que l'exploration d'un donjon ou d'une forêt, pour le meilleur et pour le pire.

Cependant, si la magie est très courante à Faerûn, il n'en s'agit pas moins d'une force mystérieuse. Même les archimages les plus puissants prétendent ne comprendre qu'une partie des infinis mystères de la magie. Les prêtres sont capables de communier avec leur divinité, mais quel mortel saurait comprendre les pensées de son dieu ? Les mystères profanes sont légion, même dans le plan Matériel, de la puissance de la haute magie elfe à l'art oublié des Netherisses. Quel que soit le nombre de secrets magiques éventés, il en restera toujours des centaines inhumés dans les ombres.

sorts propres aux dieux

Les sorts de domaine représentent dans une certaine mesure ce qui différencie les prêtres d'un dieu de ceux d'une autre divinité. Les prêtres de Kossuth peuvent lancer *mains brûlantes* alors que ceux de Lolth disposent de *lueur noire*. Il ne s'agit néanmoins pas d'un facteur de distinction parfait car les prêtres de Gond et de Talos ont accès au domaine du Feu, et pas moins de quarante-quatre divinités permettent d'accéder au domaine du Bien.

Les seules caractéristiques qui distinguent certains prêtres d'autres sont les sorts propres aux dieux, des sorts que des dieux précis confèrent. Par exemple, seul Cyric octroie le sort *crâne des secrets* à ses prêtres, et seuls les prêtres de Mystra peuvent lancer *étoile bénie*. Un personnage peut donc parvenir à cette distinction en prenant un don d'initié, comme Initié de Cyric ou Initié de Mystra, qui n'est disponible qu'aux prêtres du dieu en question. La plupart de ces dons exigent un niveau minimal de prêtre. En

plus de l'avantage habituel, chacun ajoute des sorts à la liste du prêtre qui le choisit. Certains permettent même de les ajouter à la liste de sorts d'autres classes. Dans ce cas, le personnage doit choisir à quelle liste ajouter ces nouveaux sorts. Aucun personnage ne peut avoir plus d'un don d'initié car celui-ci décrit un niveau d'engagement profond envers un dieu.

Certains des sorts propres aux dieux qui sont inclus à ces dons d'initié furent publiés dans *Magie de Faerûn* accompagnés d'un registre divin, mais aucune règle n'interdisait que d'autres prêtres les utilisent. Si vous exploitez la règle des dons d'initié, n'autorisez pas les prêtres dépourvus du don d'initié correspondant à lancer ces sorts. Reportez-vous à la *Liste exhaustive des sorts* pour découvrir le supplément qui décrit chaque sort.

La plupart des sorts propres aux dieux de la section qui suit sont décrits dans ce chapitre. Si un sort est suivi de [RO], c'est qu'il est décrit dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*.

initié de Baine [INITIÉ]

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

3^e **Fouet mystique.** Crée un fouet d'énergie qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité/3 niveaux (max. 4d6) et étourdit pendant 1 round.

5^e **Marée guerrière.** Les cibles subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque et jets de dégâts des armes ; avantages conférés à l'initié.

6^e **Marche des pierres (M).** Lie deux pierres à des fins de téléportation.

7^e **Non-vie après la mort (M).** Inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de Con et le sujet devient un rejeton des cryptes après sa mort.

initié de cyric [INITIÉ]

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

2° **Griffe noire.** Le bras de l'initié se transforme en griffe qui confère +1,50 m d'allonge et un bonus de sainteté de +1/4 niveaux aux jets d'attaque ; inflige 1d6 points de dégâts d'énergie négative/niveau (max. +10).

4° **Explosion de terreur.** Projette un rayon d'énergie négative qui inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20) et hébète la cible pendant 1 round.

4° **Crâne des secrets.** Crée un crâne enflammé illusoire qui prononce un message et crache une langue de flamme infligeant 1d8 points de dégâts de feu/2 niveaux de lanceur de sorts (max. 5d8).

5° **Orbite du crâne (F).** Confère une attaque de regard usant de *charme-personne* ou *confusion*.

7° **Triple masque.** Crée trois reproductions d'ombre de l'initié.

initié de gond [INITIÉ]

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° **Compétence divine.** Confère un bonus d'aptitude de +5 à un test de compétence, le maniement d'une arme ou d'un bouclier ou le port d'une armure.

3° **Compréhension d'objet.** Confère un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts aux tests de Crochetage et Désamorçage/sabotage.

6° **Machine fantastique [RO].** Crée une machine illusoire aux nombreux bras qui fonctionne comme un objet animé de taille G.

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.

initié de heaum [INITIÉ]

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église 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

2° **Sens aux aguets.** Confère l'esquive instinctive et un bonus d'intuition de +4 aux tests de Détection et Perception auditive.

3° **Parade d'énergie.** Crée une sphère d'énergie que ne sauraient pénétrer les ennemis ; confère un bonus de sainteté de +2 aux sauvegardes contre les attaques des créatures maléfiques.

3° **Masse d'Odo.** Crée une masse d'armes luisante qui inflige 1d6 points de dégâts de force/niveau (max. 10d6) et paralysie ; effets aggravés contre les morts-vivants.

initié d'ilmater [INITIÉ]

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église 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 $\times 3$. 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° **Faveur d'Ilmater.** Le sujet gagne Endurance et une immunité contre les dégâts non-létaux, les effets de charme et de coercition, les attaques de douleur et autres conditions préjudiciables ; peut agir entre -1 et -9 points de vie.

4° **Gloire du martyr (F).** Confère à chaque sujet un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux sauvegardes ; répartit les dégâts qui leur sont infligés avec l'initié.

4° **Pacte du martyr.** L'initié échange ses points de vie avec ceux de la cible.

initié de lathandre [INITIÉ]

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° **Rose manteau.** La cible gagne un bonus de sainteté de +1/niveau (max. +10) aux sauvegardes contre les effets de douleur, de fièvre, de nausée et de terreur.

3° **Lever de soleil.** Une explosion de lumière aveugle et blesse les créatures.

5° **Bouclier de Lathandre.** La créature touchée gagne une réduction des dégâts (15/-) pendant 1 round.

7° **Bouclier suprême de Lathandre.** Comme *bouclier de Lathandre*, mais confère une réduction des dégâts (20/-), une immunité contre l'énergie négative et l'absorption d'énergie, et une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10), au froid (10) et au son (10).

9° **Ennemi éternel de la non-vie.** Confère aux sujets de nombreux avantages au combat contre les morts-vivants.

initié de malar [INITIÉ]

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église 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° **Cerf spectral.** Invoque un cerf fantomatique qu'il est possible de monter ou de lancer à l'attaque.
- 3° **Possession animale.** L'initié possède un animal normal.
- 4° **Force de la bête (F).** L'initié gagne les avantages de sa forme animale de lycanthrope quand il est sous forme humaine.

initié de MYSTRA [INITIÉ]

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'il 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° **Bouclier magique.** Confère un bonus de résistance de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- 3° **Sort universel [RO].** L'initié lit et prépare un sort profane de 2° niveau ou moins à partir d'un parchemin ou d'un grimoire dans son emplacement de sort de domaine de 3° niveau.
- 5° **Phylactère magique.** Active un sort de parchemin au moment où les conditions de déclenchement sont remplies.
- 6° **Sort universel suprême [RO].** Comme *sort universel*, mais l'initié lit et prépare un sort profane de 5° niveau ou moins dans son emplacement de sort de domaine de 6° niveau.
- 6° **Manteau magique.** Absorbe les sorts désignés et canalise leur énergie en soins ou en sorts prédéterminés.
- 7° **Étoile bénie.** Crée une étoile luisante qui renvoie 1d6+3 niveaux de sort comme *renvoi des sorts*, confère un bonus de circonstances de +10 à la CA ou tire un éclair d'énergie qui inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux.

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.

initié de la NATURE [INITIÉ]

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

- 3° **Contact de la moisissure.** Crée une plaque de moisissure brune de 1,50 m de côté.
- 4° **Enchevêtrement épineux.** Comme *enchevêtrement*, si ce n'est que la cible subit à chaque round 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.
- 4° **Projection d'épines.** Les attaques à distance de l'initié infligent 1d6 points de dégâts/niveau (max. 20d6) répartis entre plusieurs cibles et rendent celles-ci fiévreuses.
- 5° **Protection contre le feu.** Comme *extinction des feux*, mais réprime également les feux magiques de la zone.
- 5° **Arbre guérisseur.** L'initié pénètre dans un arbre qui le nourrit et le soigne.

initié de SÉLUNÉ [INITIÉ]

Le personnage connaît les plus grands secrets de l'Église 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° **Main de feu.** L'attaque de contact au corps à corps de l'initié inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau (max. +5) à une créature ou 2d6 points de dégâts +1/niveau (max. +5) à un mort-vivant.
- 3° **Sabre de lune [RO].** Une attaque de contact inflige 1d8 points de dégâts +1/2 niveaux (davantage aux morts-vivants) et gêne les incantations.
- 4° **Force de la bête (F).** L'initié gagne les avantages de sa forme animale de lycanthrope quand il est sous forme humaine.
- 4° **Mur de clair de lune.** Crée un rideau lumineux qui inflige 4d12 points de dégâts aux morts-vivants et 2d10 points de dégâts aux créatures mauvaises et aux clergés de Shar et Umberlee. Illumine la zone et contre/dissipe les ténèbres.
- 5° **Voie lunaire [RO].** Confère un sanctuaire à 1 créature/niveau.
- 5° **Toile de lune.** Crée un bouclier luisant qui confère un bonus de +8 à la CA et un bonus de +4 aux jets de Réflexes, plus esquive extraordinaire.

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.

initié de TYR [INITIÉ]

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° **Épée et marteau.** Comme *arme spirituelle*, mais crée une épée longue et un marteau de guerre d'énergie, +1 aux jets d'attaque et prise en tenaille automatique de l'adversaire.

6° **Épée et marteau suprêmes.** Comme *épée et marteau*, mais chaque arme bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jouit du don Science du critique.

Listes de sorts exhaustives

Les listes de sorts qui suivent incluent tous les sorts présentés dans cet ouvrage [MJF], ainsi que dans les *ROTUMES OUBLIÉS* [RO], *Monstres de Faerûn* [MoF], *Magie de Faerûn* [MaF], *Seigneurs des Ténèbres* [ST], *Races de Faerûn* [RF], *L'Inaccessible Orient* [IO] et *L'Outreterre* [OT]. Les autres sorts sont extraits du *Manuel des Joueurs*.

sorts d'assassin

SORTS D'ASSASSIN DU 1^{ER} NIVEAU

Porte silencieuse [MaF]. Annule le bruit d'une porte ou d'une fenêtre.
Vision nocturne [MaF]. Le sujet voit deux fois plus loin dans des conditions de faible éclairage.

SORTS D'ASSASSIN DU 3^E NIVEAU

État informé [OT]. Le sujet prend l'apparence d'une vase et peut se glisser dans de minuscules interstices.
Poison d'araignée [MaF]. Contact infligeant un affaiblissement temporaire de 1d6 points de For ; idem 1 minute plus tard.

sorts de barde

SORTS DE BARDE DU NIVEAU 0 [TOURS DE MAGIE]

Colle (M) [OT]. Colle un objet de 2,5 kilos max. à un autre, plus lourd.
Déguisement mineur [MaF]. Réalise de petits changements dans l'apparence du barde.
Détection des croisements [MaF]. Révèle les croisements féeriques dans un rayon de 18 m.
Harpe fantôme [MaF]. Un objet enregistre et joue un morceau de musique sur l'ordre du barde.
Oiseau chanteur [MaF]. Confère un bonus de +1 au prochain test de Cha après avoir joué.

SORTS DE BARDE DU 1^{ER} NIVEAU

Altération de la parole [MaF]. Les paroles de la cible sont inintelligibles, ce qui l'empêche de jeter certains sorts.
Amplification [MaF]. Réduit le DD des tests de Perception auditive de -20.
Anxiété [MaF]. La cible évite tout contact physique avec autrui.
Connaissance des protections [MaF]. Détermine les moyens de défense de la cible.
Corne de fer de Balagarn [MaF]. D'intenses vibrations renversent les créatures situées dans la zone d'effet.
Cri du héraut [MaF]. Un cri hébète les créatures situées dans un rayon de 9 m.
Harmonie [MJF]. Augmente le pouvoir d'inspiration vaillante de +2/+1.

SORTS DE BARDE DU 2^E NIVEAU

Berceuse cauchemardesque [MaF]. La cible est confuse le temps de la concentration du barde, +2 rounds.
Danse du cercle [MaF]. Révèle la direction d'une cible connue.

Déguisement réfléchissant [OT]. Le personnage a la race et le sexe des créatures qui l'observent.

Entrain [MJF]. Le barde et ses alliés gagnent +3 m en VD et progressent en mode footing 1 heure de plus par jour et par niveau.
Nuage de confusion [MJF]. Génère un cône nauséux de 3 m de long.

SORTS DE BARDE DU 3^E NIVEAU

Analyse de portail [RO]. Détecte et analyse les *portails* situés dans un rayon de 18 m.
Arme d'impact [MaF]. Comme *affûtage*, mais concerne les armes contondantes.
Chant d'ailleurs [MaF]. Téléporte une cible en un lieu sûr mais aléatoire situé dans un rayon de 30 m.
Couronne d'ombre de Verraketh [RF]. Bonus d'aptitude de +4 aux tests de Représentation ; la musique de barde exploite la Toile d'Ombre.
Marionnettiste [MaF]. La cible reproduit les actions du barde.
Mélodie obsédante [MaF]. Une cible/niveau est secouée.
Murmures blessants [MaF]. Une aura de son blesse les créatures qui frappent le barde.
Réveil macabre [MaF]. Une créature défunte parle succinctement des circonstances de sa mort.

SORTS DE BARDE DU 4^E NIVEAU

Brise pierre [MaF]. Démolir un objet ou une créature de pierre.
Connaissance des vulnérabilités [MaF]. Révèle les vulnérabilités et résistances de la cible.
Cri de guerre [MaF]. Le barde bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux attaques et dégâts, et ses adversaires sont paniqués au corps à corps.
Festivités [MaF]. Enivre le sujet.
Lien verbal [MaF]. La cible et le barde peuvent communiquer verbalement, quelle que soit la distance les séparant.
Mur de dissipation de la magie [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation de la magie*.
Vision de portail (F) [OT]. Rend le *portail* visé transparent.

SORTS DE BARDE DU 5^E NIVEAU

Clignotement supérieur [IO]. Comme *clignotement*, mais davantage de contrôle.
Déguisement réfléchissant de groupe [OT]. Les sujets ont la race et le sexe des créatures qui les observent.
Mur de dissipation suprême [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation suprême*.
Retour macabre (M) [MaF]. Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

SORTS DE BARDE DU 6^E NIVEAU

Bouclier cacophonique [MaF]. Un bouclier noir et immobile bloque les sons, détourne les projectiles, inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau et assourdit les intrus.
Chant funèbre [MaF]. Les ennemis subissent un affaiblissement temporaire de 2 points de For et de Dex par round.
Scellement de portail (M) [RO]. Ferme à jamais un *portail*.

sorts de chevalier noir

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 1^{ER} NIVEAU

Charge stratégique [MaF]. Confère les avantages du don Souplesse du serpent.

Convocation de morts-vivants I (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.

Guérison de la foi [MaF]. Rend 8 pv, +1/niveau (max. +5), à un adorateur de la divinité tutélaire du chevalier noir.

Marque du paria [OT]. Le sujet subit un malus de -5 aux tests de Bluff et Diplomatie, et un malus de -2 à la CA.

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 2^E NIVEAU

Clarté d'esprit [OT]. Confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme, de coercition et d'hallucination ; réduit de 10 % les chances de rater dues aux hallucinations.

Convocation de morts-vivants II (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.

Main divine [MaF]. Confère un bonus de sainteté ou de malfaisance de +2 aux jets de sauvegarde d'un adorateur de la divinité tutélaire du chevalier noir.

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 3^E NIVEAU

Connaissance de l'ennemi [MaF]. Révèle la puissance relative des créatures situées dans la zone.

Convocation de morts-vivants III (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 4^E NIVEAU

Arme de la divinité [MaF]. Confère à l'arme du chevalier noir des propriétés magiques en fonction de sa divinité tutélaire.

Convocation de morts-vivants IV (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du chevalier noir.

sorts de druide

SORTS DE DRUIDE DU NIVEAU 0 [ORAISONS]

Détection des croisements [MaF]. Révèle les croisements féériques dans un rayon de 18 m.

Force du bélier [MaF]. Les bras du druide durcissent et ses attaques à mains nues infligent des dégâts normaux.

Perception de la nature [MaF]. Comme *perception de la mort*, mais ne concerne que les animaux et les plantes.

SORTS DE DRUIDE DU 1^{ER} NIVEAU

Camouflage [OT]. Confère un bonus de +10 aux tests de Discrétion.

Griffes de la bête [MJF]. Le druide inflige 1d8 points de dégâts à mains nues.

Natation véloce [MaF]. La cible gagne une vitesse de déplacement à la nage de 9 m.

SORTS DE DRUIDE DU 2^E NIVEAU

Crachat aveuglant [MJF]. Une attaque de contact à distance aveugle le sujet.

Création de sentier [MaF]. Permet de suivre une piste plus facilement.

Frénésie sanguinaire [MaF]. La rage confère +2 en Force et en Constitution et +1 aux jets de Volonté, mais -1 à la CA.

Griffes fouisseuses [OT]. Le sujet acquiert des griffes et une vitesse de creusement de 3 m.

Lien tellurien [MaF]. Ce lien confère un bonus de +2 aux tests de compétence relatifs à la nature.

Localisation de node (F) [OT]. Permet de trouver le node le plus proche dans un rayon de 1,5 km/niveau.

Maîtrise des airs [MaF]. Le druide se dote d'ailes intangibles et peut voler.

Marque du paria [OT]. Le sujet subit un malus de -5 aux tests de Bluff et Diplomatie, et un malus de -2 à la CA.

Odorat [MaF]. Confère le pouvoir d'odorat pendant 1 heure/niveau.

Partage des sens [MaF]. Permet de voir et d'écouter via les sens de l'animal touché.

Rafale de pluie [MaF]. La pluie obscurcit la vision, éteint les feux et détourne les projectiles.

Remède modéré [MaF]. La cible bénéficie d'une guérison accélérée (2) pendant 10 rounds + 1 round/2 niveaux.

Renforcement [MaF]. Double la solidité et les points de résistance des structures en pierre et formations rocheuses.

Vision aveugle [MJF]. Confère le pouvoir de vision aveugle sur 9 m.

SORTS DE DRUIDE DU 3^E NIVEAU

Carapace de tortue [MaF]. Une grosse coquille abrite le druide.

Danse du cercle [MaF]. Indique la direction d'une cible connue.

Dard curatif [MaF]. Contact infligeant 1d6 points de dégâts +1/2 niveaux : soigne le druide d'autant de pv.

Flamme verte [IO]. Chaque créature de la zone subit 2d6 points de dégâts d'acide, +1/niveau.

Infestation d'asticots [MaF]. Des vers infligent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con par round.

Morsure du serpent [MaF]. Le bras du druide se transforme en un serpent venimeux avec lequel il peut attaquer.

Peau d'araignée (M) [OT]. Le sujet gagne un bonus d'armure naturelle, un bonus contre le poison et un bonus aux tests de Discrétion.

Piquants empoisonnés [MaF]. Des mains du druide jaillissent des piquants empoisonnés utiles au corps à corps comme à distance.

Porteur contagieux [RF]. Comme *contagion*, mais la cible est contagieuse durant la période d'incubation.

Soc fantôme [ST]. Crée un sillon dans la terre ; renverse les créatures dans son sillage.

Téléportation par les nodes [OT]. Permet de se déplacer entre deux nodes telluriens connus.

SORTS DE DRUIDE DU 4^E NIVEAU

Brume meurtrière [MaF]. Un nuage de vapeur inflige 2d6 points de dégâts, aveugle puis inflige 1d6 points de dégâts/round suivant.

Camouflage de groupe [MaF]. Comme *camouflage*, mais affecte toutes les créatures situées à portée.

Entrailles de la terre [MaF]. Une créature/niveau et le druide se cachent dans la terre.

Équilibre naturel [MJF]. Le druide transfère à la cible 1d4+1 points de caractéristique pendant 10 minutes/niveau.

Lance de glace [MJF]. Change de la glace en lance qui inflige 5d6 points de dégâts et étourdit pendant 1d4 rounds.

Mâchoires du loup [MaF]. Une sculpture/2 niveaux se transforme en loup doté d'une RM (13) et du pouvoir de présence terrifiante.

Métamorphose de pierre [OT]. Change un type de pierre.

Vent arrière [MaF]. Double la vitesse des cibles sur longues distances pendant 1 jour.

SORTS DE DRUIDE DU 5^E NIVEAU

Bosquet de lierre [MaF]. Le lierre pousse rapidement, produisant alors divers effets.

Brasier [MJF]. La créature prend feu et subit 6d6 points de dégâts de feu/round.

Communion avec la terre [RF]. Le prêtre prend connaissance des régions constituées de collines, de montagnes et de souterrains.

Contagion de groupe [RF]. Comme *contagion*, mais affecte plusieurs créatures.

Crâne d'observation [MaF]. Permet de voir, d'entendre et de parler via un crâne d'animal préparé pendant 1 heure/niveau.

Façonnage de la pierre suprême [OT]. Sculpte 0,3 m³ + 0,3 m³/niveau de pierre.

Flots impétueux [OT]. Une vague effectue une attaque de bousculade.

Manteau sporifère [RF]. Un nuage de spores de moisissure jaune confère au druide un camouflage et inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con aux créatures qui pénètrent dans sa case.

Mur de dissipation de la magie [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation de la magie*.

Mur de sable [MJF]. Un tourbillon de sable bloque les attaques à distance et ralentit les déplacements.

Perspicacité du hibou [MaF]. Le sujet gagne 1d4+1 points de Sag pendant 1 heure/niveau.

Pourriture spirituelle [MaF]. Des spores infligent 1d6 points de dégâts d'Int à la cible, plus 1 point d'Int/round.

Protection contre le feu [MJF]. Comme *extinction des feux*, mais réprime également les feux magiques de la zone.

Tunnel de vent [MaF]. Les armes à distance bénéficient d'un bonus de +10 et leur facteur de portée est doublé.

Vents paralysants [MaF]. Aucun son n'atteint ou ne part de la cible et elle est victime d'un malus de -2 aux attaques à distance.

SORTS DE DRUIDE DU 6^E NIVEAU

Effritement [MaF]. Inflige 1d6 points de dégâts/niveau (ne tient pas compte de la solidité) aux objets et structures manufacturés.

Emprise de pierre [MaF]. Des bras de pierre agrippent et blessent les créatures.

Griffes fouisseuses de groupe [OT]. Comme *griffes fouisseuses*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Métamorphose de pierre suprême [OT]. Change 0,3 m³ + 0,3 m³/niveau de pierre en un autre type de pierre.

Noyade [OT]. La cible commence à se noyer.

Scellement de portail (M) [RO]. Ferme à jamais un *portail*.

SORTS DE DRUIDE DU 7^E NIVEAU

Aura de lumière [MaF]. Les sujets brillent, leurs armes deviennent des *armes de lumière* qui infligent +1 point de dégâts/2 niveaux.

Aura de vitalité [MaF]. Les sujets gagnent +4 en For, Dex et Con.

Création de croisements et chemin de traverse (PX) [MaF]. Relie deux endroits via une voie magique.

Lierre empoisonné [MaF]. Comme *bosquet de lierre*, mais empoisonné.

Maîtrise de la terre [MaF]. Permet de se rendre en n'importe quel endroit en passant par la terre.

Parole d'équilibre [OT]. Tue, paralyse, affaiblit ou rend nauséuses les créatures non neutres.

Pierres liths (F) [OT]. Des pierres préparées se transforment en liths.

Tour orangée [MaF]. Une tour de nuages tourbillonnants absorbe l'électricité, confère un camouflage et empêche les mouvements.

SORTS DE DRUIDE DU 8^E NIVEAU

Bombardement (F) [MJF]. Des chutes de pierre infligent 1d8 points de dégâts/niveau et ensevelissent la cible.

Cocon (PX) [MaF]. Paralyse et absorbe des niveaux à la cible.

Mur de dissipation suprême [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation suprême*.

SORTS DE DRUIDE DU 9^E NIVEAU

Maître des profondeurs (PX) [OT]. Le druide gagne des pouvoirs magiques liés à la terre.

Noyade de groupe [OT]. Comme *noyade*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Regard pétrifiant [MaF]. Le druide gagne une attaque de regard pétrifiant.

sorts d'ensorceleur/magicien

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU NIVEAU 0 [TOURS DE MAGIE]

Évoc **Choc électrique [MaF].** Attaque de contact à distance infligeant 1d3 points de dégâts d'électricité.

Tour d'Horizikaul [MaF]. La cible subit 1 point de dégâts de son et est assourdie durant 1 round.

Illu **Porte silencieuse [MaF].** Annule le bruit d'une porte ou d'une fenêtre.

Trans **Carreau projeté [MaF].** Décoche un carreau d'arbalète jusqu'à une portée moyenne.

Colle (M) [OT]. Colle un objet de 2,5 kilos max. à un autre, plus lourd.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 1^{ER} NIVEAU

Abjur **Tripes de fer [Mag].** La cible gagne un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Div **Connaissance des protections [MaF].** Détermine les moyens de défense de la cible.

Évoc **Boule de neige de Snilloc [IO].** Attaque de contact (à distance ou au corps à corps) infligeant 1d6 points de dégâts de froid, +1/niveau.

Lame persistante de Shelgarn (F) [MaF]. Une lame d'énergie attaque la cible, la prenant automatiquement en tenaille.

Mugissement d'Horizikaul [MaF]. La cible subit 1d4 points de dégâts de son/2 niveaux et est assourdie.

Poignard de glace [MaF]. Une arme à impact inflige 1d4 points de dégâts de froid par niveau, plus dégâts d'aspersion.

Vague d'énergie [MaF]. Inflige 1d4+1 points de dégâts plus bousculade.

Illu **Filet d'ombres [MaF].** Crée des ombres ordinaires offrant un camouflage à toutes les créatures présentes dans la zone.

Invoc **Convocation de morts-vivants I (F) [MJF].** Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du mage.

Grêle de pierres (M) [OT]. Des pierres infligent 1d4 points de dégâts/niveau aux créatures situées dans la zone (max. 5d4).

Prise corrosive [MaF]. 1 contact/niveau inflige 1d6+1 points de dégâts d'acide.

Nécro **Ver spirituel [MaF].** La cible subit un affaiblissement de 1 point de Con par round pendant 1 round/niveau.

Trans **Courage de Kaupaer [MaF].** La cible bénéficie d'un bonus de +5 aux tests d'initiative.

Dispersion [RO]. Un groupe d'objets vole en tous sens, infligeant 1d8 points de dégâts létaux ou non-létaux.

Main tranchante de Laeral [MaF]. Le mage bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à mains nues et on considère qu'il est armé.

Natation vélocité [MaF]. La cible bénéficie d'une vitesse de déplacement à la nage de 9 m.

Objet projeté [MaF]. Lance un objet de taille I jusqu'à une portée longue.

Vision nocturne [MaF]. Le mage voit deux fois plus loin dans des conditions de faible éclairage.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 2^E NIVEAU

- Abjur** **Blocage de node [OT].** Empêche autrui d'utiliser les pouvoirs d'un node.
- Div** **Localisation de node (F) [OT].** Permet de trouver le node le plus proche dans un rayon de 1,5 km/niveau.
- Ench** **Doux rappel de Nybor (F) [MJF].** La cible est hébétée pendant 1 round, puis -2 à l'attaque, aux sauvegardes et aux tests ; distraite.
- Évoc** **Bélier [MaF].** Inflige 1d6 points de dégâts plus bousculade.
Boucle électrique de Gedlee [MJF]. Une émanation de 1,50 m de rayon inflige 1d6 points de dégâts d'électricité/2 niveaux et étourdit une créature.
Combustion [MaF]. La cible subit 2d6 points de dégâts de feu, +1/niveau.
Échelle d'énergie [MaF]. Crée une échelle d'énergie mobile.
Incinérateur d'Aganazzar [RO]. Un jet de flammes inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux.
Nuage de confusion [MJF]. Génère un cône nauséux de 3 m de long.
Nuée de boules de neige de Snilloc [RO]. Inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux dans un rayon de 3 m.
Poignard de feu [MaF]. Comme *lame de feu*, mais inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
- Illu** **Déguisement de mort-vivant [MaF].** Modifie l'apparence d'un mort-vivant tangible.
Déguisement réfléchissant [OT]. Le mage a la race et le sexe des créatures qui l'observent.
Griffes d'ombres [RO]. Le mage effectue des attaques de contact au corps à corps infligeant 1d4 points de dégâts de froid plus *lenteur*.
Masque d'ombres [RO]. Les ombres dissimulent le visage du mage, le protégeant contre les ténèbres, la lumière et les attaques de regard.
Poussière d'ombres [RO]. Les ombres hébètent les cibles et infligent un affaiblissement temporaire de 2 points de For.
- Invoc** **Bâton tonnant [IO].** Un bâton tonnant d'énergie inflige 1d6 points de dégâts via une attaque de contact.
Convocation de morts-vivants II (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du mage.
Création de tatouage magique (F, M) [MJF]. Le sujet reçoit un tatouage magique aux effets variés.
Miasmes d'Igedrazaar [MaF]. Un nuage de brume inflige 1d4 points de dégâts non-létaux/niveau.
- Nécro** **Armure mortelle (M) [MaF].** Une aura noire blesse les créatures attaquant le mage.
Carreau de vie [MaF]. 1 rayon/2 niveaux dérobe 1 pv au mage pour infliger 2d4 points de dégâts à un mort-vivant.
Linceul de mort-vivant [MaF]. Un voile d'énergie négative fait passer le mage pour un mort-vivant.
- Trans** **Corne de fer de Balagarn [MaF].** De puissantes vibrations font trébucher les créatures situées dans la zone.
Entrain [MJF]. Le mage et ses alliés gagnent +3 m en VD et progressent en mode footing 1 heure de plus par jour et par niveau.

Odorat [MaF]. Confère le pouvoir d'odorat pendant 1 heure/niveau.

Os de pierre [MaF]. Un mort-vivant tangible gagne un bonus d'armure naturelle de +3.

Vision aveugle [MJF]. Confère le pouvoir de vision aveugle sur 9 m.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 3^E NIVEAU

- Abjur** **Abolition des ombres [IO].** Des créatures d'ombre subissent 1d6 points de dégâts/niveau ; sorts d'ombre et d'obscurité susceptibles d'être dissipés.
- Éradication de la terre [OT].** Inflige 1d8 points de dégâts/niveau aux créatures de la terre (max. 10d8).
- Renvoi des projectiles [MaF].** Comme *protection contre les projectiles*, mais renvoi certaines flèches.
- Tentacule d'ombre mineur [ST].** Une ombre prend la forme d'un tentacule pour enchevêtrer ses adversaires.
- Div** **Analyse de portail [RO].** Détecte et analyse les *portails* situés dans un rayon de 18 m.
Détection du métal et des minéraux (M) [RF]. Détecte de grosses veines de métaux et autres minéraux.
- Erich** **Remontrance de Nybor (F) [MJF].** La cible est hébétée pendant 1d4 rounds, puis -2 à l'attaque, aux sauvegardes et aux tests ; distraite.
- Évoc** **Danse d'acier [MaF].** Des dagues deviennent des objets animés volants de taille M qui attaquent les ennemis du mage.
Éclat [RO]. Un flash de lumière éblouit et aveugle les créatures dans un rayonnement de 6 m de rayon.
Lueur noire [RO]. Ténèbres surnaturelles dans un rayon de 6 m au travers desquelles le mage peut voir.
Mâchoires multiples [MJF]. Une mâchoire/niveau inflige 1d4 points de dégâts.
Orbe luisant de Nchaser (F) [MJF]. Crée une lueur magique permanente ; le mage en contrôle l'intensité.
Sol brisé [MaF]. Inflige 1d4 points de dégâts de son/niveau et abîme le sol sur 15 cm de profondeur.
Sphère scintillante [MaF]. Émanation de 6 m de rayon infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
- Illu** **Silence suspendu de Khelben (M) [MaF].** Un objet est programmé de façon à créer une zone de silence sur commande.
- Invoc** **Armure de mage supérieure (M) [IO].** Un champ de force confère un bonus d'armure de +3, +1/2 niveaux.
Convocation de morts-vivants III (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du mage.
Souffle acide de Mestil [MaF]. Un cône d'acide inflige 1d6 points de dégâts d'acide/niveau.
Téléportation par les nodes [OT]. Permet de se déplacer entre deux nodes telluriens connus.
- Nécro** **Contact guérisseur [MaF].** Le mage subit jusqu'à 1d6 points de dégâts/2 niveaux et restitue autant de points de vie à la cible.
Croc manuel [ST]. Une bouche apparaît dans la paume du mage ; inflige 1d8 points de dégâts et entame une lutte.
Lieutenant mort-vivant [MaF]. Le mort-vivant visé peut donner des ordres aux morts-vivants que le mage contrôle.
Poison d'araignée [MaF]. Contact infligeant un affaiblissement temporaire de 1d6 points de For ; idem 1 minute plus tard.
Torche morte-vivante [MaF]. Un mort-vivant affiche une aura bleutée infligeant +2d4 points de dégâts aux créatures vivantes.

Trans **Veille du crâne (F) [MJF]**. Un crâne hurle quand une créature pénètre dans la zone qu'il surveille.

Arme d'impact [MaF]. Comme *affûtage*, mais pour les armes contondantes.

Copiste [MaF]. Copie un texte non magique.

État informe (M) [OT]. Le sujet prend l'apparence d'une vase et peut se glisser dans de minuscules interstices.

Griffes fouisseuses [OT]. Le sujet acquiert des griffes et une vitesse de creusement de 3 m.

Lance de glace [MJF]. Change de la glace en lance qui inflige 5d6 points de dégâts et étourdit pendant 1d4 rounds.

Manipulation suprême [MaF]. Comme *manipulation à distance*, mais portée moyenne et 5 kilos/niveau de lanceur de sorts.

Peau d'araignée (M) [OT]. Le sujet gagne un bonus d'armure naturelle, un bonus aux sauvegardes contre le poison et un bonus aux tests de Discrétion.

Perception des vibrations (F) [OT]. Confère la perception des vibrations sur un rayon de 9 mètres.

Vision dans le noir supérieure [OT]. Le sujet voit à 18 m dans les ténèbres magiques.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 4^E NIVEAU

Abjur **Manteau d'Illykur (M) [IO]**. Aura conférant +1/3 niveaux contre les sorts et pouvoirs magiques plus résistance à l'électricité (15).

Mur du Bien [MaF]. Comme *cercle magique contre le Mal*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Chaos [MaF]. Comme *cercle magique contre la Loi*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur de la Loi [MaF]. Comme *cercle magique contre le Chaos*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Mal [MaF]. Comme *cercle magique contre le Bien*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Div **Vision de portail (F) [OT]**. Rend le *portail visé* transparent.

Évoc **Cascade explosive [MaF]**. Une boule de feu inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Griffe de Caligarde [MJF]. Une griffe d'énergie attaque un adversaire ou protège une zone.

Lance tonnerre [RO]. Lance d'énergie infligeant 2d6 points de dégâts et capable de dissiper les effets de force.

Sphères d'anergie de Tirumael [MaF]. Cinq sphères colorées attaquent ou annulent à l'aide d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son.

Sphère de force [IO]. Des globes d'énergie infligent 1d6 points de dégâts/niveau, répartis entre plusieurs cibles.

Illu **Puits d'ombre [MaF]**. La cible pénètre dans un plan minuscule et en ressort effrayé.

Invoc **Convocation de morts-vivants IV (F) [MJF]**. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du mage.

Globe visqueux (M) [OT]. Une attaque de contact à distance projette un globe de glue de 1,50 m de diamètre contre une cible.

Mur de sable [MJF]. Un tourbillon de sable bloque les attaques à distance et ralentit les déplacements.

Nécro **Éclair funeste de Sinsabur [RF]**. Un éclair d'énergie noir inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de For et de Con, +1/4 niveaux.

Porteur contagieux [RF]. Comme *contagion*, mais la cible est contagieuse durant la période d'incubation.

Trans **Amélioration magique [MJF]**. Permet de jeter un autre sort dans le même round avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Contrecoup [MaF]. Cible maudite si elle lance un sort contre une autre créature.

Fonte métallique de Gorus Thot [MaF]. Fond les objets en métal sans émettre de chaleur.

Foulée enflammée [RO]. *Porte dimensionnelle* à usage multiple qui ne fonctionne que par le biais de grands feux.

Os de fer [MaF]. Un mort-vivant tangible bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +5.

Potion de Darsson [MaF]. Crée une potion utilisable pendant 1 heure/niveau.

Tueuse-lame (M) [IO]. Une arme tranchante devient une arme tueuse.

Viscères serpentine [MaF]. Un tentacule de 4,50 m de long jaillit du ventre du mage et attaque ses ennemis.

Vision exceptionnelle dans le noir [IO]. Le sujet voit dans le noir complet sans limite de portée.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 5^E NIVEAU

Abjur **Mur de dissipation de la magie [OT]**. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation de la magie*.

Protection de fer mineure [RO]. Le sujet est immunisé contre le métal ordinaire.

Surveillance d'objet (M) [IO]. Le mage sait quand on touche l'objet visé.

Tentacule d'ombre suprême [ST]. Comme *tentacule d'ombre mineur*, mais plus long et plus puissant.

Évoc **Arc lunaire de Presper [MJF]**. Crée 1d4 orbes de lumière qui attaquent les adversaires du mage.

Boule de foudre [MaF]. Des boules d'énergie infligent 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.

Brandon [MaF]. Un rayonnement de 1,50 m de rayon/niveau inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Linceul de feu [MJF]. La cible s'embrase, subissant 2d6 points de dégâts de feu par round, et projette des flammèches infligeant 1d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans un rayon de 3 mètres.

Vibration sonore de Horizikaul [MaF]. Cône de son infligeant des dégâts ou déplaçant des objets.

Sphère de pierre (M) [OT]. Une sphère de pierre de 1,50 m de diamètre passe sur les ennemis du mage.

Illu **Main d'ombre [MaF]**. Une main de taille M attaque, bloque les adversaires ou porte des objets.

Invoc **Convocation de morts-vivants V (F) [MJF]**. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du mage.

Enveloppe acide de Mestil [MaF]. Inflige des dégâts d'acidé aux adversaires du mage et permet d'effectuer des attaques de contact au corps à corps.

Nécro **Baiser du vampire (M) [MaF]**. Le mage gagne des pouvoirs surnaturels de vampire, mais il est vulnérable aux effets blessant les morts-vivants.

Brise-chair [MJF]. La cible est étourdie pendant 1 round, subit 1d6 points de dégâts /niveau et est nauséuse pendant 1d4+2 rounds.

Gris manteau de Grimwald [RO]. La cible est incapable de regagner des points de vie.

- Sang de feu de Beltyn** [IO]. La cible subit 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 points de dégâts de feu par round et est nauséuse.
- Trans **Balade fréquente de Lutzaen** [MaF]. Usage multiple de *porte dimensionnelle* à portée courte.
- Clignotement supérieur** [IO]. Comme *clignotement*, mais davantage de contrôle.
- Création d'élú** [MoF]. Transforme un humain en élu.
- Création de sombréature** [MoF]. Transforme un animal en sombréature.
- Façonnage du métal** [RF]. Comme *façonnage de la pierre*, mais affecte le métal et non la pierre.
- Matrice de la Simbule** (F) [MJF]. Crée une matrice magique emmagasinant des sorts de 3^e niveau ou moins qu'il est possible de lancer via incantation rapide.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 6^E NIVEAU

- Abjur **Scellement de portail** (M) [RO]. Ferme à jamais un *portail*.
- Évoc **Baldaqin d'ombre** [ST]. Dôme d'ombre impénétrable à la vision et sombre en son sein.
- Bouclier cacophonique** [MaF]. Bouclier immobile étouffant les sons, déviant les projectiles, infligeant 1d6 points de dégâts +1/niveau et assourdissant les intrus.
- Chaîne hurluse** (F) [MJF]. Une chaîne de force enchevêtrée et attaque les ennemis du mage.
- Œil prismatique** (F) [MJF]. Orbe projetant des rayons prismatiques en guise d'attaques de contact.
- Tempête acide** [MJF]. Inflige 1d8 points de dégâts d'acide/niveau dans un rayon de 6 m.
- Illu **Dégüisement réfléchissant de groupe** [OT]. Les sujets ont la race et le sexe des créatures qui les observent.
- Invoc **Araignées de feu** (M) [MaF]. Une nuée d'élémentaires de feu de taille I attaque les cibles.
- Manteau sporifère** [RF]. Un nuage de spores de moisissure jaune confère au druide un camouflage et inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con aux créatures qui pénètrent dans sa case.
- Tunnel englobant** (M) [OT]. Les contractions péristaltiques du tunnel infligent 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).
- Nécro **Contagion de groupe** [RF]. Comme *contagion*, mais affecte plusieurs créatures.
- Trans **Champ de transformation d'énergie** (M, PX) [MaF]. La zone absorbe l'énergie magique afin d'alimenter un sort précis.
- Corps de roche** [MJF]. Le corps du mage devient de la pierre vivante.
- Durcissement** [MaF]. Augmente la solidité d'un objet de 1 point/2 niveaux de lanceur de sorts.
- Échange insidieux** [MaF]. La cible et le mage échangent leur place et leur apparence.
- Griffes fousseuses de groupe** [OT]. Comme *griffes fousseuses*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- Guerrier minéral** (M, PX) [OT]. Confère à un sujet consentant l'archétype de guerrier minéral.
- Magnétisme de Ghorus Toth** [IO]. Un objet ou créature métallique devient extrêmement magnétique.
- Métamorphose de pierre** (M) [OT]. Change un type de pierre.
- Métamorphose diabolique** [MJF]. Comme *métamorphose*, mais le mage acquiert l'apparence et les pouvoirs d'un Extérieur mauvais.

- Souffle de Dhurlak** [MaF]. Transforme les objets en verre.
- Vision dans le noir de groupe** [OT]. Comme *vision dans le noir*, mais affecte 1 sujet/niveau.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 7^E NIVEAU

- Abjur **Aura d'antimagie** [MaF]. Crée une *zone d'antimagie* qui affecte une créature.
- Protection de fer majeure** (F) [RO]. Le sujet est immunisé contre le métal.
- Rayon rubis d'inversion** (M) [MJF]. Un rayon annule un danger magique ou ordinaire.
- Ench **Sévère réprobation de Nybor** (F) [MJF]. Comme *remontrance de Nybor*, mais la cible meurt si elle rate son jet de sauvegarde.
- Évoc **Grand coup de tonnerre** [MaF]. Un bruit effroyable étourdit, assourdit et renverse les créatures situées dans la zone.
- Griffe glacée de Zajimarn** [MaF]. Une griffe de glace agrippe et inflige des dégâts normaux et de froid.
- Invoc **Crachat de vipères** [MJF]. Le mage crache des vipères célestes ou fiélons qui attaquent ses ennemis.
- Trans **Façonnage de la pierre suprême** (M) [OT]. Sculpte 0,3 m³ + 0,3 m³/niveau de pierre.
- Pierres liths** (F) [OT]. Des pierres préparées se transforment en liths.
- Saut de gemme** (F) [MaF]. Téléporte le mage jusqu'à une gemme spéciale.
- Séquenceur de la Simbule** (F) [MJF]. Stocke jusqu'à deux sorts de 3^e niveau ou moins.
- Téléportation de groupe** [MaF]. Comme *téléportation*, mais transporte plus de gens sans que le mage ne doive suivre.
- Transcurateur de la Simbule** [MaF]. Transforme un sort en énergie positive soignant 1d6 points de vie/niveau du sort.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 8^E NIVEAU

- Abjur **Disque d'absorption** (M, PX) [MaF]. Un disque d'énergie magique absorbe les sorts.
- Mur de dissipation suprême** [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation suprême*.
- Transcription de symbole** (F) [MJF]. Déplace un symbole intact vers un autre lieu.
- Ench **Châtiment suprême de Nybor** [MaF]. La cible meurt ou est hétéotée et victime d'un malus de -4 aux sauvegardes pendant 1 round/niveau.
- Évoc **Anneau de foudre** [MJF]. Un anneau de foudre confère une résistance à l'électricité (20) ; émet 2 éclairs par round ou 8 d'un coup.
- Champ de rasoirs glacés de Zajimarn** (F) [MaF]. Les créatures situées dans la zone subissent des dégâts normaux et de froid et sont frappées de *lenteur*.
- Dépeçage** [RO]. Inflige 2d6 points de dégâts plus un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Cha et de Con.
- Nécro **Dévastation de mort-vivant** (F) [ST]. Le mort-vivant visé doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être détruit ; le mage subit (ou soigne) 5 points de dégâts par DV de mort-vivant détruit.
- Garde squelettique** (M) [MaF]. Crée 1 squelette/niveau résistant au renvoi des morts-vivants.
- Trans **Bâton noir** [MaF]. Améliore grandement un bâton.

Déliquescence squelettique de la Simbule [MaF]. La cible devient une vase.

Excavation (M) [OT]. Crée un passage permanent dans la terre et les murs.

Métamorphose de pierre suprême (M) [OT]. Change 0,3 m³ + 0,3 m³/niveau de pierre en un autre type de pierre.

Symbole de mort de Baine [MaF]. Comme *symbole de mort*, plus 1d12 points de dégâts de froid et effet d'*anatème*.

Symbole de perte magique [MaF]. Les lanceurs de sorts de la zone perdent leur sort de plus haut niveau.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 9^E NIVEAU

Abjur **Épuration resplendissante d'Elminster [MJF].** Crée 1 sphère/niveau annihilant toute magie hostile.

Gueule du chaos [MaF]. Une zone d'énergie blesse les créatures et rompt la concentration.

Miasmes de mystra [MJF]. Un *brouillard dense* réduit le niveau de lanceur de sorts de -4.

Évoc **Dérobade d'Elminster (F, M, PX) [RO].** Sort de *prévoyance* amélioré téléportant le mage sous six conditions.

Œil de pouvoir [MJF]. Comme *œil du mage*, mais permet de lancer des sorts de 7^e niveau ou moins par son biais.

Invoc **Avalanche de Zajimarn [MaF].** Une vague de glace inflige 1d4 points de dégâts de froid/niveau et emporte les cibles.

Genèse de node (PX) [OT]. Crée un node tellurien de classe 1.

Lame noire du désastre [MaF]. Une arme magique flottante inflige des dégâts et use de *désintégration*.

Sphère de destruction ultime [IO]. Une sphère désintègre tout ce qu'elle touche.

Nécro **Clone statique (F, M) [ST].** Comme *clone*, mais état d'animation suspendue jusqu'à ce que l'original meure.

Trans **Déclencheur de la Simbule (F) [MJF].** Stocke jusqu'à trois sorts de 3^e niveau ou moins.

Retour d'Alamanther (M, PX) [MaF]. Duplique un sort ou pouvoir magique observé.

Maître des profondeurs (PX) [OT]. Le mage gagne des pouvoirs magiques liés à la terre.

sorts d'hathran

Ces sorts ne constituent pas la liste complète de l'hathran. Il s'agit de ceux qu'il est possible d'ajouter à la liste de sorts de l'une des ses classes de magie divine ou profane.

SORT D'HATHRAN DU NIVEAU 0

Perception de la nature [MaF]. Comme *perception de la mort*, mais ne concerne que les animaux et les plantes.

SORTS D'HATHRAN DU 1^{ER} NIVEAU

Dispersion [RO]. Un groupe d'objets vole en tous sens, infligeant 1d8 points de dégâts létaux ou non-létaux.

Vision nocturne [MaF]. Permet de voir deux fois plus loin dans les conditions de faible éclairage.

SORTS D'HATHRAN DU 2^E NIVEAU

Lien tellurien [MaF]. Ce lien confère un bonus de +2 aux tests de compétence liés à la nature.

Poignard de feu [MaF]. Comme *lame de feu*, mais inflige 1d4+1 points de dégâts/niveau.

Rayon de lune [RO]. Crée un cône de lumière de lune qui pousse les lycanthropes à adopter leur forme animale ; pénètre les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.

SORTS D'HATHRAN DU 3^E NIVEAU

Éclat [RO]. Produit une lueur qui éblouit et aveugle dans un rayonnement de 6 m de rayon.

Sabre de lune [RO]. Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux (plus au morts-vivants) et trouble les incantations.

SORTS D'HATHRAN DU 4^E NIVEAU

Allié d'outreplan (PX). Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

Entrailles de la terre [MaF]. Une créature/niveau et l'hathran se cachent dans la terre.

SORTS D'HATHRAN DU 5^E NIVEAU

Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.

Voie lunaire [RO]. Crée un pont quasi indestructible protégeant ceux qui l'empruntent.

SORTS D'HATHRAN DU 6^E NIVEAU

Allié majeur d'outreplan (PX). Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 12 DV.

Contrat intermédiaire. Comme *contrat*, mais jusqu'à 12 DV.

SORT D'HATHRAN DU 8^E NIVEAU

Contrat suprême. Comme *contrat*, mais jusqu'à 18 DV.

sorts de paladin

SORTS DE PALADIN DU 1^{ER} NIVEAU

Barbe argentée [MaF]. Le paladin s'affuble d'une barbe argentée qui lui confère un bonus d'armure de +2.

Bruit assourdissant [MaF]. Une arme assourdit au prix d'une attaque de contact.

Charge stratégique [MaF]. Le paladin gagne les avantages du don Souplesse du serpent.

Cri d'avertissement [MaF]. Toutes les créatures situées dans un rayon de 800 m entendent le cri du paladin.

Guérison de la foi [MaF]. Rend 8 pv, +1/niveau (max. +5), à un adorateur de la divinité tutélaire du paladin.

Vision de gloire [MaF]. Le sujet gagne un bonus de moral de +1 au prochain jet de sauvegarde.

SORTS DE PALADIN DU 2^E NIVEAU

Aura de gloire [MaF]. Confère un bonus aux tests de compétence liés au Cha, soigne les alliés et les protège contre la terreur.

Clarté d'esprit [OT]. Confère un bonus de ++ aux sauvegardes contre les sorts de charme, de coercition ou d'hallucination ; réduit de 10 % les chances de rater dues aux hallucinations.

Force de pierre [MaF]. Comme *force de taureau* mais prend fin si le paladin n'est plus en contact avec le sol.

Main divine [MaF]. Confère un bonus de sainteté ou profane de +2 à un adorateur de la divinité tutélaire du paladin.

Tueuse-lame (M) [IO]. Une arme tranchante devient une arme tueuse.

SORTS DE PALADIN DU 3^E NIVEAU

Arme tueuse de morts-vivants [MJF]. L'arme du paladin gagne la propriété *tueuse de morts-vivants* et est d'alignement bon.

Connaissance de l'ennemi [MaF]. Révèle la puissance relative des créatures situées dans la zone.

Fureur du juste [MaF]. Le paladin gagne des pv temporaires, un bonus d'armure naturelle de +2, +2 en For et Dex. Les morts-vivants qui le touchent subissent 1 point de dégâts.

Parade d'énergie [MJF]. Crée une sphère d'énergie que ne sauraient pénétrer les ennemis ; confère un bonus de sainteté de +2 aux sauvegardes contre les attaques par les créatures maléfiques.

Vassal loyal [MaF]. Les alliés du paladin bénéficient d'un bonus de +3 contre les effets mentaux et ne peuvent être contraints de lui faire du mal.

SORTS DE PALADIN DU 4^E NIVEAU

Arme de la divinité [MaF]. Confère à l'arme du paladin des propriétés magiques correspondant à sa divinité tutélaire.

Épée axiomatique [MJF]. L'arme devient une *arme +5 axiomatique* et émet un *cercle magique contre le Chaos*.

Faveur d'Ilmater [MJF]. Le sujet gagne Endurance et une immunité contre les dégâts non-létaux, les effets de charme et de coercition, les attaques de douleur et autres conditions préjudiciables ; peut agir entre -1 et -9 points de vie.

Main de Torm [MaF]. Une zone de protection immobile étourdit les créatures dotées d'une divinité tutélaire différente.

Quête du repos éternel [MaF]. Repousse les morts-vivants tel un paladin ayant 2 niveaux de plus.

Retour macabre (M) [MaF]. Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

sorts de prêtre

SORTS DE PRÊTRE DU 1^{ER} NIVEAU

Convocation de morts-vivants I (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du prêtre.

Guérison de la foi [MaF]. Rend 8 pv, +1/niveau (max. +5), à un adorateur de la divinité tutélaire du prêtre.

Vision de gloire [MaF]. La cible bénéficie d'un bonus de moral de +1 au prochain jet de sauvegarde.

SORTS DE PRÊTRE DU 2^E NIVEAU

Aura antifeu [MaF]. Ignore 12 points de dégâts de feu/round et mouche les flammes.

Convocation de morts-vivants II (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du prêtre.

Main divine [MaF]. Confère un bonus de sainteté ou de maléfiance de +2 aux jets de sauvegarde d'un adorateur de la divinité tutélaire du prêtre.

Malédiction de la malchance [MaF]. Le sujet est victime d'un malus de -3 à l'attaque, aux sauvegardes et aux tests.

Marque du paria [OT]. Le sujet subit un malus de -5 aux tests de Bluff et Diplomatie, et un malus de -2 à la CA.

Os de pierre [MaF]. Un mort-vivant tangible gagne un bonus d'armure naturelle de +3.

Poignards corporels [MaF]. Le prêtre attaque comme s'il était armé, inflige des dégâts supplémentaires et blesse les adversaires qui tentent de l'agripper.

SORTS DE PRÊTRE DU 3^E NIVEAU

Armée d'impact [MaF]. Comme *affûtage*, mais concerne les armes contondantes.

Convocation de morts-vivants III (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du prêtre.

Copiste [MaF]. Reproduit un texte non magique.

Croc manuel [ST]. Une bouche apparaît dans la paume du prêtre ; inflige 1d8 points de dégâts et entame une lutte.

Danse du cercle [MaF]. Révèle la direction d'une cible connue.

Détection du métal et des minéraux (M) [RF]. Détecte de grosses veines de métaux et autres minéraux.

Flamme sombre [MaF]. Comme *flamme*, mais crée des flammes sombres visibles à l'aide de la vision dans le noir.

Griffes fouisseuses [OT]. Le sujet acquiert des griffes et une vitesse de creusement de 3 m.

Localisation de node (F) [OT]. Permet de trouver le node le plus proche dans un rayon de 1,5 km/niveau.

Porteur contagieux [RF]. Comme *contagion*, mais la cible est contagieuse durant la période d'incubation.

Remède modéré [MaF]. Le sujet gagne guérison accélérée (2) pendant 10 rounds, +1/2 niveaux.

Soc fantôme [ST]. Crée un sillon dans la terre ; renverse les créatures dans son sillage.

Tueuse-lame (M) [IO]. Une arme tranchante devient une arme tueuse.

Veille du crâne (F) [MJF]. Un crâne hurle quand une créature pénètre dans la zone qu'il surveille.

Vision aveugle [MJF]. Confère le pouvoir de vision aveugle sur 9 m.

Voie sombre [MaF]. Crée un pont temporaire incassable, capable de supporter 100 kilos/niveau.

SORTS DE PRÊTRE DU 4^E NIVEAU

Arme de la divinité [MaF]. Confère à l'arme du prêtre des pouvoirs magiques correspondant à sa divinité tutélaire.

Brume sombre [MaF]. Un brouillard noir, obscurcit la vision, hébète les créatures.

Connaissance des vulnérabilités [MaF]. Révèle les vulnérabilités et résistances de la cible.

Convocation de morts-vivants IV (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du prêtre.

Danse aérienne de convocation [RF]. Le prêtre et quatre aarakocras convoquent un élémentaire de l'Air de taille G en dansant dans les airs.

Déclamation [IO]. Le prêtre et ses alliés gagnent +2 à l'attaque, aux dégâts, aux sauvegardes et aux tests de compétence ; les ennemis ont -2.

Façonnage du métal [RF]. Comme *façonnage de la pierre*, mais affecte le métal et non la pierre.

Main de Torm [MaF]. Une zone de protection immobile étourdit les créatures dotées d'une divinité tutélaire différente.

Manteau de nuit (M) [ST]. Un bouclier invisible protège la cible de la lumière du soleil.

Métamorphose de pierre [OT]. Change un type de pierre.

Mur de la Loi [MaF]. Comme *cercle magique contre le Chaos*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur de sable [MJF]. Un tourbillon de sable bloque les attaques à distance et ralentit les déplacements.

Mur du Bien [MaF]. Comme *cercle magique contre le Mal*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Chaos [MaF]. Comme *cercle magique contre la Loi*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Mal [MaF]. Comme *cercle magique contre le Bien*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Orbe luisant de Nchaser (F) [MJF]. Crée une lueur magique permanente ; le prêtre en contrôle l'intensité.

Os de fer [MaF]. Un mort-vivant tangible bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +5.

Retour macabre (M) [MaF]. Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

SORTS DE PRÊTRE DU 5^E NIVEAU

Communion avec la terre [RF]. Le prêtre prend connaissance des régions constituées de collines, de montagnes et de souterrains.

Contagion de groupe [RF]. Comme *contagion*, mais affecte plusieurs créatures.

Convocation de morts-vivants V (F) [MJF]. Appelle un mort-vivant combattant pour le compte du prêtre.

Façonnage de la pierre suprême [OT]. Sculpte $0,3 \text{ m}^3 + 0,3 \text{ m}^3/\text{niveau}$ de pierre.

Fléau de l'âme [IO]. Contact infligeant un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Cha et de 1d6 points de Sag, puis de 1d6 points de Cha 1 minute plus tard.

Mur de dissipation de la magie [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation de la magie*.

Ombre rampante [MaF]. Un nuage de tentacules confère protection, bonus d'aptitude et plusieurs défenses.

Régénération monstrueuse [MaF]. Confère le pouvoir de régénération durant 1 round/2 niveaux.

SORTS DE PRÊTRE DU 6^E NIVEAU

Corps de roche [MJF]. Le corps du prêtre se transforme en pierre vivante.

Métamorphose de pierre suprême [OT]. Change $0,3 \text{ m}^3 + 0,3 \text{ m}^3/\text{niveau}$ de pierre en un autre type de pierre.

Scellement de portail (M) [RO]. Ferme de façon définitive un *portail*.

Suppression de glyphe [MaF]. Révèle mais ne déclenche pas les textes magiques piégés.

Triade exaltée d'Azouth [MaF]. Le prêtre lance trois fois un sort préparé.

SORTS DE PRÊTRE DU 7^E NIVEAU

Bouclier magique d'Azouth [MaF]. Les sujets bénéficient d'une RM (12, +1/niveau).

Destin propice [MaF]. La cible reçoit une *guérison suprême* si elle est tuée par des dégâts.

Dragon funeste [MaF]. Le prêtre bénéficie d'une armure naturelle de +4, d'un bonus de parade de +4 et d'attaques naturelles.

SORTS DE PRÊTRE DU 8^E NIVEAU

Maître des morts-vivants [MJF]. Multiplie le nombre maximum de DV de morts-vivants que le prêtre peut contrôler par 5.

Mur de dissipation suprême [OT]. Les créatures traversant un mur transparent sont victimes d'une *dissipation suprême*.

Facte mortel (M, PX) [MaF]. Le sujet subit -2 en Constitution mais bénéficie de *mot de rappel*, *rappel à la vie* et *guérison suprême* s'il meurt.

Rage tempête [MaF]. *Vol, mur de vent*, protection contre les bourrasques, et attaques d'électricité.

Symbole de mort de Baine [MaF]. Comme *symbole de mort*, plus 1d12 points de dégâts de froid et effet d'*anathème*.

Symbole de perte magique [MaF]. Les lanceurs de sorts de la zone perdent leur sort de plus haut niveau.

domaines de prêtre

En plus des domaines décrits dans le *Manuel des Joueurs*, divers dieux de Faerûn permettent à leurs prêtres de faire leur choix parmi ceux qui suivent. Ces nouveaux domaines se conforment aux règles présentées dans la description de la classe de prêtre du *Manuel des Joueurs*. Un prêtre choisit donc deux des domaines indiqués pour sa divinité.

Pouvoirs accordés et listes de sorts sont dévoilés dans les descriptions qui suivent. Si un domaine ne propose pas ces informations, reportez-vous tout simplement au *Manuel des Joueurs*.

Changements par rapport aux ROTUMES OUBLIÉS. Les listes de divinités des domaines incluent quelques changements par rapport à celles qui sont livrées dans les *ROTUMES OUBLIÉS*. L'ajout des domaines du Froid et du Repos éternel (ce dernier étant présenté dans le supplément *Dogmes et Pantbéons*) implique quelques modifications. Les divinités affectées sont les suivantes.

Aurile. Air, Froid, Mal, Tempête.

Jergal. Destin, Loi, Repos éternel, Runes, Souffrance.

Kelemvor. Destin, Loi, Protection, Repos éternel, Voyage.

Osiris. Bien, Flore, Justice, Loi, Repos éternel.

Ulutiu. Faune, Froid, Loi, Océan, Protection.

Urogalan. Halfélins, Loi, Protection, Repos éternel, Terre.

DOMAINE DE L'AIR

Dieux : Aerdrië Faenya, Akadi, Aurile, Seth, Shaundakul, Sheela Peryroyl, Valkur.

DOMAINE DES ARAIGNÉES

Dieux : Lolth, Selvetarm.

Pouvoir accordé : le personnage intimide ou contrôle les araignées comme un prêtre mauvais intimide ou contrôle les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + modification de Charisme.

SORTS DU DOMAINE DES ARAIGNÉES

- Pattes d'araignée.** Permet de grimper aux murs et plafonds.
- Nuée grouillante.** Convoque une nuée de vermines (araignées uniquement).
- Coursier fantôme.** Crée une monture arachnide magique pour 1 heure/niveau.
- Vermine géante.** Transforme les insectes en vermines géantes.
- Fléau d'insectes.** Nuée d'araignées attaquant des créatures.
- Malédiction arachnidé [RO].** Le P] transforme un humanoïde en drider docile.
- Araignées de pierre [RO].** Transforme 1d3 galets en créatures artificielles de pierre qui ressemblent à des araignées.
- Mort rampante.** Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.

DOMAINES ET SORTS

- 9 **Métamorphose arachnide** [RO]. Comme *métamorphose*, si ce n'est que le PJ transforme jusqu'à 1 créature consentante/niveau en araignée monstrueuse de taille TP à TG.

DOMAINE DE L'ARTISANAT

Dieux : Callarduran Doucemains, Dugmaren Brilletoge, Dumathoin, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Geb, Gond, Laduguer, Moradin, Thot.

Pouvoir accordé : le personnage jette les sorts de création avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. En outre, il gagne Talent (bonus de +3) en qualité de don supplémentaire dans la compétence d'Artisanat de son choix.

SORTS DU DOMAINE DE L'ARTISANAT

- 1 **Corde animée**. Une corde bouge sur ordre du PJ.
- 2 **Façonnage du bois**. Permet de modeler le bois.
- 3 **Façonnage de la pierre**. Permet de modeler la pierre.
- 4 **Création mineure**. Crée un objet en tissu ou en bois.
- 5 **Mur de pierre**. Crée un mur qui peut être façonné.
- 6 **Machine fantastique** [RO]. Crée une machine illusoire pourvue de nombreux bras ; agit comme un objet animé de taille G.
- 7 **Création majeure**. Comme *création mineure*, plus pierre et métal.
- 8 **Cage de force** (M). Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.
- 9 **Machine fantastique améliorée** [RO]. Comme *machine fantastique*, mais crée une créature artificielle illusoire plus puissante.

DOMAINE DU BIEN

Dieux : Aerdrië Faenya, Angharradh, Anhur, Arvoeren, Bærvan Ermiterrant, Baravar Sombretoque, Berronar Purargent, Chauntea, Clangeddin, Corellon Larethian, Cyrrollalie, Sashalas des Abîmes, Déneir, Dugmaren Brilletoge, Eilistraée, Eldath, Flandal Peaudacier, Gaerdal Maindefefer, Garl Brilledor, Gorm Gulthyn, Gwaeron Bourrasque, Haela Brillehache, Hanali Celanil, Hathor, Horus-Ré, Ilmater, Isis, Labelas Enoreth, Lathandre, Lliira, Lurue, Marthammor Duin, Mailikki, Milil, Moradin, Mystra, Nephtys, Nobanion, Osiris, Rillifane Rallathil, Segojan Hanteterre, Sehanine Lunarc, Séluné, Sharess, Sharindlar, Shiallia, Solonor Thelandira, Sunie, Thard Harr, Torm, Tymora, Tyr, Valkur, Yondalla.

DOMAINE DES CAVERNES

Dieux : Callarduran Doucemains, Dumathoin, Geb, Ghaunadaur, Grumbar, Gruumsh, Luthic, Segojan Hanteterre, Shar.

Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir nain de connaissance de la pierre. S'il le possède déjà, son bonus racial de connaissance de la pierre aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle passe de +2 à +4.

SORTS DU DOMAINE DES CAVERNES

- 1 **Détection des passages secrets**. Révèle les passages secrets dans un rayon de 18 m.
- 2 **Ténèbres**. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- 3 **Fusion dans la pierre**. Permet d'entrer dans la pierre.
- 4 **Refuge de Léomund**. Crée une solide maisonnette.
- 5 **Passe-muraille**. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.
- 6 **Orienteur**. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 **Mâchoire de pierre** [RO]. Le PJ anime une caverne naturelle pour attaquer ses ennemis.

- 8 **Tremblement de terre**. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.

- 9 **Emprisonnement**. Emprisonne la cible au centre de la Terre.

DOMAINE DE LA CHANCE

Dieux : Abbathor, Beshaba, Brandobaris, Erevan Ileseré, Haela Brillehache, Mask, Oghma, Tymora, Vergadain.

DOMAINE DU CHAOS

Dieux : Aerdrië Faenya, Angharradh, Anhur, Bahgtru, Beshaba, Corellon Larethian, Cyric, Sashalas des Abîmes, Dugmaren Brilletoge, Eilistraée, Erevan Ileseré, Fënmarel Mestarine, Trouveur Grifwiverne, Garagos, Ghaunadaur, Gruumsh, Haela Brillehache, Hanali Celanil, Kiaransalee, Labelas Enoreth, Lliira, Lolth, Lurue, Malar, Nephtys, Rillifane Rallathil, Sehanine Lunarc, Séluné, Selvetarm, Sharess, Shargaas, Sharindlar, Shaundakul, Shevarash, Solonor Thelandira, Sunie, Talona, Talos, Tempus, Thard Harr, Tymora, Umberlie, Urdlen, Uthgar, Valkur, Vhaeraun.

DOMAINE DU CHARME

Dieux : Eilistraée, Gargauth, Hanali Celanil, Lliira, Milil, Oghma, Sharess, Sharindlar, Sheela Peryroyl, Sunie, Trouveur Grifwiverne.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut augmenter sa valeur de Charisme de 4 points. Ce pouvoir dure 1 minute. On l'active au prix d'une action libre.

SORTS DU DOMAINE DU CHARME

- 1 **Charme-personne**. La cible devient l'ami du PJ.
- 2 **Apaisement des émotions**. Calme les créatures agitées.
- 3 **Suggestion**. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- 4 **Espoir**. Les sujets ont +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
- 5 **Charme-monstre**. Le monstre croit être l'allié du PJ.
- 6 **Quête**. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Aliénation mentale**. La cible souffre en permanence de *confusion*.
- 8 **Exigence**. Comme *communication à distance*, plus *suggestion*.
- 9 **Domination universelle**. Comme *domination*, mais sur n'importe quelle créature.

DOMAINE DU COMMERCE

Dieux : Abbathor, Nephtys, Shaundakul, Vergadain, Waukyne.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut lancer *détection de pensées* en qualité de pouvoir magique. Ce pouvoir affecte une cible et dure un nombre de minutes égal à son bonus de Charisme (1 round minimum). On l'active au prix d'une action libre.

SORTS DU DOMAINE DU COMMERCE

- 1 **Message**. Conversation chuchotée à distance.
- 2 **Gemme explosive** (M) [RO]. Transforme 5 gemmes en bombes infligeant 1d8 points de dégâts de force/2 niveaux.
- 3 **Splendeur de l'aigle**. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- 4 **Communication à distance**. Transmet un court message n'importe où.
- 5 **Fabrication**. Transforme les matières premières en produit fini.
- 6 **Vision lucide** (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- 7 **Manoir somptueux de Mordenkainen** (F). Demeure extradimensionnelle.

DOMAINES ET SORTS

8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.

9 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.

DOMAINE DE LA CONNAISSANCE

Dieux : Angharradh, Azouth, Sashalas des Abîmes, Déneir, Dugmaren Brillatoge, Dumathoin, Gond, Gwaeron Bourrasque, Labelas Enoreth, Milil, Mystra, Oghma, Savras, Sehanine Lunarc, Shar, Siamorphe, Thot, Tyr, Waukyne.

DOMAINE DU DESTIN

Dieux : Beshaba, Hathor, Hoar, Jergal, Kelemvor, Savras.

Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir d'esquive instinctive. S'il le possède déjà, il gagne le pouvoir d'esquive instinctive supérieure. Ces pouvoirs fonctionnent sur le même principe que ceux de barbare et de roublard (cf. *Manuel des Joueurs*).

SORTS DU DOMAINE DU DESTIN

- 1 **Coup au but.** Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 **Malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- 4 **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 **Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.
- 6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Vision mystique (M, PX).** Comme *mythes et légendes*, mais plus rapide.
- 8 **Moment de prescience.** Bonus d'intuition à un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
- 9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

DOMAINE DE LA DESTRUCTION

Dieux : Baine, Cyric, Garagos, Ilneval, Istishia, Kossuth, Lolth, Talona, Talos, Umberlie, Yurtrus.

DOMAINE DES DROWS

Dieux : Eilistraée, Ghaunadaur, Kiaransalee, Lolth, Selvetarm, Vhaeraun.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Réflexes surhumains en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DES DROWS

- 1 **Manteau de sombre puissance [RO].** Protège le sujet des effets de la lumière du soleil, confère un bonus de résistance de +4 aux sauvegardes contre les effets de lumière et d'obscurité.
- 2 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Forme arachnide [RO].** Le PJ adopte la forme d'une araignée ou d'un drider.
- 6 **Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20 au test.
- 7 **Parole du Chaos.** Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
- 8 **Allié suprême d'outreplan (PX).** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 18 DV.
- 9 **Portail (PX).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

DOMAINE DE LA DUPERIE

Dieux : Abbathor, Akadi, Baravar Sombretoge, Beshaba, Brandobaris, Cyric, Erevan Ileseré, Gargauth, Garl Brilledor, Lolth, Mask, Oghma, Shares, Shargaas, Vergadain, Vhaeraun.

DOMAINE DE L'EAU

Dieux : Sashalas des Abîmes, Eldath, Isis, Istishia, Sebek, Sylvanus, Umberlie.

DOMAINE DES ELFES

Dieux : Aerdrië Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Sashalas des Abîmes, Eilistraée, Erevan Ileseré, Penmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Lunarc, Shevash, Solonor Thelandira.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Tir à bout portant en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DES ELFES

- 1 **Coup au but.** Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- 2 **Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Collet.** Crée un piège magique tout simple.
- 4 **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.
- 5 **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
- 6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 **Chêne animé.** Transforme un chêne en sylvanien.
- 8 **Explosion de lumière.** Aveugle dans un rayon de 3 m et inflige 6d6 points de dégâts.
- 9 **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

DOMAINE DE L'ÉQUILIBRE

Divinités : Grumbar, Oghma, Ubtar, Waukyne.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut ajouter son modificateur de Sagesse à la CA au prix d'une action libre. Ce bonus dure pendant 1 round par niveau de prêtre.

SORTS DU DOMAINE DE L'ÉQUILIBRE

- 1 **Réparation intégrale.** Répare un objet.
- 2 **Apaïsement des émotions.** Calme les créatures agitées.
- 3 **Clarté d'esprit [OT].** Confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme, de coercition ou d'hallucination ; réduit de 10 % les chances de rater dues aux hallucinations.
- 4 **Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
- 5 **Sanctuaire de groupe [OT].** Une créature touchée/2 niveaux ne peut être attaquée et ne peut attaquer.
- 6 **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanares.
- 7 **Parole d'équilibre [OT].** Tue, paralyse, affaiblit ou rend nauséuses les créatures non neutres.
- 8 **Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Équilibre nécromantique [OT].** Blesse ou soigne les créatures situées dans un rayon de 9 mètres.

DOMAINE DE L'ESPRIT

Dieu : Duerra des Abîmes.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut forger une protection mentale. Ce pouvoir permet à la cible qu'il touche de bénéficier d'un

DOMAINES ET SORTS

bonus de résistance égal au niveau du personnage +2 au prochain jet de Volonté. L'effet dure 1 heure. On active ce pouvoir magique au prix d'une action simple. Il s'agit d'un effet d'Abjuration

SORTS DU DOMAINE DE L'ESPRIT

- 1 **Confusion mineure.** Une créature est *confuse* pendant 1 round.
- 2 **Détection de pensées.** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
- 3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 4 **Modification de mémoire.** Change 5 minutes de souvenirs de la cible.
- 5 **Brume mentale.** Malus de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté.
- 6 **Lien télépathique de Rary.** Permet de communiquer mentalement.
- 7 **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- 8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 **Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

DOMAINE DE LA FAMILLE

Dieux : Berronar Purargent, Cyrrollalie, Eldath, Hathor, Isis, Lliira, Luthic, Yondalla.

Pouvoir accordé : au prix d'une action libre, le personnage peut protéger un nombre de créatures égal à son modificateur de Charisme (une créature minimum) en leur octroyant un bonus d'esquive de +2 à la CA. Ce pouvoir surnaturel dure 1 round par niveau. Toute créature affectée perd le bénéfice de cette protection si elle se déplace à plus de 3 mètres du personnage. Le personnage peut également profiter des effets de ce pouvoir.

SORTS DU DOMAINE DE LA FAMILLE

- 1 **Bénédition.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- 2 **Protection d'autrui (F).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 **Main du berger.** Guide le sujet jusqu'au PJ.
- 4 **Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- 5 **Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer mentalement.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.
- 7 **Refuge (M).** Enchanter un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- 8 **Protection contre les sorts (M, F).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Sphère prismatique.** Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

DOMAINE DE LA FAUNE

Dieux : Aerdrië Faënya, Baervan Ermiterrant, Chauntéa, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Bourrasque, Lurue, Malar, Mailikki, Nobanion, Sebek, Shiallia, Sylvanus, Thard Harr, Uluti, Uthgar.

DOMAINE DU FEU

Dieux : Gond, Kossuth, Talos.

DOMAINE DE LA FLORE

Dieux : Angharradh, Baervan Ermiterrant, Chauntéa, Eldath, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Bourrasque, Mailikki, Osiris, Rillifane Rallathil, Sheela Peryroyl, Shiallia, Sylvanus, Solonor Thelandira, Thard Harr, Ubtao.

DOMAINE DE LA FORCE

Dieux : Anhur, Bahgtru, Clangeddin, Garagos, Gruumsh, Heaum, Ilmater, Lathandre, Loviatar, Malar, Tempus, Torm, Uthgar.

DOMAINE DU FROID

Dieux : Aurile, Uluti.

Pouvoir accordé : le personnage renvoie ou détruit les créatures du Feu comme un prêtre bon renvoie ou détruit les morts-vivants. De plus, il intimide et contrôle les créatures du froid comme un prêtre mauvais intimide ou contrôle les morts-vivants. Chaque utilisation de ce pouvoir lui coûte une utilisation quotidienne de son aptitude de renvoi des morts-vivants.

SORTS DU DOMAINE DU FROID

- 1 **Contact glacial.** 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.
- 2 **Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- 3 **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- 4 **Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 5 **Mur de glace.** Mur plan ayant 15 pr, +1/niveau ; ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
- 6 **Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 7 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- 8 **Rayon polaire.** Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 9 **Avalanche vengeresse [MJF].** Crée une avalanche qui ensevelit ou bouscule les adversaires du PJ et inflige des dégâts de froid.

DOMAINE DES GNOMES

Dieux : Baervan Ermiterrant, Baravar Sombretoge, Calladuran Doucemains, Flandal Peaudacier, Gaerdal Maindefefer, Garl Brilledor, Segojan Hanteterre, Urdlen.

Pouvoir accordé : le personnage jette les sorts d'illusion avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

SORTS DU DOMAINE DES GNOMES

- 1 **Image silencieuse.** Crée une illusion visuelle mineure.
- 2 **Gemme explosive (M) [RO].** Transforme 5 gemmes en bombes infligeant 1d8 points de dégâts de force/2 niveaux.
- 3 **Image imparfaite.** Comme *image silencieuse*, plus sons limités.
- 4 **Création mineure.** Crée un objet en tissu ou en bois.
- 5 **Terrain hallucinatoire.** Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
- 6 **Machine fantastique [RO].** Crée une machine illusoire pourvue de nombreux bras ; agit comme un objet animé de taille G.
- 7 **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
- 8 **Danse irrésistible d'Otto.** Force le sujet à danser.
- 9 **Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle un élémentaire de la Terre ou un animal luttant pour le PJ.

DOMAINE DE LA GUÉRISON

Dieux : Berronar Purargent, Ilmater, Lurue, Luthic, Sharindlar, Torm.

DOMAINE DE LA GUERRE

Dieux : Anhur, Arvoreen, Cavalière Rouge, Clangeddin, Corellon Larethian, Duerra des Abîmes, Gaerdal Maindefefer, Garagos, Gorm Gulthyn,

DOMAINES ET SORTS

Gruumsh, Haela Brillehache, Ilneval, Selvetarm, Shevarash, Solonor Thelandira, Tempus, Tyr, Uthgar.

DOMAINE DE LA HAINE

Dieux : Baine, Ghaunadaur, Gruumsh, Seth, Urdlen.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut choisir un adversaire. Il bénéficie d'un bonus de malveillance de +2 aux jets d'attaque, aux sauvegardes et à la CA contre celui-ci. L'effet dure 1 minute. On active ce pouvoir surnaturel au prix d'une action libre.

SORTS DU DOMAINE DE LA HAINE

- 1 **Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, sauvegardes et tests.
- 2 **Effroi.** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.
- 3 **Malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- 4 **Chant de discorde.** Force les cibles à s'entretuer.
- 5 **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- 6 **Interdiction (M).** Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.
- 7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
- 8 **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- 9 **Plainte d'outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

DOMAINE DES HALFELINS

Dieux : Arvoreen, Brandobaris, Cyrrollalie, Sheela Peryroyl, Urogalan, Yondalla.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son modificateur de Charisme aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion, Escalade et Saut. L'effet dure 10 minutes. On active ce pouvoir extraordinaire au prix d'une action libre.

SORTS DU DOMAINE DES HALFELINS

- 1 **Pierre magique.** 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
- 2 **Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Chien de garde de Mordenkainen.** Chien spectral capable de combattre.
- 6 **Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées ou collines.
- 7 **Traversée des ombres.** Permet de voyager plus rapidement.
- 8 **Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- 9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

DOMAINE DE L'ILLUSION

Dieux : Akadi, Azouth, Baravar Sombretoge, Cyric, Mystra, Sehanine Lunarc.

Pouvoir accordé : le personnage jette les sorts d'illusion avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

SORTS DU DOMAINE DE L'ILLUSION

- 1 **Image silencieuse.** Crée une illusion visuelle mineure.
- 2 **Image imparfaite.** Comme *image silencieuse*, plus sons limités.
- 3 **Déplacement.** Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
- 4 **Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.

- 5 **Image prédéterminée.** Comme *image accomplie*, mais sans concentration.
- 6 **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 **Projection d'image.** Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.
- 8 **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
- 9 **Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais dans un rayon de 9 mètres.

DOMAINE DE LA JUSTICE

Dieux : Hoar, Horus-Ré, Kiaransalee, Loviatar, Osiris, Shevarash, Tyr, Uthgar.

Pouvoir accordé : quand le personnage est blessé, il a le droit d'utiliser son action suivante pour se venger et frapper son adversaire à l'aide d'une arme de corps à corps ou à distance. Si son coup porte, il inflige les dégâts maximums. Ce pouvoir surnaturel est utilisable 1 fois par jour.

SORTS DU DOMAINE DE LA JUSTICE

- 1 **Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
- 2 **Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- 4 **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
- 5 **Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.
- 6 **Bannissement.** Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
- 7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

DOMAINE DE LA LOI

Dieux : Arvoreen, Azouth, Baine, Berronar Purargent, Cavalière Rouge, Clangeddin, Cyrrollalie, Duerra des Abîmes, Gaerdal Maindefer, Gargauth, Garl Brilledor, Gorm Gulthyn, Heaum, Hoar, Horus-Ré, Ilmater, Jergal, Kelemvor, Laduguer, Loviatar, Moradin, Nobanion, Osiris, Savras, Seth, Siamorphe, Tiamat, Torm, Tyr, Ulutiu, Urogalan, Yondalla.

DOMAINE DE LA LUNE

Dieux : Eilistraée, Hathor, Malar, Sehanine Lunarc, Sélné, Sharindlar.

Pouvoir accordé : le personnage repousse ou détruit les lycanthropes comme un prêtre bon repousse ou détruit les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme.

SORTS DU DOMAINE DE LA LUNE

- 1 **Lueur féerique.** Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).
- 2 **Rayon de lune [RO].** Crée un cône de lumière de lune qui pousse les lycanthropes à adopter leur forme animale ; pénètre les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.
- 3 **Sabre de lune [RO].** Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux (plus au morts-vivants) et trouble les incantations.
- 4 **Espoir.** Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, sauvegardes et tests.
- 5 **Voie lunaire [RO].** Confère un sanctuaire à 1 créature/niveau.
- 6 **Image permanente.** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
- 7 **Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de *confusion*.
- 8 **Métamorphose animale.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- 9 **Feu de lune [RO].** Cône de lumière de lune infligeant 1d8 points de dégâts/2 niveaux (max. 10d8), les auras magiques deviennent bleues

pendant 1 round/niveau, illumine autant que la pleine lune, annule l'électricité pendant 1 round/niveau).

DOMAINE DE LA MAGIE

Dieux : Azouth, Corellon Larethian, Hanali Celanil, Isis, Laduguer, Mystra, Savras, Seth, Thot, Velsharoon.

DOMAINE DU MAL

Dieux : Abbathor, Aurile, Bahgtru, Baine, Beshaba, Cyric, Duerra des Abimes, Gargauth, Ghaunadaur, Gruumsh, Ilneval, Kiaransalee, Laduguer, Lolth, Loviatar, Luthic, Malar, Mask, Sebek, Selvetarm, Seth, Shar, Shargaas, Talona, Talos, Tiamat, Umberlie, Urdlen, Velsharoon, Vhaeraun, Yurtrus.

DOMAINE DU MÉTAL

Dieux : Dumathoin, Flandal Peaudacier, Gond, Grumbar, Laduguer.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Maniement d'une arme de guerre ou Maniement d'une arme exotique, ainsi qu'Arme de prédilection pour un type de marteau de son choix. Il s'agit de dons supplémentaires. Le personnage n'a pas besoin de satisfaire aux conditions d'obtention.

SORTS DU DOMAINE DU MÉTAL

- 1 **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- 2 **Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- 3 **Affûtage.** Double la zone de critique possible d'une arme.
- 4 **Rouille.** Fait rouiller le métal d'un simple contact.
- 5 **Mur de fer (M).** 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
- 6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
- 7 **Transmutation du métal en bois.** Affecte tout métal dans un rayon de 12 m.
- 8 **Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
- 9 **Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.

DOMAINE DE LA MORT

Dieux : Velsharoon, Yurtrus.

DOMAINE DE PRESTIGE DE LA MORT AQUEUSE

Divinités : Blibdoolpoolp, Umberlie.

Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir de *châtier* une créature non aquatique en lui portant une attaque au corps à corps normale, 1 fois par jour. Le personnage ajoute son bonus de Sagesse au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de lanceur de sorts divins.

SORTS DU DOMAINE DE PRESTIGE DE LA MORT AQUEUSE

- 1 **Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- 2 **Marque du paria [OT].** Le sujet subit un malus de -5 aux tests de Bluff et Diplomatie, et un malus de -2 à la CA.
- 3 **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- 4 **Flots impétueux [OT].** Une vague effectue une attaque de bousculade.
- 5 **Déshydratation [OT].** Inflige un affaiblissement temporaire de Con à la cible.
- 6 **Noyade [OT].** La cible commence à se noyer.
- 7 **Brume contagieuse [OT].** Nuage de brume de 9 m de rayon infligeant une maladie.
- 8 **Flétrissure.** 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
- 9 **Noyade de groupe [OT].** Comme *noyade*, mais affecte 1 sujet/niveau.

DOMAINE DES MORTS-VIVANTS

Dieux : Kiaransalee, Velsharoon.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Emprise sur les morts-vivants en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DES MORTS-VIVANTS

- 1 **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants dans un rayon de 18 m.
- 2 **Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
- 3 **Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombies morts-vivants.
- 4 **Protection contre la mort.** Protège contre les sorts de mort.
- 5 **Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 6 **Création de mort-vivant (M).** Goule, blême, momie ou mohrg.
- 7 **Contrôle des morts-vivants.** Les morts-vivants obéissent au PJ.
- 8 **Création de mort-vivant dominant (M).** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
- 9 **Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

DOMAINE DES NAINS

Dieux : Abbathor, Berronar Purargent, Clangeddin, Duerra des Abimes, Dugmaren Brilletoge, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brillehache, Laduguer, Marthammor Duin, Moradin, Sharindlar, Thard Harr, Vergadain.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Vigueur surhumaine en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DES NAINS

- 1 **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- 2 **Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Glyphe de garde (M).** Inscription affectant ceux qui la touchent.
- 4 **Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
- 5 **Fabrication.** Transforme les matières premières en produit fini.
- 6 **Pierres commères.** Permet de communiquer avec la pierre.
- 7 **Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
- 8 **Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires (de la Terre uniquement).

DOMAINE DE LA NOBLESSE

Dieux : Cavalière Rouge, Horus-Ré, Lathandre, Milil, Nobanion, Siamorphe.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut galvaniser ses alliés, leur conférant ainsi un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts des armes. Ses alliés doivent être à même de l'entendre prendre la parole pendant 1 round. On active ce pouvoir magique au prix d'une action simple et l'effet dure un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du personnage (1 round minimum).

SORTS DU DOMAINE DE LA NOBLESSE

- 1 **Faveur divine.** Confère un bonus de +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

DOMAINES ET SORTS

- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- 8 **Exigence.** Comme *communication à distance*, plus *suggestion*.
- 9 **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

DOMAINE DE L'OBSCURITÉ

Dieux : Lolth, Mask, Seth, Shar, Shargaas.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Combat en aveugle en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DE L'OBSCURITÉ

- 1 **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- 2 **Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
- 3 **Lueur noire [RO].** Crée un rayon de 6 m de ténèbres surnaturelles au travers desquelles le PJ voit.
- 4 **Armure des ténèbres [RO].** Une chape d'ombre confère un bonus de parade de +3, +1/4 niveaux (+8 max.) à la CA et un bonus de +2 aux sauvegardes contre les effets du Bien, de lumière et sacrés.
- 5 **Éclair des ténèbres [RO].** Le PJ jette un éclair de ténèbres/2 niveaux infligeant 2d8 points de dégâts/round et pouvant hébêter la cible pendant 1 round.
- 6 **Œil indiscret.** Crée 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
- 7 **Cauchemar.** Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
- 8 **Mot de pouvoir aveuglant.** Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
- 9 **Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.

DOMAINE DE L'OcéAN

Dieux : Sashalas des Abîmes, Istishia, Ulutin, Uumberlie, Valkur.

Pouvoir accordé : le personnage peut respirer sous l'eau comme s'il bénéficiait des effets du sort *respiration aquatique*. Ce pouvoir surnaturel se déclenche automatiquement dès qu'il est applicable et dure jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce que le personnage n'en ait plus l'utilité. Le personnage peut décomposer la durée de l'effet en plusieurs fois (1 round minimum), mais la durée totale d'utilisation ne peut pas dépasser 10 rounds par niveau de prêtre et par jour.

SORTS DU DOMAINE DE L'OcéAN

- 1 **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- 2 **Cacophonie.** Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- 3 **Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
- 4 **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Mur de glace.** Mur plan ayant 15 pr, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
- 6 **Sphère glaciale d'Otiluke.** Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.
- 7 **Trombe d'eau (RO).** Crée une trombe d'eau qui se déplace, inflige des dégâts et aspire les créatures.
- 8 **Tourbillon (RO).** Une trombe d'eau aspire et blesse les créatures.
- 9 **Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.

DOMAINE DE L'ORGANISATION

Dieux : Cavalière Rouge, Gond, Heaum, Ilneval, Siamorphe, Ubtao.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Extension de durée en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DE L'ORGANISATION

- 1 **Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures dans un rayon de 9 m.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 4 **Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- 5 **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
- 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

DOMAINE DES ORQUES

Dieux : Bahgtru, Gruumsh, Ilneval, Luthic, Shargaas, Yurtrus.

Pouvoir accordé : le personnage gagne le pouvoir surnaturel de châtiment. Une fois par jour, une de ses attaques au corps à corps bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à son niveau de prêtre. Par exemple, un prêtre de niveau 4 de Bahgtru armé d'une épée longue infligera 1d8+4 points de dégâts, plus tout bonus de Force ou d'effet magique applicable. Il doit déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant d'effectuer son attaque. En outre, s'il utilise ce pouvoir contre un nain ou un elfe, il bénéficie également d'un bonus de +4 au jet d'attaque.

SORTS DU DOMAINE DES ORQUES

- 1 **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- 2 **Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- 3 **Prière.** Bonus de +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
- 4 **Puissance divine.** Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv/niveau.
- 5 **Œil indiscret.** 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
- 6 **Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
- 7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
- 8 **Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, résistance de +4 et RM (25) contre les sorts de la Loi.
- 9 **Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.

DOMAINE DES PORTAILS

Dieux : Eilistraée, Shaundakul.

Pouvoir accordé : le personnage peut détecter les *portails* actifs et inactifs comme s'il s'agissait de passages secrets normaux (DD 20).

SORTS DU DOMAINE DES PORTAILS

- 1 **Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- 2 **Analyse de portail (RO).** Détecte les *portails* magiques.
- 3 **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
- 4 **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.
- 5 **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- 6 **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanares.
- 7 **Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
- 8 **Verrou dimensionnel.** Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.
- 9 **Portail (PX).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

DOMAINE DE LA PROTECTION

Dieux : Angharradh, Arvoreen, Baravar Sombretoge, Berronar Purargent, Chauntea, Corellon Larethian, Déneir, Dumathoïn, Eldath, Gaerdal Maindefer, Garl Brilledor, Geb, Gorm Gulthyn, Hanali Celanil, Heaum, Kelemvor, Laduguer, Lathandre, Marthammor Duïn, Moradin, Nephtys, Rilifane Rallathil, Séluné, Shaundakul, Sylvanus, Sunie, Tempus, Torm, Tymora, Ubtao, Uluti, Urogalan, Valkur, Waukyne, Yondalla.

DOMAINE DU RENOUVELLEMENT

Dieux : Angharradh, Chauntea, Kossuth, Lathandre, Shiallia, Sylvanus, Trouveur Grifwiverné.

Pouvoir accordé : si le personnage tombe en dessous de 0 point de vie, il regagne automatiquement un nombre de points de vie égal à 1d8 + son modificateur de Charisme. Ce pouvoir surnaturel est utilisable 1 fois par jour. Si une attaque le fait tomber à -10 points de vie, le personnage meurt avant que le pouvoir ne se déclenche.

SORTS DU DOMAINE DU RENOUVELLEMENT

- 1 **Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- 2 **Restauration partielle.** Dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- 3 **Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.
- 4 **Réincarnation.** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
- 5 **Pénitence.** Permet au sujet d'expié ses fautes.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.
- 7 **Restauration suprême (PX).** Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
- 8 **Métamorphose universelle.** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
- 9 **Délivrance.** Libère la victime d'un *emprisonnement*.

DOMAINE DU REPOS ÉTERNEL

Dieux : Jergal, Kelemvor, Osiris, Urogalan.

Pouvoir accordé : le personnage peut user de caresse mortelle, 1 fois par jour. Pour porter celle-ci, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre une créature vivante (cf. règles régissant les sorts de contact). En cas de succès, jetez 1d6 par niveau de prêtre du personnage. Si le résultat est supérieur ou égal aux points de vie actuels du sujet, celui-ci meurt (pas de jet de sauvegarde). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel et d'un effet de mort.

SORTS DU DOMAINE DU REPOS ÉTERNEL

- 1 **Invisibilité pour les morts-vivants.** Les morts-vivants ne voient pas 1 sujet/niveau.
- 2 **Préservation des morts.** Préserve un cadavre.
- 3 **Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- 4 **Protection contre la mort.** Protège contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- 5 **Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
- 6 **Annihilation de mort-vivant (M).** Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).
- 7 **Destruction (F).** Tue la cible et détruit son corps.
- 8 **Protection naturelle [MJF].** Protège le PJ contre un type de mort sûre.
- 9 **Plainte d'outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

DOMAINE DES REPTILES

Dieux : Sebek, Seth, Tiamat, Trouveur Grifwiverné, Ubtao.

Pouvoir accordé : le personnage intimide ou contrôle les animaux (créatures reptiliennes et serpents uniquement) 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.

SORTS DU DOMAINE DES REPTILES

- 1 **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- 2 **Hypnose des animaux*.** Fascine 2d6 DV d'animaux.
- 3 **Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
- 4 **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
- 5 **Croissance animale*.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
- 6 **Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
- 7 **Crachat de vipère [MJF].** Le PJ crache des vipères célestes ou fiélons qui attaquent ses ennemis.
- 8 **Métamorphose animale*.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- 9 **Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envers (1 fois/round).

* Affecte les créatures ophidiennes et reptiliennes uniquement.

DOMAINE DES RUNES

Dieux : Déneir, Dugmaren Brilletoge, Jergal, Mystra, Thot.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Écriture de parchemins en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DES RUNES

- 1 **Effacement.** Efface un texte, même magique.
- 2 **Page secrète.** Modifie une page pour cacher son contenu.
- 3 **Glyphe de garde (M).** Inscription affectant ceux qui la touchent.
- 4 **Runes explosives.** 6d6 points de dégâts à qui les lit.
- 5 **Contrat.** Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.
- 6 **Glyphe de garde suprême (M).** Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6 niveau ou des dégâts de 10d8 max.
- 7 **Invocation instantanée de Drawmij (M).** L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.
- 8 **Transcription de Symbole (F) [MJF].** Déplace en toute sécurité un symbole magique non déclenché en un autre lieu.
- 9 **Cercle de téléportation (M).** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

DOMAINE DU SOLEIL

Dieux : Horus-Ré, Lathandre.

DOMAINE DES SORTS

Dieux : Azouth, Mystra, Savras, Thot.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie et Concentration.

SORTS DU DOMAINE DES SORTS

- 1 **Armure de mage.** Confère un bonus d'armure de +4.
- 2 **Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

- 3 **Sort universel [RO]**. Le PJ peut lire et préparer un sort profane de 2^e niveau max. à partir d'un parchemin ou d'un grimoire en mobilisant un emplacement de sort de 3^e niveau.
- 4 **Mémorisation de Rary (F)**. Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer.
- 5 **Annulation d'enchantement**. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- 6 **Sort universel amélioré [RO]**. Comme *sort universel*, mais le PJ peut lire et préparer un sort profane de 5^e niveau max. en mobilisant un emplacement de sort de 6^e niveau.
- 7 **Souhait limité (PX)**. Modifie la réalité dans une certaine mesure.
- 8 **Zone d'antimagie**. Réprime toute magie dans un rayon de 3 m.
- 9 **Disjonction de Mordenkainen**. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

DOMAINE DE LA SOUFFRANCE

Dieux : Ilmater, Jergal, Kossuth, Loviatar, Talona, Yurtrus.

Pouvoir accordé : le personnage peut user du pouvoir magique de *contact douloureux*, 1 fois par jour. Il doit alors réussir une attaque de contact au corps à corps contre une créature vivante (cf. règles régissant les sorts de contact). En cas de succès, la victime subit un malus d'altération de -2 en Force et en Dextérité pendant 1 minute. Ce pouvoir n'affecte pas les créatures immunisées contre les coups critiques.

SORTS DU DOMAINE DE LA SOUFFRANCE

- 1 **Imprécation**. Les adversaires subissent -1 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur.
- 2 **Endurance de l'ours**. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Malédiction**. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, sauvegardes et tests, ou 50% de chances de perdre chaque action.
- 4 **Énergie négative**. La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.
- 5 **Symbole de douleur (M)**. La rune inflige de terribles douleurs.
- 6 **Mise à mal**. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- 7 **Vagues d'épuisement**. Plusieurs cibles sont épuisées.
- 8 **Flétrissure**. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
- 9 **Absorption d'énergie**. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

DOMAINE DE LA TEMPÊTE

Dieux : Aerdrîë Faenya, Anhur, Aurile, Isis, Istishia, Talos, Umberlie.

Pouvoir accordé : le personnage gagne une résistance à l'électricité (5).

SORTS DU DOMAINE DE LA TEMPÊTE

- 1 **Bouclier entropique**. Les attaques à distance ont 20% de chances de rater le PJ.
- 2 **Bourrasque**. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- 3 **Appel de la foudre**. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
- 4 **Tempête de neige**. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- 5 **Tempête de grêle**. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 6 **Appel de la tempête**. Comme *appel de la foudre*, mais 5d6 points de dégâts par éclair.
- 7 **Contrôle du climat**. Modifie le climat local.
- 8 **Cyclone**. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
- 9 **Tempête vengeresse**. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

DOMAINE DU TEMPS

Dieux : Grumbar, Labelas Enoreth.

Pouvoir accordé : le personnage gagne Science de l'initiative en qualité de don supplémentaire.

SORTS DU DOMAINE DU TEMPS

- 1 **Coup au but**. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- 2 **Préservation des morts**. Préserve un cadavre.
- 3 **Rapidité**. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- 4 **Liberté de mouvement**. La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Permanence (PX)**. Rend certains sorts permanents.
- 6 **Prévoyance (F)**. Déclenche un autre sort sous condition.
- 7 **Moment de prescience**. Bonus d'intuition à un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
- 8 **Prémonition**. « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.
- 9 **Arrêt du temps**. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

DOMAINE DE LA TERRE

Dieux : Callarduran Doucemains, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Hanteterre, Urdlen, Urogalan.

DOMAINE DE LA TYRANNIE

Dieux : Baine, Tiamat.

Pouvoir accordé : le DD de sauvegarde des sorts de coercition lancés par le personnage augmente de +2.

SORTS DU DOMAINE DE LA TYRANNIE

- 1 **Injonction**. La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 **Discours captivant**. Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Détection du mensonge**. Révèle les mensonges délibérés.
- 4 **Terreur**. Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.
- 5 **Injonction suprême**. Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête**. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Poigne de Bigby**. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 8 **Charme de groupe**. Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.
- 9 **Domination universelle**. Comme *domination*, mais sur n'importe qui.

DOMAINE DES VASES

Dieu : Ghaunadaur.

Pouvoir accordé : le personnage intimide ou contrôle les vases 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.

SORTS DU DOMAINE DES VASES

- 1 **Graisse**. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- 2 **Flèche acide de Melf**. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.
- 3 **Empoisonnement**. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
- 4 **Rouille**. Fait rouiller le métal d'un simple contact.
- 5 **Tentacules noirs d'Evard**. Tentacules attaquant les créatures un rayon de 4,50 m.
- 6 **Transmutation de la pierre en boue**. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.

- 7 **Destruction (F)**. Tue la cible et détruit son corps.
- 8 **Mot de pouvoir aveuglant**. Aveugle une créature de 200 pv ou moins.
- 9 **Implosion**. Tue 1 créature/round.

DOMAINE DU VOYAGE

Dieux : Akadi, Baervan Ermiterrant, Brandobaris, Fenmarel Mestarine, Gwaeron Bourrasque, Hoar, Istishia, Kelemvor, Lliira, Martham-mor Duin, Mailikki, Oghma, Sehanine Lunarc, Séluné, Sharess, Shaundakul, Tymora, Vhaeraun, Waukyne.

sorts de rôdeur

SORTS DE RÔDEUR DU 1^{ER} NIVEAU

- Branche à branche [MaF]**. Confère un bonus de +10 aux tests d'Escalade et permet de se déplacer normalement dans les arbres.
- Camouflage [OT]**. Bonus de +10 aux tests de Discrétion.
- Force du bélier [MaF]**. Les mains du rôdeur durcissent et ses attaques à mains nues infligent des dégâts normaux.
- Grâce du chasseur [MaF]**. Le prochain tir à l'arc du rôdeur lui offre automatiquement une chance de critique.
- Grand chêne [MaF]**. Confère un bonus de +10 aux tests d'Intimidation.
- Natation vélocité [MaF]**. La cible gagne une vitesse de déplacement à la nage de 9 m.
- Parfum de terreur [MaF]**. L'odeur de la cible triple les chances de rencontrer des monstres errants.
- Perception de la nature [MaF]**. Comme *perception de la mort*, mais ne concerne que les animaux et les plantes.
- Pied sûr [MaF]**. Confère un bonus de +10 aux tests d'Équilibre.
- Stigmate persistant [MaF]**. La cible est marquée par un symbole que le rôdeur peut distinguer malgré tout déguisement.
- Vision nocturne [MaF]**. Permet de voir deux fois plus loin dans des conditions de faible éclairage.

SORTS DE RÔDEUR DU 2^E NIVEAU

- Création de sentier [MaF]**. Permet de suivre une piste plus facilement.

sorts

Les sorts qui suivent se conforment aux règles présentées dans les Chapitres 10 et 11 du *Manuel des Joueurs*.

Amélioration magique

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round

Amélioration magique bonifie le prochain sort que le mage lancera, ce qui explique que les cibles visées ont plus de mal à y résister. Une fois

l'*amélioration magique* lancée, le mage peut jeter un nouveau sort au cours du même round (comme s'il s'agissait d'un sort à incantation rapide) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Anneau de foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : personnelle ; voir description

Effet : deux éclairs/round ou huit éclairs d'un coup

Durée : 1 round/2 niveaux ou instantanée ; voir description

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : oui

Griffes de la bête [MJF]. Le rôdeur inflige 1d8 points de dégâts à mains nues.

Griffes fousseuses [OT]. Le sujet acquiert des griffes et une vitesse de creusement de 3 m.

Odorat [MaF]. Confère le pouvoir d'odorat pendant 1 heure/niveau.

Lien tellurien [MaF]. Ce lien confère un bonus de +2 aux tests de compétence relatifs à la nature.

SORTS DE RÔDEUR DU 3^E NIVEAU

Clairière sûre [MaF]. Comme *sanctuaire*, mais protège une zone et dure 1 heure/niveau.

Empreintes fraîches [MaF]. Le rôdeur distingue les traces comme si elles étaient fraîches.

Escalade facilitée [MaF]. Le DD des tests d'Escalade de surfaces verticales passe à 10.

Image appât [MaF]. Une chimère imite les alliés du rôdeur et lui-même.

Perception des vibrations (F) [OT]. Confère la perception des vibrations sur un rayon de 9 mètres.

Soif d'acier [MaF]. Une arme tranchante luit et gagne un bonus de +3.

SORTS DE RÔDEUR DU 4^E NIVEAU

Camouflage de groupe [MaF]. Comme *camouflage*, mais affecte toutes les créatures situées à portée.

Entrailles de la terre [MaF]. Une créature/niveau et le rôdeur se cachent dans la terre.

Griffes fousseuses de groupe [OT]. Comme *griffes fousseuses*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Morsure du serpent [MaF]. Le bras du rôdeur se transforme en un serpent venimeux avec lequel il peut attaquer.

Vision dans le noir de groupe [OT]. Comme *vision dans le noir*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Vision dans le noir supérieure [OT]. Le sujet voit à 18 m dans les ténèbres magiques.

Vision exceptionnelle dans le noir [IO]. Le sujet voit dans le noir complet sans limite de portée.

Ce sort invoque un anneau de foudre pâle et crépitant qui tourne autour du mage à hauteur de la poitrine. L'anneau se déplace avec lui et n'entrave en rien ses incantations et attaques. Du reste, il ne gêne pas davantage ses adversaires. Tant que le sort est en place, le mage bénéficie d'une résistance à l'électricité (20). À chaque round, au tour de jeu du mage, le sort génère deux éclairs (comme le sort du même nom, niveau 5 de lanceur de sorts) dans la direction de son choix. Chacun peut viser une cible différente. Une créature frappée par un tel éclair a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est calculé comme pour un sort de 8^e niveau, même si chaque éclair reproduit les effets d'un sort de 3^e niveau.

Mais le mage peut également faire le choix de libérer toute la puissance de l'anneau de foudre d'un coup. Au terme de l'incantation, huit éclairs partent dans toutes les directions (cf. diagramme *Attaque ratée avec une arme de lancer*, page 157 du *Manuel des Joueurs*.) Dans ce cas, la durée du sort est instantanée. Le choix de stocker les éclairs ou de les libérer d'un coup doit être fait lors de l'incantation.

Composantes matérielles : un petit anneau en verre et un bout de fourrure animale.

Arbre guérisseur

Invocation (guérison)

Niveau : initié de la Nature 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle et contact

Cibles : le jeteur de sorts et un arbre

Durée : 1 jour (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'initié pénètre au sein d'un arbre suffisamment grand pour accueillir son corps en trois dimensions. Il peut y rester jusqu'à une journée entière. Tant qu'il s'y trouve, l'arbre le nourrit et le soigne. Le personnage n'a nul besoin de manger ou de respirer, et il regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global par heure de son séjour. S'il y passe une journée entière, il bénéficie d'un sort de *guérison suprême*. L'arbre confère également un abri total et protège de la chaleur et du froid extrêmes, du soleil, de la neige et de toute autre condition liée à l'environnement. L'initié entend mais ne voit pas ce qu'il se passe à l'extérieur. Les dégâts physiques mineurs infligés à l'arbre ne lui nuisent pas, mais sa destruction partielle l'expulse s'il ne peut plus y tenir et lui inflige 5d6 points de dégâts. Si l'arbre est complètement détruit (par un incendie de forêt ou un sort de *flétrissement végétal*, par exemple), le personnage en est expulsé et meurt aussitôt, à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Arc lunaire de prospère

Évocation [électricité]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1d4 orbes d'électricité

Durée : instantanée ou 1d4 rounds ; voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort invoque 1d4 orbes d'électricité qui se rassemblent et tournent autour du mage à la manière d'une *lueur féérique*. Le personnage peut leur donner l'ordre d'attaquer les cibles situées à portée du sort. Plusieurs peuvent s'en prendre à une même cible, tout comme il leur est possible d'attaquer des cibles distinctes. Le mage doit réussir une attaque de contact à distance pour chacun. Les créatures touchées subissent des dégâts d'électricité selon la table suivante :

Nombre d'orbes	Dégâts par orbe
1	4d6
2	3d6
3	2d6
4	2d4

Si le mage ne tire pas instantanément tous les orbes créés par le sort, il peut le faire au round suivant au prix d'une action simple. Si un round s'écoule sans que le mage ait tiré un des orbes, le sort prend fin et les orbes restants disparaissent.

Composante matérielle : une petite pierre de lune.

Arme tueuse de morts-vivants

Transmutation

Niveau : Pal 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort confère la propriété spéciale *tueuse de morts-vivants* à une arme en plus des propriétés magiques ou ordinaires dont elle dispose normalement. Contre les morts-vivants, le bonus d'altération de cette arme (le cas échéant) augmente de +2 et elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Le sort n'a aucun effet s'il est lancé sur une arme bénéficiant déjà de la propriété spéciale *tueuse de morts-vivants*. À partir du niveau 9 de lanceur de sorts (soit un paladin de niveau 18), l'arme bénéficie d'un bonus d'altération de +1 si elle n'est pas déjà magique.

Ce sort peut aussi être lancé sur 50 flèches, carreaux ou billes. Tous les projectiles affectés doivent être du même type et réunis (dans le même carquois ou empilés au même endroit). Une fois tirés, les projectiles perdent le bénéfice de la transmutation, ce qui n'est pas le cas des armes de jet.

On considère que l'arme est d'alignement bon, ce qui signifie qu'elle a des effets précis sur certaines créatures. Toute arme sur laquelle ce sort est jeté brille d'une douce lueur grise offrant autant de lumière qu'une bougie.

Avalanche vengeresse

Invocation (création) [froid]

Niveau : Froid 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : avalanche de neige de 6 m de rayon centrée n'importe où dans les limites de portée ; voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ou Réflexes, annule ; voir description

Résistance à la magie : non

Le prêtre convoque une avalanche de neige depuis les airs, ensevelissant ses adversaires et les expédiant outre-tombe en les transformant en glaçons.

L'*avalanche vengeresse* affecte les créatures selon l'endroit où elles se trouvent par rapport au point d'origine du sort.

Dans un rayon de 6 mètres du point d'origine. Les créatures subissent 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d8) et 1d6 points de dégâts de froid tous les deux niveaux de lanceur de sorts. En outre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont ensevelies (cf. page 90 du *Guide du Maître*). Toutes les cases situées dans un rayon de 6 mètres du point d'origine sont victimes d'une lourde chute de neige (cf. page 94 du *Guide du Maître*) qui persiste aussi longtemps que de la neige ordinaire.

Entre 6 et 12 mètres du point d'origine. Les créatures subissent moitié moins de dégâts en raison de l'impact (Réflexes, annule). Celles qui ratent leur jet de sauvegarde doivent résister à la force de la neige comme si elles étaient victimes d'une tentative de bousculade. La neige a un bonus de +13 (+5 pour une Force effective de 20 et +8 pour sa taille G) au test de bousculade et elle repousse les sujets du

point d'origine. Toutes les cases situées dans un rayon de 6 à 12 mètres du point d'origine sont recouvertes de neige qui persiste aussi longtemps que de la neige ordinaire.

Relief et structures. L'avalanche déracine automatiquement les arbustes et laisse une traînée de décombres dans son sillage (cf. page 91 du *Guide du Maître*) une fois la neige fondue. Les structures frappées par un tel sort subissent 1d6 × 10 points de dégâts.

L'avalanche vengeresse éteint les flammes, magiques ou non, avec lesquelles elle entre en contact.

Bombardement

Invocation (création)

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 4,50 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : oui

Les adversaires du druide sont ensevelis sous une pluie de cailloux tombant des cieux. Le jeteur de sorts désigne le centre du rayonnement. Le sort inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d8) et ensevelit toute cible ratant son jet de Réflexes (cf. *Avalanches*, page 90 du *Guide du Maître*). Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde réduisent les dégâts subis de moitié et ne sont pas ensevelies. De leur côté, les sujets ensevelis suffoquent (cf. page 302 du *Guide du Maître*) jusqu'à ce qu'ils s'extraitent de la masse rocheuse (au prix d'une action complexe).

Focaliseur : un cristal de quartz enchâssé dans une pierre.

Boucle électrique de gédlee

Évocation [électricité]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/3 niveaux de lanceur de sorts, chacune devant être adjacente à une autre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ; voir description

Résistance à la magie : oui

Un petit éclair frappe une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts du mage (jusqu'à un maximum de quatre créatures). Chaque cible doit se trouver dans une case adjacente à une autre. Le sort inflige 1d6 points de dégâts d'électricité tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6). Une créature qui échoue son jet de Réflexes doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être étourdie durant 1 round.

Composantes matérielles : une boucle en cuivre et un aimant.

La créature touchée bénéficie d'une réduction des dégâts (15/-) pendant 1 round.

Bouclier magique

Abjuration

Niveau : initié de Mystra 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple ; voir description

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'un bonus de résistance de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels et extraordinaires).

Au niveau 11, l'initié de Mystra peut se lancer ce sort au prix d'une action libre.

Bouclier suprême de Lathandre

Abjuration

Niveau : initié de Lathandre 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *bouclier de Lathandre*, si ce n'est que la cible bénéficie d'une réduction des dégâts (20/-), d'une immunité contre l'énergie négative et l'absorption d'énergie, et d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10), au froid (10) et au son (10).

Boule de foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 boule de foudre/2 niveaux

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le mage crée une boule d'électricité de 90 centimètres de diamètre par tranche de 2 niveaux (jusqu'à un maximum de huit boules). Chacune diffuse autant de lumière qu'une bougie.

Au moment de créer les boules de foudre, le mage les programme mentalement pour qu'elles se déplacent comme bon lui semble. Une boule se déplace à la vitesse de 30 mètres



Boule de foudre

Bouclier de Lathandre

Abjuration

Niveau : initié de Lathandre 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

par round et vole avec une manœuvrabilité parfaite. Lorsqu'une boule de foudre frappe une créature, elle s'arrête et ne bouge plus jusqu'à la fin du sort. Elle est dissipée si la distance la séparant du mage excède la portée du sort. Une boule « voit » comme un humain dans les conditions de luminosité de l'endroit (sachant qu'elle produit un minimum de lumière).

Par exemple, il est possible de programmer une boule de foudre pour qu'elle longe le mur de gauche d'un couloir et qu'elle frappe la première créature qu'elle « voit », d'en programmer une autre pour qu'elle se comporte de la même manière en longeant le mur de droite, et de demander aux autres de les suivre en restant à 1,50 mètre derrière et en adoptant une formation hémisphérique. Les deux premières tourneront au premier angle pour continuer de longer les murs, même si elles doivent pour cela sortir du champ de vision du jeteur de sorts, puis frapperont la première créature qu'elles « verront », ce qui mettra fin à leur programme, les immobilisant du même coup dans la case de leur cible. Le fait de programmer les boules constitue une action libre durant le round où le sort est lancé, et une action de mouvement par la suite.

Toute créature frappée par une boule de foudre (ou qui en touche une à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps) subit 2d6 points de dégâts d'électricité (jet de Réflexes, 1/2 dégâts). Une créature qui entre en contact avec plusieurs boules de foudre subit les dégâts de chacune et bénéficie d'autant de jets de sauvegarde. Une créature dotée d'une résistance à la magie effectue un test de RM par boule de foudre, chaque succès remporté signifiant que la magie n'a pu la blesser.

Composantes matérielles : une poignée de boulettes de cuivre et de fer.

Brasier

Transmutation [Feu]

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet s'embrase et subit 6d6 points de dégâts de feu. Ses vêtements, objets, cheveux

et chair brûlent avec fureur. À chaque round suivant, le feu inflige 1d6 points de dégâts de moins (minimum 1d6) jusqu'à ce que le sort s'achève ou que le sujet parvienne à éteindre les flammes. Les dégâts s'élèvent donc à 5d6 au 2^e round, 4d6 au 3^e round, etc. Les objets non magiques et inflammables que porte la cible ratent automatiquement leur jet de sauvegarde visant à résister aux dégâts.

Après le premier round, la cible peut tenter d'éteindre les flammes au prix d'une action complexe avant de subir des dégâts supplémentaires. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Réflexes (DD 15). Le fait de se rouler au sol confère un bonus de +2. Enfin, si l'on saute dans un lac ou que l'on use de magie pour éteindre les flammes, celles-ci sont automatiquement étouffées.

Composante matérielle : un gros morceau de cire d'abeille.



Brasier

Brise-chair

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort macabre affecte le squelette de la cible, provoquant une douleur atroce en lui brisant les os. La cible est automatiquement étourdie pendant 1 round (pas de jet de sauvegarde). Au round suivant, elle doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir 1d6 points de dégâts contondants par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6) et d'être nauséuse pendant 1d4+2 rounds en raison de la douleur.

Composante matérielle : un os qui est brisé lors de l'incantation.

cerf spectral

Invocation (création)

Niveau : initié de Malar 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : une créature ressemblant à un cerf et quasi réelle

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Le prêtre invoque une sorte de cerf quasi réel. La créature peut attaquer pour le compte du jeteur de sorts ou bien lui servir de monture. Lors de l'incantation, le prêtre doit préciser s'il souhaite que le cerf apparaisse à ses côtés ou juste sous lui, afin qu'il puisse le monter sur-le-champ.

Le cerf a une vitesse de déplacement de 18 mètres et est capable d'agir au moment même où il apparaît. Il se déplace selon le bon vouloir du prêtre, qui le contrôle au prix d'une action libre. Il peut chevaucher dans les airs comme s'il évoluait sur la terre ferme (effet semblable au sort *coursier fantôme*, niveau 12 de lanceur de sorts) et est capable de transporter 5 kilos par niveau de lanceur de sorts en plus de son cavalier.

Cette monture est une créature de taille G pourvue d'une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et de 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. S'il perd tous ses points de vie, le *cerf spectral* disparaît.

Si on lui ordonne d'attaquer une autre créature, le cerf charge sa cible et tente une action de bousculade. Il dispose d'une Force de 18 au regard de cette action. Le cerf ne peut pas être attaqué ou blessé, mais si le prêtre le monte au cours de l'action de bousculade, le défenseur peut user de son attaque d'opportunité contre le jeteur de sorts plutôt que contre le cerf. Si la bousculade se solde par un échec, le cerf (et le prêtre si celui-ci le monte) recule de 1,50 mètre par rapport à l'endroit où il se trouvait avant d'entrer dans l'espace occupé de la cible. Si la tentative de bousculade est couronnée de succès, le cerf fait reculer le défenseur de la distance maximale possible. En outre, ce dernier doit également remporter un jet de Vigueur sous peine d'être étourdi pendant 1 round.

Au terme du sort, le cerf disparaît. Si le prêtre le chevauchait, il atterrit doucement au sol.

chaîne hurleuse

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature située à portée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort convoque une chaîne rouge sang et luisante de force pure qui serpente autour de la cible, entravant ses mouvements et l'attaquant. Le sort tire son nom du hurlement surnaturel que produit la chaîne quand elle enserme sa victime. Le son produit est si fort que les créatures situées dans un rayon de 30 mètres de la chaîne subissent un malus de -2 aux tests de Perception auditive. La chaîne ne retient pas fermement sa victime, pas plus qu'elle ne l'empêche d'agir, mais cette dernière subit néanmoins un malus de -2 à l'attaque, aux sauvegardes et aux tests de compétence. En outre, elle doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour lancer un sort pourvu de composantes gestuelles. Chaque round, la chaîne attaque la cible deux fois (+13/+8 corps à corps), infligeant 3d4 points de dégâts contondants par succès. Enfin, si la cible tente de lancer un sort au cours d'un round où les deux attaques sont couronnées de succès, le DD du test de Concentration augmente de +5.

Au moment où le sort est lancé, la cible a droit à un jet de Réflexes pour échapper à l'étreinte de la chaîne. En cas de succès, celle-ci se manifeste dans un rayon de 1,50 mètre de la cible. (Reportez-vous aux règles de la page 157 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer l'endroit précis.) Si la cible ne se déplace pas, la chaîne tente une fois encore de l'enchevêtrer lors de l'action suivante du mage. La cible a alors droit à un nouveau jet de Réflexes. Par contre, si la cible désignée n'est plus adjacente à la chaîne, elle se déplace vers sa proie de 6 mètres par round et passe à l'attaque dès que possible.

La *chaîne hurleuse* est un objet de taille M doté d'une CA 12 et de 33 points de vie. Elle exploite les bonus aux sauvegardes du mage. Cependant, tous les dégâts qui lui sont infligés s'appliquent également à la cible du sort, qui a droit à un jet de Vigueur pour les réduire de moitié. Le sort prend fin au terme de sa durée, si la chaîne est détruite ou si la cible meurt.

Focaliseur : une courte chaîne en platine d'une valeur de 500 po.

compétence divine

Divination

Niveau : initié de Gond 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère au sujet une assistance divine. Il bénéficie ainsi d'un bonus d'aptitude de +5 à un test de compétence choisie par l'initié. Si la cible du sort ne possède pas la compétence en question, on considère qu'elle dispose de 1/2 degré de maîtrise et donc qu'elle connaît la compétence (cependant, ce 1/2 degré de maîtrise n'apporte rien au test de compétence).

Au lieu d'une compétence, la cible peut aussi être considérée comme formée au maniement d'une arme (courante, de guerre ou exotique) ou au port d'un type d'armure (légère, intermédiaire, lourde) comme si elle possédait le don adéquat.

compréhension d'objet

Divination

Niveau : initié de Gond 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

L'initié décèle aisément les défauts des objets mécaniques. Il peut effectuer les tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage comme s'il disposait d'un degré de maîtrise de 1/2 dans ces compétences. S'il possède déjà ces compétences, il bénéficie d'un bonus d'intuition égal à son niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15) aux tests.

contact de la moisissure

Invocation (création)

Niveau : initié de la Nature 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : plaque de moisissure brune

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une plaque de moisissure brune de 1,50 mètre de diamètre apparaît, centrée sur le point désigné par le prêtre. Il peut même la manifester sur une créature vivante en réussissant une attaque de contact au corps à corps.

Une créature vivante située dans un rayon de 1,50 mètre d'une moisissure brune subit 3d6 points de dégâts non-létaux de froid par round (cf. page 77 du *Guide du Maître*). Si des flammes approchent à 1,50 mètre ou moins de la plaque, celle-ci double aussitôt de volume. Par contre, des dégâts de froid la détruisent instantanément.

convocation de morts-vivants I

Invocation (convocation) [Mal]

Niveau : Che 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : une créature convoquée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fonctionne sur le même principe que *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler des morts-vivants. Le sort convoque donc une des créatures issues de la

liste de 1^{er} niveau (cf. table de convocation des morts-vivants, ci-dessous). Le jeteur de sorts choisit le type de créature invoquée à chaque fois qu'il lance le sort. Les créatures ainsi convoquées ne comptent pas dans le total de dés de vie de morts-vivants que le jeteur de sorts peut contrôler via *animation des morts* ou l'aptitude de contrôle des morts-vivants de prêtre. Aucun des morts-vivants convoqués ne saurait avoir un nombre de dés de vie supérieur au niveau de lanceur de sorts du personnage +1.

Focaliseurs : une minuscule besace, une petite bougie (éteinte) et un os d'humanoïde ciselé.

convocation de morts-vivants II

Invocation (convocation) [Mal]

Niveau : Che 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort fonctionne sur le même principe que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut appeler un mort-vivant de la liste de 2^e niveau ou deux morts-vivants du même type de la liste de 1^{er} niveau.

convocation de morts-vivants III

Invocation (convocation) [Mal]

Niveau : Che 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort fonctionne sur le même principe que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut appeler un mort-vivant de la liste de 3^e niveau, deux morts-vivants du même type de la liste de 2^e niveau ou quatre morts-vivants du même type de la liste de 1^{er} niveau.

convocation de morts-vivants IV

Invocation (convocation) [Mal]

Niveau : Che 4, Ens/Mag 4, Prê 4

Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort fonctionne sur le même principe que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que

le jeteur de sorts peut appeler un mort-vivant de la liste de 4^e niveau, deux morts-vivants du même type de la liste de 3^e niveau ou quatre morts-vivants du même type d'une liste de niveau inférieur.

convocation de morts-vivants V

Invocation (convocation) [Mal]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Ce sort fonctionne sur le même principe que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut invoquer un mort-vivant de la liste de 5^e niveau, deux morts-vivants du même type de la liste de 4^e niveau ou quatre morts-vivants du même type d'une liste de niveau inférieur.

CONVOCAION DE MORTS-VIVANTS

1^{er} niveau

Squelette de taille M

Zombi de taille P

2^e niveau

Squelette de taille G

Zombi de taille M

3^e niveau

Goule

Squelette de taille TG

Zombi de taille G

4^e niveau

Allip

Blême

Zombi de taille TG

5^e niveau

Momie

Nécrophage

Ombre

Vampirien

corps de roche

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

À l'exception de ce qui suit, ce sort fonctionne sur le même principe que *corps de fer*. Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts (10/adamantium) et d'un bonus d'altération de +4 en Force, mais il subit dans le même temps un malus de -4 en Dextérité (Dex 1 minimum). De plus, il est vulnérable à toutes les attaques qui affectent les golems de pierre. Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et son poids est multiplié par trois.

Composante matérielle : un caillou ayant fait partie d'un golem de pierre, d'un élémentaire de la Terre noble ou de l'enceinte d'un château.

crachat aveuglant

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un projectile de salive

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le druide crache une salive caustique aux yeux de la cible. S'il réussit une attaque de contact à distance (accompagnée d'un malus de -4), elle est aveuglée jusqu'à ce qu'elle se lave les yeux avec de l'eau ou quelque autre liquide rinçant.

Ce sort n'affecte en rien les créatures dénuées d'yeux, ni celles qui ne comptent pas sur leurs yeux pour voir.

crachat de vipères

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 7, Reptiles 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1d4+3 créatures convoquées

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort convoque 1d4+3 vipères fiélons (chaotiques mauvaises) ou célestes (chaotiques bonnes) de taille M qui jaillissent de la bouche du jeteur de sorts afin d'attaquer ses ennemis. Durant le round où le sort est lancé, le personnage crache des vipères jusqu'à atteindre le chiffre fixé par le sort. Il est possible d'en cracher trois au prix d'une action simple ou une au prix d'une action de mouvement. (Si le

personnage se déplace et lance le sort, il lui faut attendre son tour de jeu suivant, mais s'il lance le sort sans se déplacer, il peut cracher une vipère dans la foulée au prix d'une action de mouvement.) Les serpents tombent aux pieds du personnage, dans une case adjacente à la sienne, et agissent au même round, tout comme des créatures appelées par un sort de *convocation de monstres*.

Les serpents ne sont pas véritablement présents dans la bouche du personnage et ne l'empêchent donc pas de respirer. Cependant, tant qu'il n'a pas recraché tous les serpents convoqués par le biais du sort, il ne saurait parler, lancer de sorts dotés de composantes verbales ou activer d'objets requérant le don de parole. Au terme du sort, toutes les vipères disparaissent et celles qui n'ont pas été crachées sont perdues.

Lorsque le jeteur de sorts use d'un sort de convocation pour appeler une créature bonne ou mauvaise, le sort est du type correspondant.

Composante matérielle : une mue de serpent.

crâne des secrets

Illusion (ombre)

Niveau : initié de Cyric 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : crâne intangible

Durée : permanente jusqu'à déclenchement

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : non

Le prêtre crée l'image d'un crâne intangible enveloppé de flammes noires. De toute évidence, le crâne et les flammes sont de simples illusions et n'infligent pas de dégâts. De même, le crâne ne peut subir de dégâts. Il vole à une vitesse de 12 mètres (manœuvrabilité parfaite), mais il ne saurait s'éloigner de plus de 6 mètres de son point d'origine. Il flotte dans les airs sans but précis mais d'une manière menaçante jusqu'au déclenchement.

Lors de l'incantation, le mage fixe deux conditions de déclenchement. La première active un message, comme s'il s'agissait d'une *bouche magique*. Avec la seconde, le crâne crache une langue de flammes de 3 mètres de long infligeant 1d8 points de dégâts de feu tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8) à la créature l'ayant déclenchée. Les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. En cas d'échec, il leur faut

réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdi pendant 1 round.

La condition de déclenchement peut être la même pour les deux effets, aussi le crâne peut-il cracher des flammes et délivrer son message en même temps. Une fois les deux conditions remplies, le crâne disparaît. Chaque effet ne peut être produit qu'une seule fois. Le crâne ne délivrera pas son message une seconde fois si l'on remplit de nouveau la condition adéquate.

création de tatouage magique

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 jour

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de créer un tatouage magique. Le mage détermine le type exact de tatouage, mais ce choix est restreint par son niveau de lanceur de sorts (cf. ci-dessous). Le concepteur d'un tatouage magique doit disposer d'un minimum de talent artistique pour faire le croquis du tatouage désiré, au moins 1 degré de maîtrise en Artisanat (calligraphie), Artisanat (dessin), Artisanat (peinture) ou quelque autre compétence d'Artisanat. La création d'un tatouage magique passe par un test d'Artisanat. Le DD varie suivant le type de tatouage, comme précisé ci-dessous.

Un lanceur de sorts de niveau 3 à 6 est capable de créer les tatouages suivants (Artisanat, DD 10) :

- Bonus de résistance de +2 à un type de jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté).
- Bonus de chance de +1 aux jets d'attaque.
- Bonus de parade de +1 à la CA.

Un lanceur de sorts de niveau 7 à 12 peut également créer les tatouages suivants (Artisanat, DD 15) :

- Bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde.
- Bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque.

Un lanceur de sorts de niveau 13 ou plus peut également créer les tatouages suivants (Artisanat, DD 20) :

- Résistance à la magie égale à 10, +1/6 niveaux de lanceur de sorts.

- Bonus d'altération de +2 dans une caractéristique.

- Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Cela augmente le niveau effectif du sujet mais ne change en rien le nombre de sorts qu'il est capable de lancer chaque jour. Par exemple, un magicien de niveau 11 bénéficiant de ce pouvoir lance ses sorts comme un magicien de niveau 12 pour ce qui est des variables numériques (portée, zone d'effet, etc.). Cependant, son tatouage ne lui confère aucun sort supplémentaire.

Une même créature ne peut avoir que trois tatouages magiques à la fois. Une fois celle-ci dotée de ses trois tatouages, tout effort visant à lui en faire un nouveau est voué à l'échec.

Un sort d'*effacement* couronné de succès efface un seul tatouage magique. Une *dissipation de la magie* couronnée de succès peut anéantir plusieurs tatouages si elle vise la créature les portant (reportez-vous à la description du sort *dissipation de la magie*, page 233 du *Manuel des Joueurs*).

Composantes matérielles : encres à tatouages déclinées en différentes couleurs et d'une valeur de 100 po.

Focaliseur : aiguilles à tatouages.

déclencheur de la simbole

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 9

Effet : matrice retenant 3 sorts

Ce sort fonctionne sur le même principe que *matrice de la Simbole*, si ce n'est que le mage peut y stocker trois sorts de 3^e niveau ou moins. En outre, il subit 3d6 points de dégâts lors de l'incantation (et non 1d6). La matrice se referme au bout de 3 rounds. Ensuite, aucun sort ne peut y être placé, même si elle n'est pas pleine.

Le mage peut également désigner un sort ou une séquence de sorts de cette matrice censés se déclencher dans les conditions fixées lors de l'incantation. Cet effet fonctionne sur le même principe que *prévoyance*. Le sort (ou la séquence de sorts) doit être d'un type susceptible d'affecter le mage, comme *lévitation* ou *feuille morte*. Les conditions censées déclencher le ou les sorts désirés doivent être claires, mais elles peuvent être d'ordre général. Dans tous les cas, le *déclencheur de la Simbole* active le sort (ou la séquence de

sorts) désigné dès que les conditions sont remplies. Le mage ne peut alors pas décider de retenir le ou les sorts.

Focaliseur : un diamant d'une valeur minimale de 1 500 po.

Doux rappel de Nybor

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort est depuis longtemps populaire auprès des esclavagistes et autres individus souhaitant que leurs serviteurs travaillent un peu plus vite. Néanmoins, les Magiciens Rouges en ont fait un sort de combat.

Une fois le sort jeté, le sujet ressent une douleur aussi vive qu'aiguë. Il est alors hébété pendant 1 round. À chaque round suivant, il subit un malus de -2 à l'attaque, aux sauvegardes et aux tests jusqu'à la fin du sort. De plus, un lanceur de sorts visé par le *doux rappel de Nybor* est distrait par la douleur et doit réussir un test de Concentration chaque fois qu'il souhaite lancer un sort (cf. page 70 du *Manuel des Joueurs*).

Focaliseur : une baguette d'au moins 30 centimètres de long.

enchevêtrement épineux

Transmutation

Niveau : initié de la Nature 4

À l'exception de ce qui suit, ce sort fonctionne sur le même principe qu'*enchevêtrement*. Les plantes prennent la forme de buissons épineux de 1,80 mètre de haut. Au round où le sort prend effet, les créatures enchevêtrées subissent 1d8 points de dégâts perforants, +1 point tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Chaque fois qu'un sujet tente de se libérer ou de se déplacer au sein des buissons, il subit ces dégâts. Une créature enchevêtrée tentant de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau de sort) sous peine de le perdre.

Les buissons sont suffisamment denses et hauts pour conférer un abri aux créatures qui se trouvent en leur sein ou derrière eux.

ennemi éternel de la non-vie

Abjuration [Bien]

Niveau : initié de Lathandre 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/5 niveaux

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'initié confère à une ou plusieurs créatures le pouvoir spécial de détruire les morts-vivants.

Tous les sujets jouissent de *protection contre la mort*. Ils bénéficient également d'un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des morts-vivants et sont immunisés contre les attaques spéciales des morts-vivants qui infligent un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique, ou qui inoculent un poison ou une maladie. Les sujets peuvent également effectuer des attaques à distance et au corps à corps contre les morts-vivants éthérés ou intangibles, comme s'ils disposaient d'armes *spectrales*. Enfin, ils passent outre la réduction des dégâts des morts-vivants.

entraîn

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Zone d'effet : émanation de 9 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort, dont la composante verbale est un chant de marche plein d'entraîn, était habituellement utilisé par les elfes de Myth Drannor pour accélérer le retour de leurs groupes d'éclaireurs. Une fois le sort lancé, le personnage et les alliés situés dans un rayon de 9 mètres voient leur vitesse de déplacement augmenter de 3 mètres à la condition qu'ils n'entreprennent que des actions de mouvement. De plus, tout ce petit monde peut profiter du mode « footing » lors de ses déplacements sur longue distance pendant 1 heure supplémentaire par jour et par niveau de lanceur de sorts (cf. page 163 du

Manuel des Joueurs). Cependant, les sujets n'en sont pas moins victimes des effets secondaires d'une marche forcée s'ils se déplacent pendant plus de 8 heures par jour.

Focaliseur : un tambourin.

épée axiomatique

Évocation

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

À l'exception de ce qui suit, ce sort fonctionne sur le même principe qu'*épée sainte*. L'arme se comporte comme une *arme +5 axiomatique* (bonus d'altération de +5 à l'attaque et aux dégâts, alignement loyal, inflige +2d6 points de dégâts aux adversaires chaotiques). De plus, elle génère un effet de *cercle magique contre le Chaos* (comme le sort du même nom).

épée et marteau

Évocation [force]

Niveau : initié de Tyr 4

À l'exception de ce qui suit, ce sort fonctionne sur le même principe qu'*arme spirituelle*. Une fois l'incantation terminée, deux armes constituées d'énergie apparaissent : une épée longue et un marteau de guerre. Toutes deux confèrent un bonus de +1 aux jets d'attaque. Si elles reçoivent l'ordre de s'en prendre au même adversaire, elles le prennent en tenaille et chacune bénéficie du bonus habituel (+2) aux jets d'attaque. Ces armes n'infligent cependant pas de dégâts d'attaque sournoise si l'initié est également pourvu de niveaux dans une classe conférant ce pouvoir.

épée et marteau suprêmes

Évocation [force]

Niveau : initié de Tyr 6

À l'exception de ce qui suit, ce sort fonctionne sur le même principe qu'*épée et marteau*. Les armes conviennent à des créatures de taille G et chacune inflige 2d6 points de dégâts de force, +1 point tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Chaque arme confère

un bonus de +2 aux jets d'attaque. De plus, elles ont une zone de critique possible comme si elles possédaient le don Science du critique (17-20 pour l'épée longue et 19-20 pour le marteau de guerre).

Épuration resplendissante d'Elminster

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : une sphère absorbant la magie/niveau

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le mage crée une sphère flottante et argentée par niveau de lanceur de sorts, chacune de la taille de sa tête. Ces sphères tournent autour de lui et le protègent d'effets magiques. Au prix d'une action simple, il peut transmettre l'effet de ce sort (et donc l'ensemble des sphères) à une créature située à portée.

Chaque sphère peut absorber et annuler les sorts et pouvoirs magiques qui visent spécifiquement le sujet, quel que soit leur niveau. De son côté, le sujet peut décider d'absorber ou non un sort. (Cette option lui permet de profiter des sorts qui lui sont bénéfiques.) Les sorts de zone et les sorts qui ne visent pas de cible précise (comme *main interposée de Bigby*) ne sauraient être absorbés. Dès lors qu'une sphère absorbe un sort ou un pouvoir magique, elle disparaît. Enfin, seuls les sorts et pouvoirs magiques de stature divine peuvent passer outre l'*Épuration resplendissante d'Elminster*.

Équilibre naturel

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le druide prête des points de caractéristique à la cible.

Le druide subit un malus -4 dans la caractéristique de son choix et la cible bénéficie

d'un bonus d'altération équivalent à la même caractéristique. Le druide n'a droit à aucun jet de sauvegarde pour éviter le malus, mais la cible peut effectuer un jet de Vigueur pour éviter le gain si tel est son souhait.

Si le druide jette ce sort une seconde fois dans l'heure qui suit, il subit 2d10 points de dégâts en plus de l'effet normal.

Étoile bénie

Abjuration

Niveau : initié de Mystra 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : étoile d'énergie protectrice

Durée : 1 round/niveau (T)

Un amas d'énergie luisant apparaît près de l'épaule du prêtre, offrant autant de lumière qu'une simple bougie. Cette étoile a trois fonctions et le prêtre active celle de son choix au prix d'une action libre lors de son tour de jeu.

Renvoi des sorts. L'étoile bénie peut renvoyer 1d4+3 niveaux de sorts, comme le sort *renvoi des sorts*. Tout niveau de sort renvoyé l'est pour la durée de l'étoile bénie (elle ne recouvre pas ces niveaux dépensés chaque fois que le jeteur de sorts opte de nouveau pour cette fonction). Si tous les niveaux de sorts sont utilisés, cette fonction cesse d'œuvrer, mais pas les autres.

Protection. L'étoile bénie confère au jeteur de sorts un bonus de circonstances de +10 à la CA sans que cela n'affecte ses actions.

Éclair de feu. L'étoile bénie projette un rayon d'énergie (attaque de contact à distance) contre une créature située dans un rayon de 27 mètres, infligeant 1d6 points de dégâts de feu tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6).

Explosion de terreur

Nécromancie

Niveau : initié de Cyric 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 ; voir description

Au prix d'une attaque de contact à distance, le personnage vise une cible à l'aide d'un

rayon noir d'énergie négative. La créature frappée subit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à +20) et est hébétée pendant 1 round. Si la cible réussit un jet de Volonté, les dégâts sont réduits de moitié et l'effet d'hébétement est annulé. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les objets inanimés.

Ce sort soigne bien évidemment les morts-vivants à hauteur des dégâts normalement infligés.

Faveur d'Ilmater

Nécromancie

Niveau : initié d'Ilmater 4, Pal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature consentante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible de ce sort est immunisée contre les dégâts non-létaux, les effets de charme et de coercition, et les attaques qui agissent expressément en infligeant de la douleur. De plus, elle est immunisée contre les effets provoquant les états préjudiciables suivants : hébété, épuisé, fatigué, nauséux, fiévreux, chancelant et étourdi. La cible demeure consciente entre -1 et -9 points de vie et peut entreprendre une seule et unique action par round quand elle se trouve dans cet état. Ces effets sont suspendus pendant toute la durée du sort s'ils frappaient déjà la cible au moment de l'incantation. (Le sujet se réveille donc s'il avait sombré dans l'inconscience). Lorsque le sort s'achève, tout effet précédemment suspendu par la magie (comme la fatigue, qui requiert normalement 8 heures de repos) reprend son cours. Les effets venant à expiration pendant la durée du sort ne reprennent pas à son terme.

Enfin, la cible jouit du don Endurance pendant toute la durée du sort.

Force de la bête

Transmutation

Niveau : initié de Malar 4, initié de Sélné 4

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Ce sort ne fonctionne que si l'initié est un lycanthrope. De plus, il n'en tire les fruits que s'il est sous forme humanoïde. Il gagne alors certaines particularités de sa forme animale tout en conservant sa forme humanoïde. Il bénéficie ainsi de la même réduction des dégâts que sa forme animale (5/argent ou 10/argent), du pouvoir spécial d'odorat et des dons auxquels il a accès sous forme animale. De plus, il bénéficie de la moitié de chaque ajustement aux valeurs de caractéristique (arrondir au multiple de 2 inférieur). Par exemple, si l'initié est un ours-garou, il bénéficie d'un bonus de +8 en Force et d'un bonus de +4 en Constitution. Toutefois, sa Dextérité n'est pas modifiée puisque la moitié de +2 arrondi au multiple de 2 inférieur donne +0.

Si le personnage doit effectuer un test de Contrôle de forme alors qu'il est affecté par le sort, il subit un malus de -4.

Focaliseur : un des poils de sa forme animale.

fouet mystique

Évocation [électricité, Mal]

Niveau : initié de Baine 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Effet : fouet électrique

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le prêtre crée un long fouet d'énergie rougeâtre et fantomatique. Celui-ci apparaît dans sa main et ne peut en aucun cas le blesser. Il l'emploie comme s'il s'agissait d'un véritable fouet et qu'il était formé à son maniement. Tout coup porté à l'aide du *fouet mystique* se fait au prix d'une attaque de contact à distance. Il inflige 1d6 points de dégâts d'électricité tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 4d6). Toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdie pendant 1 round. Étant donné que le fouet est immatériel, le prêtre bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts égal à son modificateur de Charisme, mais son modificateur de Force ne s'applique pas.

Si le fouet touche sa cible, le prêtre peut le lâcher afin qu'il continue, seul, d'attaquer l'adversaire, ce qui lui permet d'avoir la main libre. Si la cible sombre dans l'inconscience, meurt ou est détruite, le fouet revient dans

les mains du prêtre lors de son action suivante. Si celui-ci ne s'en saisit pas durant le round où il revient, il est dissipé. Dans le cas inverse, le prêtre peut s'en servir contre une autre créature et le cycle recommence.

Comme dans le cas d'un fouet normal, le prêtre peut utiliser le *fouet mystique* pour effectuer des attaques de croc-en-jambe et de désarmement, mais uniquement s'il le manie. L'armé ne peut donc pas réaliser ce genre d'attaques s'il la lâche.

gloire du martyr

Abjuration [Bien]

Niveau : initié d'Ilmater 4

Composantes : V, G, F, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, anihile (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

À l'instar de *protection d'autrui*, ce sort crée un lien mystique entre le prêtre et les sujets, qui lui transfèrent une partie de leurs blessures. Chaque sujet bénéficie d'un bonus de parade de +1 à la CA et d'un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. De plus, chacun ne subit que la moitié des dégâts habituels, le reste étant à la charge du prêtre. Les attaques n'infligeant pas de points de dégâts (comme *charme-personne*, un affaiblissement temporaire de caractéristique, une absorption d'énergie, *désintégration*, etc.) ne sont pas affectées. Si les sujets voient leurs points de vie réduits suite à une perte de Constitution, ils supportent seuls cette baisse. Quand le sort s'achève, les individus protégés encaissent de nouveau les blessures normalement, mais celles absorbées par le prêtre ne leur sont pas transmises à retardement.

Si le jeteur de sorts meurt alors que le sort agit encore, ce dernier s'achève en une explosion d'énergie positive offrant 1d8 points de vie aux sujets.

Si un sujet meurt ou quitte la portée du sort, son lien est brisé. Le sort continue cependant de fonctionner pour les autres. Si le lien est rompu avec tous les sujets, le sort prend fin.

Focaliseur : un anneau en platine d'une valeur de 50 po pour le porteur et chaque sujet.

griffe de caligarde

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : griffe de force invisible

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Griffe de Caligarde crée une griffe de force invisible de taille M en un point désigné par le mage et situé dans la portée du sort. Le personnage peut charger la griffe d'attaquer une cible précise ou de garder une zone. Les ordres peuvent être modifiés à chaque round, au prix d'une action libre.

La griffe a une Force de 22, une Dextérité de 18, une CA de 16 (+4 Dex, +2 invisibilité) et un nombre de points de vie égal à la moitié du total de pv du mage. Elle exploite le bonus à l'attaque maximal du personnage, en tenant compte de ses propres modificateurs de caractéristique (+6 pour la For et +2 pour l'invisibilité). Si le bonus à l'attaque du mage le lui permet, elle peut effectuer plusieurs attaques par round dans le cadre d'une action d'attaque à outrance. Comme il s'agit d'un adversaire invisible, la cible perd son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant), sauf si elle possède l'esquive instinctive. La *griffe de Caligarde* inflige 1d6+6 points de dégâts par attaque. Elle est tangible, et peut être détruite, auquel cas le sort prend fin. Étant donné qu'elle est invisible, les attaques la visant ont 50 % de chances de la rater.

Si elle reçoit l'ordre de s'en prendre à une cible, la griffe se déplace jusqu'à elle à la vitesse de 27 mètres par round. La victime doit néanmoins se trouver dans le rayon du sort. Elle attaque au tour de jeu du mage et n'a de cesse de frapper jusqu'à la mort de la cible qu'on lui a désignée, sauf si le sort prend fin ou qu'elle reçoit de nouvelles instructions. Quand on la charge d'assaillir une cible précise, la griffe ne peut pas effectuer la moindre attaque d'opportunité.

Si la griffe reçoit l'ordre de garder une zone, elle vole à la vitesse de 27 mètres par round jusqu'à la case désignée (et située dans le rayon du sort). Dans ce cas, elle se contente de porter des attaques d'opportunité aux adversaires qui se livrent à des actions susceptibles d'en provoquer dans un rayon de 1,50 mètre. La griffe agit comme si elle possédait le don *Attaques réflexes* et peut donc porter jusqu'à cinq attaques d'opportunité par round. En

mode garde, la griffe ne peut entreprendre d'actions d'attaque ou d'attaque à outrance. Elle se contente de surveiller les actions provoquant des attaques d'opportunité.

Composante matérielle : une petite griffe desséchée d'animal.

griffe noire

Nécromancie

Niveau : initié de Cyric 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cibles : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : non ; voir description

L'un des bras du prêtre prend l'apparence d'un appendice caoutchouteux et rétractile pourvu de griffes. Il peut attaquer à l'aide de ces griffes comme s'il avait une allonge naturelle de 1,50 mètre de plus. (Le sort confère donc une allonge naturelle de 3 mètres à la plupart des prêtres de taille M.) Le personnage bénéficie d'un bonus de malfeasance de +1 aux jets d'attaque avec la *griffe noire*, ce bonus augmentant de +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+2 au niveau 5, +3 au niveau 9, etc.). Les griffes infligent 1d6 points de dégâts tranchants, +1 point d'énergie négative par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Si la victime réussit un jet de Volonté, les dégâts d'énergie négative sont réduits de moitié.

Le prêtre peut également profiter des griffes pour porter des attaques de contact, auquel cas le bonus de malfeasance aux jets d'attaque s'applique également. Une attaque de contact couronnée de succès inflige simplement les dégâts d'énergie négative. Ceux-ci soignent bien évidemment les morts-vivants.

griffes de la bête

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Des griffes jaillissent du bout des doigts du jeteur de sorts. Ainsi, ses mains deviennent des armes infligeant 1d8 points de dégâts. S'il inflige habituellement plus de 1d8 points de dégâts à mains nues, ces dégâts ne changent pas. Tant que le jeteur de sorts reste sous l'effet du sort, on considère qu'il est armé.

L'effet dure aussi longtemps que celui d'inspiration vaillante. Si le barde n'utilise pas du pouvoir d'inspiration vaillante dans la minute qui suit l'incantation du sort, l'*harmonie* prend fin.

Lance de glace

Transmutation

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une lance de glace

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme une masse de glace en une longue lance meurtrière magiquement propulsée vers la cible désignée. Le personnage doit réussir une attaque à distance accompagnée d'un bonus de +4 pour toucher la cible. En cas de réussite, la *lance de glace* inflige 5d6 points de dégâts perforants pour moitié, le reste relevant de dégâts de froid. De plus, la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdie pendant 1d4 rounds. Quel que soit le résultat de l'attaque, la *lance de glace* se brise.

Composante matérielle : 5 kilos de glace ou de neige. La plupart des mages lancent ce sort dans les régions recouvertes de neige ou de glace, mais les restes d'une *tempête de grêle* font également l'affaire.

Lever de soleil

Évocation [lumière]

Niveau : initié de Lathandre 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

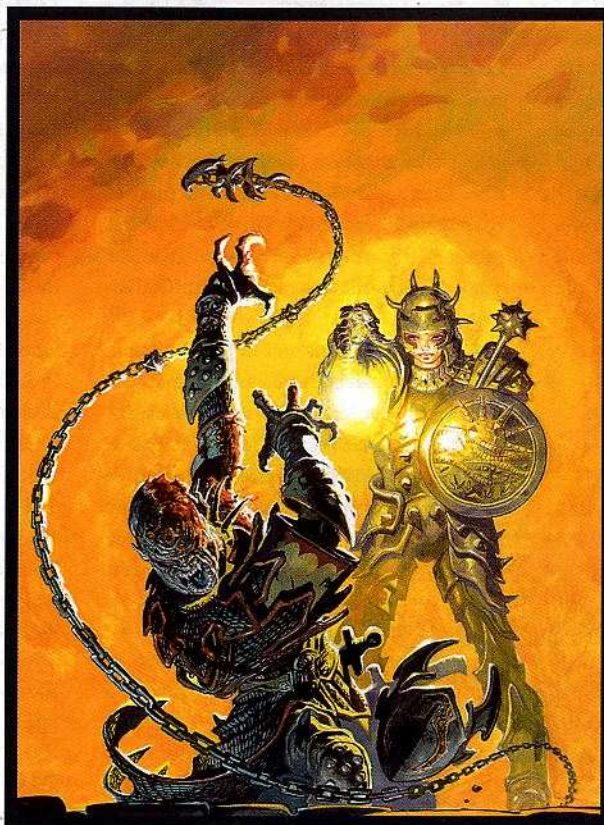
Zone d'effet : rayonnement de 1,50 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

L'initié crée une éblouissante explosion de lumière équivalente à la lumière naturelle du soleil. Les créatures vulnérables à la lumière et situées dans la zone sont aveuglées et



Lever de soleil

Harmonie

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : variable ; voir description

Lorsque le barde joue de son instrument de musique, chante une chanson, récite un poème épique ou profère des paroles d'encouragement, il insuffle à ses alliés une confiance inhabituelle. Quand il use de son pouvoir d'inspiration vaillante sous l'effet de ce sort, le bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les charmes et la terreur augmente de +2, et le bonus de moral aux jets d'attaque et aux jets de dégâts augmente de +1.

subissent 4d6 points de dégâts. Les autres sont également aveuglés mais ne subissent que 2d6 points de dégâts. Un jet de Réflexes réussi annule l'aveuglement et réduit les dégâts de moitié.

Un mort-vivant pris dans la zone subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Là encore, un jet de Réflexes réussi annule l'aveuglement et réduit les dégâts de moitié. Les ultraviolets générés par le sort infligent également des dégâts aux thallophytes, moisissures, vases et mucus comme s'il s'agissait de mort-vivants.

Lever de soleil dissipe les sorts de *ténèbres* de 3^e niveau ou moins actifs dans la zone d'effet.

linceul de feu

Évocation [Feu]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Parfois qualifié de « tueur de trolls », ce sort embrase une créature, lui infligeant 2d6 points de dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde. À chaque round suivant, elle subit de nouveau 2d6 points de dégâts de feu jusqu'à la fin du sort. Chaque fois que la cible entreprend une action de mouvement pour éteindre les flammes, elle a droit à un nouveau jet de Réflexes. Après le premier round, les flammes disparaissent et le sort s'achève dès que le sujet réussit un jet de sauvegarde.

En plus des effets mentionnés ci-dessus, la cible projette des flammes alentour à chaque round où elle est victime des flammes. Par conséquent, les créatures situées dans un rayon de 3 mètres subissent 1d4 points de feu par round. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler ces dégâts.

Composantes matérielles : une pincée de salpêtre, un petit morceau de phosphore et un bout de dentelle ou de toile d'araignée.

mâchoires multiples

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 mâchoire volante/niveau de lanceur de sorts (jusqu'à 10)

Durée : 3 rounds

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Le mage convoque plusieurs mâchoires désincarnées qui survolent les environs et s'en prennent à ses adversaires. Selon les ordres qu'on leur donne, elles attaquent plusieurs cibles ou une seule. Elles apparaissent au niveau du mage et volent jusqu'à leur cible à la vitesse de 12 mètres par round (manœuvrabilité parfaite). Pour leur donner de nouvelles instructions, il suffit d'entreprendre une action simple.

À chaque round, au tour de jeu du personnage, chaque mâchoire touche automatiquement sa cible et inflige 1d4 points de dégâts. Un jet de Réflexes réussi permet toutefois de les réduire de moitié. Une créature victime de plusieurs de ces mâchoires au cours d'un même round n'effectue qu'un jet de sauvegarde, réduisant de moitié les dégâts totaux en cas de réussite.

Composante matérielle : deux dents.



Main de feu

main de feu

Évocation [lumière]

Niveau : initié de Séluné 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le prêtre enveloppe sa main d'un amas de particules de lumière semblable à un crépitement permanent d'étincelles. Cette lueur affiche la couleur de son choix, qu'il est impossible de modifier une fois le sort lancé. La *main de feu* offre une luminosité égale à celle d'une bougie mais aucune chaleur. En outre, elle ne saurait embraser quelque objet que ce soit.

La *main de feu* peut être utilisée telle une attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois tous les deux niveaux. Quand elle touche une créature vivante, elle lui inflige 1d8 points de dégâts, +1 point/niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Contre les morts-vivants, la *main de feu* inflige 2d6 points de dégâts, +1 point/niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Contre les cibles qui ne sont ni mortes ni vivantes (comme les créatures artificielles), elle ne produit aucun effet.

maître des morts-vivants

Nécromancie [Mal]

Niveau : Pré 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 jour/niveau

Le prêtre augmente le nombre de dés de vie de morts-vivants qu'il est capable de contrôler de cinq fois son niveau de lanceur de sorts. Une fois le sort arrivé à son terme, il perd le contrôle de ces morts-vivants supplémentaires, comme s'il les avait volontairement libérés de son emprise.

manteau magique

Abjuration

Niveau : initié de Mystra 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'initié de Mystra enveloppe le sujet d'une aura magique qui le protège contre certains sorts précis. Durant l'incantation, le personnage désigne donc un sort de 4^e niveau ou moins tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. Les sorts en question ne doivent pas prendre effet par le biais d'une attaque de contact.

Lorsque que le sujet d'un *manteau magique* est la cible d'un sort (ou lorsqu'il est pris dans la zone d'effet d'un sort) contre lequel il est protégé, le manteau absorbe alors totalement l'énergie de celui-ci. Le sujet peut ensuite user de cette énergie absorbée de deux façons :

Guérison. La cible bénéficie d'un sort de soins du niveau du sort absorbé. Le sort de soins prend effet comme si l'initié de Mystra l'avait lui-même lancé sur la cible. Si cette dernière est inconsciente, le sort absorbé se transforme automatiquement en sort de soins, sans qu'on lui demande son avis.

Réception. L'énergie déclenché immédiatement un sort visant la cible. L'initié de Mystra choisit ce sort lorsqu'il lance le *manteau magique*. Toutefois, celui-ci doit être un sort de 4^e niveau ou moins préparé au moment de l'incantation, mais que le personnage ne perd pas. Il doit bien évidemment pouvoir affecter la cible. Si le niveau du sort lancé par son adversaire est moins élevé que celui choisi par le personnage, la cible est incapable d'activer l'effet prévu. Le sort que désigne l'initié de Mystra est lancé comme s'il le jetait lui-même sur la cible. Enfin, la durée du sort déclenché peut être supérieure à celle du *manteau magique*.

Par exemple, l'initié de Mystra peut choisir *éclair* en qualité de sort absorbé par le *manteau magique*, puis *cercle magique contre le Mal* en qualité de sort dont bénéficiera le sujet. Ainsi, chaque fois qu'il se trouvera dans la zone d'un *éclair* (ou de quelque autre sort de 3^e niveau ou plus qu'aura choisi le personnage), le sujet bénéficiera sur-le-champ d'un *cercle magique contre le Mal*.

Le *manteau magique* peut absorber 1d4 niveaux de sorts, +1 par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 1d4+5). Si le *manteau magique* n'a pas la capacité nécessaire pour absorber un sort, il n'a aucun effet. Une fois

les niveaux de sort absorbés, le *manteau magique* est dissipé.

Marche des pierres

Invocation [téléportation]

Niveau : initié de Baine 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : pierre touchée

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

L'initié de Baine relie magiquement un lieu à un autre afin que le sujet puisse prononcer un mot de commande et être téléporté à l'autre bout.

Avant l'incantation, le personnage doit préparer les extrémités du lien, chacune devant être une surface de pierre de 1,50 mètre de côté. Ces préparatifs demandent 1 heure et conviennent à plusieurs utilisations du sort tant que les pierres ne sont pas endommagées.

Une fois le sort lancé, le jeteur de sorts fixe un mot de commande et touche l'une des pierres. Toute créature proférant ce mot de commande tout en se tenant sur l'une des pierres est instantanément téléportée (via *téléportation suprême*) vers l'autre extrémité. Les pierres fonctionnent une fois tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. À chaque fois, elles sont capables de transporter une créature de taille M ou inférieure consentante, plus une créature de taille M ou inférieure consentante (chacune encombrée à concurrence de sa charge maximale) ou son équivalent tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte pour deux créatures de taille M, une créature de taille TG compte pour deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures téléportées doivent être contact les unes avec les autres.

En raison du lien spécial qui existe entre les pierres, les abjurations comme *interdiction* et *verrou dimensionnel* ne gênent en rien l'utilisation de ce sort. Un sort de *scellement de portail* lancé sur l'une ou l'autre des pierres supprime l'effet de *marche des pierres*.

Composantes matérielles : la préparation de chacune des extrémités nécessite une sorte de pâte faite à partir de rubis et d'ambre, pour une valeur de 2 500 po. Pour lancer le sort, il faut également se munir d'un

diamant d'une valeur de 2 500 po. Une fois le sort lancé, l'activation de l'une des pierres ne requiert aucune composante matérielle.

Marée guerrière

Transmutation

Niveau : initié de Baine 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : le jeteur de sorts et jusqu'à 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 mètres d'une autre

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre dérober l'énergie de ses proies. Les cibles autres que lui sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque et jets de dégâts avec une arme. Tant qu'un ennemi au moins est affecté par le sort, le prêtre jouit des avantages suivants.

Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de Reflexes, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA. Si la situation lui fait perdre son bonus à la CA, ce bonus d'esquive est annulé.

Tous ses modes de déplacement augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois sa vitesse de déplacement normale. Il s'agit d'un bonus d'altération.

Quand il effectue une attaque à outrance, le prêtre porte une attaque supplémentaire à l'aide de son arme. Celle-ci exploite son bonus à l'attaque maximal, auquel on ajoute les modificateurs habituels. Cet effet ne se cumule pas avec d'autres, comme un sort de *rapidité* ou la propriété spéciale du même nom de son arme.

S'il ne porte pas d'attaque supplémentaire, le prêtre peut lancer un sort de niveau 0 ou de 1^{er} niveau préparé au prix d'une action libre, comme s'il lui appliquait le don Incantation rapide. Tous les deux niveaux de lanceur de sorts, au-delà du niveau 9, le prêtre peut appliquer cet avantage à un niveau de sort de plus (aux sorts de 2^e niveau au niveau 11, de 3^e niveau au niveau 13, de 4^e niveau au niveau 15 et de 5^e niveau au niveau 17). Les sorts de 6^e niveau ou plus ne sont pas affectés.

Si tous les sujets sont libérés du sort (par la mort, une *zone d'antimagie*, une *dissipation de la magie* couronnée de succès, etc.), le sort prend fin sur-le-champ.

Masse d'odo

Évocation [force]

Niveau : initié d'Heaum 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : masse d'énergie

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le prêtre crée une masse d'armes d'énergie luisante qui apparaît dans sa main. Quand il s'en sert contre une créature, il lui faut effectuer une attaque de contact au corps à corps. S'il touche, la *masse d'Odo* inflige 1d6 points de dégâts de force par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Les morts-vivants subissent +1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10). Toute créature frappée par la masse doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être paralysée pendant 1 round. Le personnage peut porter une attaque à l'aide de la masse au round où celle-ci est convoquée.

La masse reste dans la main du personnage mais ne disparaît pas s'il lance un autre sort. Lorsqu'il tient cette arme et qu'il est la cible d'un sort, il peut faire en sorte que la masse absorbe celui-ci.

Lorsque la masse frappe une créature, absorbe un sort ou tombe de la main du joueur de sorts pour une raison ou une autre, elle disparaît. Cependant, l'endroit même où elle disparaît lui tel un effet de *lumière* jusqu'au terme de la durée du sort.

Matrice de la simbole

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : matrice retenant un sort

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le mage prépare une matrice magique lui permettant de stocker l'un de ses sorts et de l'utiliser par la suite au prix d'une action libre.

Dans le round suivant l'incantation de la *matrice de la Simbole*, le mage peut jeter un sort de 3^e niveau ou moins et l'y stocker. La matrice se referme après 1 round, qu'elle abrite un sort ou non. On ne peut y emmagasiner que

les sorts qu'il est possible d'altérer via le don Incantation rapide. On considère que le sort stocké est préparé. L'incantation de *matrice de la Simbole* inflige 1d6 points de dégâts au mage, qu'il n'est pas possible de soigner tant que la matrice existe.

Lorsque la matrice est active, le mage peut lancer le sort qu'elle renferme au prix d'une action libre. Une fois le sort de la matrice lancé, il en disparaît.

Une *dissipation de la magie* dissipant la matrice dissipe également le sort qui y est stocké. Une *zone d'anti-magie* interrompt la durée de la matrice mais n'en déclenche pas le sort (la matrice est de nouveau active lorsque le mage quitte la *zone d'anti-magie*). Si le mage meurt, le sort stocké et sa matrice sont dissipés sans causer le moindre effet.

Focaliseur : un morceau d'ambre d'une valeur de 500 po.

Métamorphose diabolique

Transmutation [Mal]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, M

Durée : 1 minute/niveau

À l'exception de ce qui suit, ce sort est semblable à *métamorphose*. Le mage est capable d'adopter la forme de n'importe quel créature fiélon, démon ou diable qu'il est possible d'appeler par le biais de *convocation de monstres I, II, III ou IV*. Il ne peut prendre qu'une seule forme par utilisation du sort, mais il gagne les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels de la créature choisie. Il prend alors le type Extérieur. Ainsi, les sorts et effets blessant ou protégeant les Extérieurs d'alignement mauvais l'affectent. Un sort censé le bannir vers son plan d'origine met un terme au sort et le laisse dans un état chancelant pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. Toutefois, cela n'expédie pas le personnage vers un autre plan.

Composantes matérielles : un os de créature fiélon, de créature demi-fiélon, de démon ou de diable.

Miasmes de mustra

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 9 m de rayon, +1,50 m/niveau

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort très puissant invoque une épaisse brume ondulante qui fonctionne sur le même principe qu'un sort de *brouillard dense*. De plus, cette brume crée un « siphon » dans la Toile, réduisant ainsi la puissance des lanceurs de sorts situés dans la zone, qui subissent un malus de -4 aux tests de niveau de lanceur de sorts quand ils tentent de jeter un sort. Un jet de Volonté réussi permet d'annuler cet effet au moment où l'on entre en contact avec la brume. Les créatures qui passent par la Toile d'Ombre pour jeter leurs sorts sont immunisées contre le malus aux tests de niveau de lanceur de sorts, sauf si le mage fait lui aussi appel à la Toile d'Ombre. Dans ce cas, le sort est rebaptisé *miasmes de Shar* et les utilisateurs de la Toile ne sont pas affectés par celui-ci.

Composante matérielle : un bout d'étoffe matelassée imbibé d'eau au moment où le sort est lancé.

Mur de clair de lune

Évocation [Bien, lumière]

Niveau : initié de Séluné 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : surface verticale de 1,50 m de côté/niveau max.

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rideau scintillant et immobile de lumière blafarde apparaît. Celui-ci ne s'appuie pas forcément sur une surface solide et n'importe quelle créature peut le traverser. Les morts-vivants qui le touchent subissent néanmoins 4d12 points de dégâts. De leur côté, les créatures d'alignement mauvais et celles qui portent le symbole maudit de Shar ou d'Umberlie subissent 2d10 points de dégâts. Enfin, les objets magiques qui entrent en contact avec le rideau de lumière brillent d'une *lueur féérique* rougeâtre pendant 1d4+1 rounds.

Le rideau éclaire vivement sur 6 mètres et faiblement sur 6 mètres de plus (soit 12 mètres au total). Le *mur de clair de lune* contre et

dissipe les sorts de ténèbres de 4^e niveau ou moins dans un rayon de 12 mètres.

Si le personnage évoque le mur pour qu'il se manifeste en un lieu occupé par des créatures, chacune subit les dégâts comme si elle le traversait.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *mur de clair de lune*. Le jeteur de sorts doit être de niveau 12 au moins et sacrifier 2 000 PX.

mur de sable

Invocation (création) [Terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Pré 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de sable de 1,50 m de côté/niveau max.

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort invoque un mur de sable opaque et visqueux. Il doit être lancé de manière à reposer sur une surface solide. Une fois le sort jeté, le mur est immobile. Le sable est suffisamment épais pour bloquer les attaques à distance, conférant un abri en rapport avec sa taille, mais n'importe quelle créature peut tenter de le traverser. Pour ce faire, il est nécessaire d'entreprendre une action complexe et de réussir un test de Force. Pour chaque tranche de 5 points obtenue au-dessus de 15, l'intéressé parcourt 1,50 mètre.

Les créatures situées au sein du *mur de sable* sont aveuglées et assourdies. Du reste, elles sont incapables de parler et de respirer. Elles commencent donc à suffoquer si elles y restent trop longtemps (cf. *L'asphyxie*, page 302 du *Guide du Maître*). Il est impossible d'y lancer des sorts à composante verbale, les autres types de sort passant forcément par un test de Concentration (DD 20 + niveau de sort).

Il est possible d'attaquer un personnage situé au sein du *mur de sable* ou de l'autre côté de celui-ci à condition de remplir les critères suivants. Premièrement, l'attaquant doit avoir une idée générale de l'endroit où se trouve la cible (en gros, il faut qu'il l'ait vue entrer au sein de l'effet). Deuxièmement, cette même cible doit se trouver à portée d'allonge de l'assaillant (ou, dans le cas de créatures situées de l'autre côté du mur, celui-ci ne doit pas être plus large que son allonge). Quand bien même,

la cible jouit d'un abri et d'un camouflage total.

Une flamme non protégée qui est plongée dans le *mur de sable* est instantanément éteinte.

Composante matérielle profane : une poignée de sable.

non-vie après la mort

Nécromancie [Mal]

Niveau : initié de Baine 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature consentante et vivante touchée

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'initié arrache une partie de sa force vitale à une créature, la corrompt à l'aide d'énergie négative et du pouvoir de la non-vie, puis engendre en elle une transformation blasphématoire si elle venait à mourir.

Le sujet du sort perd 2 points de Constitution. Au moment de sa mort, l'énergie vitale corrompue entame un lent changement, faisant de lui un rejeton des cryptes dès le coucher de soleil suivant (cf. l'archétype de rejeton des cryptes dans le Chapitre 7 de *Magie de Faerûn*). Si ses restes sont détruits, le sort ne peut faire de lui un mort-vivant.

Si le sort est dissipé avant que le sujet ne meure, il ne recouvre pas ses 2 points de Constitution.

Composantes matérielles : un morceau d'obsidienne taillé en forme de cœur, placé sur la poitrine du sujet, et un onyx noir d'une valeur de 50 po par DV de la créature visée au moment où le sort est lancé, que l'on met dans la bouche du sujet.

nuage de confusion

Évocation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : cône de 3 m de long

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts exhale un nuage invisible et délétère. Les créatures situées dans la zone d'effet sont nauséuses pendant 1d6 rounds.

œil de pouvoir

Évocation

Niveau : Ens/Mag 9

Effet : capteur magique

À l'exception de ce qui suit, ce sort fonctionne sur le même principe que le sort de 4^e niveau *œil du mage*. Le mage peut jeter un sort de 7^e niveau ou moins au travers de l'œil, du moins s'il a une portée autre que personnelle. Un sort ainsi jeté agit comme si le mage l'avait lancé depuis l'endroit où se trouve l'*œil de pouvoir*. Si le mage jette un sort de 8^e niveau ou plus au travers de l'œil, celui-ci n'a aucun effet (bien qu'il soit utilisé). De plus, l'*œil de pouvoir* est détruit et le sort prend fin.

Contrairement à l'*œil du mage*, un *œil de pouvoir* est visible et tangible. Il est donc possible de le détruire. Il s'agit d'un objet de taille I doté d'une CA 18 et de 77 points de vie. Il exploite les bonus aux sauvegardes du mage.

œil prismatique

Évocation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : œil magique

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage crée un orbe visible capable de projeter différents rayons reproduisant les effets de *rayons prismatiques*. Au prix d'une action de mouvement, le mage peut déplacer l'œil à la même vitesse que lui. Toutefois, il ne saurait sortir de la portée du sort.

Dès l'apparition de cet œil, le mage peut lui ordonner de tirer une fois par round (15 mètres de portée) au prix d'une action libre. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance, mais chaque rayon exploite un bonus à l'attaque fixe de +6 et non le bonus d'attaque à distance du mage.

Dans le cas où la cible est touchée, celle-ci subit les effets de l'un des rayons du sort *rayons prismatiques* (déterminez le au hasard, en relançant tout résultat de 8). Le DD de sauvegarde est égal à 19 (le cas échéant). Dès lors que l'œil a projeté un rayon d'une couleur précise, il ne peut plus s'en servir. Une fois les sept rayons de couleur utilisés, l'œil reste, mais il n'a plus aucun pouvoir.

Cet œil est un objet de taille I pourvu d'une CA de 18 (+8 taille) et de 9 points de vie. Ses bonus aux sauvegardes sont les mêmes que ceux du mage.

Focaliseur : une coquille d'ormeau polie qui affiche les couleurs de l'arc-en-ciel.

orbe luisant de Nchaser

Évocation [lumière]

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : source de lumière magique contrôlable

Durée : permanent

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort dispose une source de lumière magique dans une sphère en verre de la taille d'un poing humain. Le personnage contrôle mentalement l'intensité de la lumière générée, du moins si l'orbe se trouve dans un

rayon de 9 mètres. Le rayon de la lueur produite va de 0 à 18 mètres. Il n'y a aucune limite au nombre d'orbes que l'on peut posséder. De plus, le personnage peut contrôler l'intensité de chacun de manière indépendante ou groupée.

Si l'orbe luisant de Nchaser est détruit, la magie disparaît. Si le personnage meurt, l'orbe conserve néanmoins son enchantement. Un ensorceleur, magicien ou prêtre capable de lancer de sorts de 4^e niveau peut alors en prendre le contrôle en le touchant tout simplement.

Focaliseur : la sphère en verre dans laquelle est placée la lumière. Un tel orbe a une solidité de 0 et 2 points de résistance.

orbite de crâne

Transmutation

Niveau : initié de Cyric 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le prêtre acquiert une attaque de regard à portée courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) pendant toute la durée du sort. À chaque round, les créatures situées à portée et qui sont à même de le voir doivent réussir un jet de Volonté une fois leur tour de jeu venu pour éviter l'effet. De plus, en entreprenant une action d'attaque, le prêtre peut activement regarder une cible située à portée.

Selon les dés de vie de la cible, l'attaque de regard a l'un des effets suivants.

Nombre de DV	Effet
Supérieur ou égal au niveau du lanceur de sorts	Charme
Inférieur au niveau du lanceur de sorts	Confusion

Tant que ce sort est actif, les yeux du prêtre sont noirs et pourvus d'iris en forme de crânes.



Œil prismatique

Illustration de Joel Thomas

pacte du martyr

Nécromancie [Bien]

Niveau : initié d'Ilmater 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature consentante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le prêtre échange son total de points de vie avec une créature qui en possède moins que lui. Si la cible était inconsciente et mourante, le personnage l'est également. Si la cible était inconsciente mais stabilisée, le personnage l'est aussi. Le sort ne transfère que les points de vie réels, pas les points de vie temporaires. *Pacte du martyr* ne fonctionne pas si le prêtre a moins de points de vie que la cible au moment où il lance le sort.

parade d'énergie

Abjuration

Niveau : initié d'Heaum 3, Pal 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : 3 m

Cibles : le jeteur de sorts et les alliés situés dans une émanation de 3 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une sphère de force transparente et immobile centrée sur lui. Cette sphère illumine le périmètre qu'elle couvre avec la même intensité qu'une bougie, mais également tout ce qui est situé dans un rayon de 1,50 mètre.

Le jeteur de sorts et ses alliés peuvent y pénétrer sans la moindre difficulté. Toute autre créature tentant d'en faire de même doit d'abord réussir un jet de Volonté. Bien qu'une créature puisse quitter la zone en toute liberté, il lui faut de nouveau réussir un jet de Volonté si elle souhaite y retourner, même s'il s'agit du jeteur de sorts ou de l'un de ses alliés. Les créatures situées dans la zone au moment où le sort est lancé n'en sont pas expulsées.

Tant qu'ils se trouvent dans la zone d'effet du sort, le personnage et ses alliés bénéficient d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets générés par les

créatures d'alignement mauvais. Les créatures situées dans la zone qui ne sont pas les alliées du lanceur de sorts n'en profitent pas.

La *parade d'énergie* n'empêche pas les sorts et objets de pénétrer en son sein, aussi est-il possible que deux créatures situées de chaque côté de la barrière combattent sans problème. Cependant, les créatures attaquant à mains nues ou usant d'armes naturelles doivent réussir un jet de Volonté à chaque round pour que leurs attaques aient une chance de pénétrer la *parade d'énergie*.

phylactère magique

Transmutation

Niveau : initié de Mystra 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : parchemin touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet)

L'initié de Mystra fixe un certain nombre de paramètres déclencheurs pour le compte d'un parchemin renfermant un sort qui figure sur sa liste de sorts. Le sort doit être susceptible d'affecter le personnage et ne peut être d'un niveau supérieur au quart de son niveau de lanceur de sorts (jusqu'au 5^e niveau maximum, arrondir à l'entier inférieur). Toutes les restrictions d'utilisation des parchemins s'appliquent normalement (comme la valeur de caractéristique minimale ou la nécessité d'un test de niveau de lanceur de sorts).

Les conditions visant à ce que le sort prenne effet peuvent être d'ordre général, mais elles doivent être claires, telles qu'elles sont définies dans la description du sort *prévoyance*. Par exemple, un *phylactère magique* accompagnant un parchemin de *respiration aquatique* pourra partir du principe qu'à chaque fois que l'initié de Mystra est immergé, le sort prend effet instantanément. De même, un *phylactère magique* utilisé conjointement avec *feuille morte* pourra se déclencher chaque fois que le personnage chute d'une hauteur supérieure à 1,20 mètre. Si des complications se présentent, le *phylactère magique* risque d'échouer. Quels que soient les désirs du jeteur de sorts, le parchemin n'est activé qu'en fonction des conditions établies.

Une fois les conditions prédéterminées en vigueur, le sort du parchemin est lancé sur

l'initié, comme si celui-ci avait entrepris une action simple pour le lire. Si le parchemin renferme un sort qui ne figure pas sur la liste du personnage ou que les limitations propres au sort empêchent qu'il soit lancé, il ne se passe rien et la magie du *phylactère* est dissipée.

Le parchemin ainsi préparé doit être fixé au bras ou au front du jeteur de sorts (généralement, on le roule ou on le dispose dans une petite boîte) et compte pour un bandeau ou bracelet en terme de limite de fonctionnement des objets magiques. *Phylactère magique* doit être lancé une fois par sort devant prendre effet.

Si un autre individu porte le *phylactère magique*, le sort prend fin. Le jeteur de sorts peut l'ôter et le remettre sans malus, mais si 24 heures s'écoulent sans que qu'il l'ait porté, le sort prend également fin. À ce sujet, la fin du sort n'affecte en rien la magie que renferme le parchemin.

possession animale

Nécromancie

Niveau : initié de Malar 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 animal

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre projette son esprit dans le corps d'un animal, le forçant ainsi à se comporter selon ses désirs. La cible doit être un animal normal (ni une créature magique, ni une vermine, ni un autre type de monstre) et le niveau de lanceur de sorts du prêtre doit être supérieur à ses dés de vie. L'esprit de l'animal reste dans son corps, mais il n'a aucun contrôle sur lui tant que le prêtre exerce sa coercition. Le corps de ce dernier reste comateux pendant la durée du sort.

Une fois dans le corps de l'animal, le prêtre conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, ses classes, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux sauvegardes, son alignement et ses pouvoirs mentaux. Il ne peut lancer de sorts sous cette forme que s'il possède le don Incantation animale ou quelque pouvoir équivalent. Il lui est impossible d'activer les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels du corps. De plus, il subit 1 point de dégâts tous

les 2 points de dégâts subis par le corps de l'animal. Si l'animal est tué alors qu'il le possède, le prêtre doit réussir un jet de Vigueur (DD 10) sous peine de mourir.

Si le corps du prêtre est détruit pendant qu'il hante l'animal, il meurt à la fin du sort.

Composantes matérielles : une coupe remplie d'encens et de la nourriture dont l'animal est friand.

projection d'épines

Transmutation

Niveau : initié de la Nature 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : jusqu'à 1 créature/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

L'initié jette une plante épineuse dans la direction de la cible. Le sort transforme alors le végétal en une véritable volée d'épines qui infligent des dégâts à la cible choisie.

Le personnage effectue une attaque à distance normale contre chaque cible, sans malus bien qu'il n'en connaisse pas le maniement. Les épines infligent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), mais le total peut être divisé entre les différentes cibles. Cette répartition doit néanmoins être établie avant d'effectuer les jets d'attaque. Ainsi, un initié de la Nature de niveau 8 peut viser une créature dans l'espoir de lui infliger 8d6 points de dégâts, deux créatures pour leur infliger 4d6 points de dégâts chacune, quatre créatures pour leur infliger 2d6 points de dégâts chacune, etc. Les dégâts sont répartis comme le souhaite le lanceur de sorts.

Une créature subissant des dégâts se tord de douleur comme si son corps était recouvert d'orties brûlantes et est fiévreuse pendant 2d4 rounds. Un jet de Vigueur réussi annule l'effet de fièvre.

protection contre le feu

Transmutation

Niveau : Dru 5, initié de la Nature 5

Zone d'effet : cube de 6 m de côté/niveau (F)

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

À l'exception de ce qui figure ci-dessus, ce sort fonctionne sur le même principe qu'*extinction des feux*. De plus, il produit les effets suivants. Tant que la *protection contre le feu* est en place, aucun effet de feu magique ne peut agir au sein de la zone. Cet effet est semblable à celui d'une *zone d'antimagie*, mais seuls les sorts de feu sont réprimés. Les feux non magiques créés dans la zone ou apportés en son sein sont également mouchés.



Projection d'épines

protection naturelle

Abjuration

Niveau : Repos éternel 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort permet au personnage de survivre à certaines épreuves (comme un bain dans de l'huile bouillante ou une avalanche) qui sont

généralement mortelles. Ce sort ne protège le personnage que d'un événement naturel, pas d'un sort ou des agissements d'une créature (comme le souffle d'un dragon ou les coups d'épées d'un groupe de bandits). Lors de l'incantation, le personnage doit définir la situation contre laquelle il souhaite se prémunir. Le sort n'est efficace qu'en cas de manifestation de la situation ainsi définie, auquel cas le personnage protégé par ce sort ne subit ni dégâts ni inconfort. Cependant, le sort ne protège pas les objets qu'il transporte. Quand le sort cesse de produire ses effets, la situation ou l'événement retrouvent toute leur dangerosité pour le lanceur de sorts.

Composante matérielle : une pommade faite à partir de sirop de pêche et de cinabre.

rayon rubis d'inversion

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 danger naturel ou magique ; voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

De la main tendue du mage jaillit une ligne de lumière rouge rubis capable d'annuler un danger ordinaire ou magique. Chaque version du sort peut viser l'un des dangers ci-dessous et le « corriger » de la manière décrite. Sauf indication contraire, le sort affecte indifféremment les dangers ordinaires et magiques du type indiqué. Par exemple, un *rayon rubis d'inversion* peut éliminer les toiles d'une araignée monstrueuse ou les effets du sort *toile d'araignée*.

Tout piège visé par le rayon se déclenche. Cette version du sort peut avoir des effets défavorables sur les créatures situées dans la zone du piège. Pour lancer ce sort sur un piège, le mage doit évidemment l'avoir remarqué.

Le sort défait nœuds et entraves (chaînes, menottes, etc.). *Enchevêtrement* et effets magiques similaires sont dissipés. Les portes (et coffres, tiroirs, armoires, etc.)

verrouillées, barrées ou protégées par *verrou du mage* s'ouvrent.

Un trou d'un rayon de 30 centimètres maximum apparaît dans un *mur de force*, une *cage de force* ou tout effet magique similaire. Cette fonction ne détruit pas l'effet visé, mais les créatures qui y sont emprisonnées ont là une chance de s'échapper.

Une créature *métamorphosée*, pétrifiée ou transformée retrouve sa forme naturelle.

Un sort de *possession* est dissipé si le *rayon rubis d'inversion* vise le réceptacle en cristal renfermant l'âme du lanceur de sorts.

Toiles, mucus, graisse et autres substances entravant les déplacements sont détruits dans une zone de 6 mètres de rayon. (Traitez cet effet comme une *émanation* ; cf. page 175 du *Manuel des Joueurs*.)

Composante matérielle : un rubis d'une valeur de 1 000 po.

remontrance de nybor

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 3

Durée : 1 round/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *doux rappel de Nybor*, si ce n'est que le sujet est hébété pendant 1d4 rounds.

ROSE manteau

Abjuration

Niveau : initié de Lathandre 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible du sort luit d'un pâle éclat rosé dont l'intensité est égale à celle d'une bougie. Cette lueur confère au sujet un bonus de sainteté de +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) aux jets de sauvegarde contre les effets de douleur (comme *doux rappel de Nybor*) et de terreur. C'est également valable contre les effets rendant le sujet fiévreux ou nauséux.

sens aux aguets

Divination

Niveau : initié de Heaum 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort intensifie les sens et la perception du danger du sujet. Il bénéficie donc d'un bonus d'intuition de +4 aux tests de Détection et Perception auditive. De plus, il gagne l'esquive instinctive et conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. (Il perd néanmoins son bonus de Dextérité à la CA s'il est immobilisé.)

séquenceur de la simbule

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 7

Effet : matrice retenant 2 sorts

Ce sort fonctionne sur le même principe que *matrice de la Simbule*, si ce n'est que le mage peut y stocker deux sorts de 3^e niveau ou moins. En outre, il subit 2d6 points de dégâts lors de l'incantation (et non 1d6). La matrice se referme au bout de 2 rounds. Ensuite, aucun sort en peut y être placé, même si elle n'est pas pleine.

Le mage peut également lier les sorts de la matrice pour constituer une séquence magique, à la condition que tous deux soient de 2^e niveau ou moins. Le mage peut alors lancer les deux sorts au prix d'une action libre, comme s'il n'en lançait qu'un.

Une *dissipation de la magie* dissipant la matrice dissipe également les sorts qui y sont stockés. Une *zone d'anti-magie* interrompt la durée de la matrice mais n'en déclenche pas les sorts (la matrice est de nouveau active lorsque le mage quitte la *zone d'anti-magie*). Si le mage meurt, les sorts stockés et sa matrice sont dissipés sans causer le moindre effet.

Focaliseur : un saphir d'une valeur minimale de 1 000 po.

sévère réprobation de nybor

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : voir description

Ce sort fonctionne sur le même principe que *doux rappel de Nybor*, si ce n'est que la cible

doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de mourir aussitôt. Si elle survit, il lui faut réussir un jet de Volonté pour échapper aux effets suivants. En cas d'échec, elle est hébétée durant pendant 1d4 rounds.

tempête acide

Évocation [acide]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (6 m de haut, 6 m de rayon)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Une pluie acide s'abat sur les environs. Celle-ci inflige 1d8 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d8).

Composante matérielle : une flasque d'acide.

toile de lune

Abjuration

Niveau : initié de Séluné 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : barrière d'énergie de 3 m de haut (cercle de 1,50 m de diamètre ou ligne de 3 m de long)

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Le prêtre crée une barrière d'énergie immobile qui dégage une douce lueur blafarde. Cette barrière peut prendre la forme d'un bouclier de 1,50 mètre de diamètre et de 3 mètres de haut disposé autour d'une créature consentante, ou d'une plaque de 3 mètres de côté orientée horizontalement (par exemple, en travers d'un passage) ou verticalement (sur une fosse), du moins tant que l'un de ses bords est en contact avec une surface solide.

La barrière a une face intérieure et une face extérieure. De l'intérieur, elle est transparente et n'importe quelle créature peut la traverser. De l'extérieur, elle est opaque et quasi infranchissable. Nulle créature ou attaque ne peut donc passer dans ce sens. Les créatures protégées par la *toile de*

lune bénéficient d'un abri et d'un camouflage total contre les attaques venues de l'extérieur.

Transcription de symbole

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8, Runes 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : symbole magique touché

Durée : 10 minutes ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La main du jeteur de sorts bénéficie d'une protection magique lui permettant de toucher un symbole magique (comme une *glyphe de garde* ou un *symbole de mort*) sans le déclencher. Le *symbole* touché est arraché de son emplacement et reste dans la main du jeteur de sorts, tel un sort de contact.

Pour ramasser le sort, le personnage doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20 + niveau du sort). En cas d'échec, le *glyphe* ou le *symbole* est déclenché. En cas de transfert réussi, le jeteur de sorts peut, au prix d'une action simple, poser le *symbole* sur une surface (mais pas une créature) seyant au sort concerné. Ensuite, le *symbole* transféré agit normalement et conserve toutes ses conditions de déclenchement (quoique son nouvel habitat puisse les empêcher ou les rendre difficiles).

Tant que le jeteur de sorts reste concentré, il a le droit de porter le *symbole*. Si sa concentration est brisée ou que le sort arrive à son terme, le *symbole* est déclenché et seul le jeteur de sorts en est la cible, même s'il n'a aucunement rempli les conditions de déclenchement. Le jet de sauvegarde et la résistance à la magie sont les mêmes que pour le *symbole* originel. Le seul moyen sûr visant à se débarrasser du sort est de le déposer sur une surface susceptible de le recevoir.

Focaliseur : un bout d'ardoise décapé et poli d'un côté.

Triple masque

Illusion (ombre)

Niveau : initié de Cyric 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : trois images d'ombre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoilé (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

L'initié crée trois images d'ombre de lui-même. Celles-ci lui ressemblent, ont une odeur semblable à la sienne et font les mêmes bruits que lui, mais elles sont intangibles. Au prix d'une action libre exécutée à son tour de jeu, le personnage peut basculer sur les sens d'une ombre ou recouvrer les siens. Quand il use des sens d'une ombre, celle-ci reproduit ses gestes (et sa voix), sauf s'il se concentre pour qu'elle se comporte différemment. Les ombres qui ne sont pas contrôlées ne bougent pas et ne réagissent pas davantage. S'il le souhaite, tout sort à portée de contact ou supérieure peut partir de l'ombre contrôlée plutôt que de lui. (L'ombre est quasi réelle, juste assez pour que le personnage lance des sorts par son biais.) Une ombre ne peut se lancer que des sorts qui affectent les ombres.

Les ombres se comportent comme les serviteurs convoqués par *serviteur invisible*. Elles sont donc dénuées d'intelligence et doivent se contenter d'effectuer des tâches simples, comme ouvrir une porte. Inutile donc de leur demander de résoudre une énigme.

Une ombre contrôlée peut également être programmée pour se déplacer dans une direction précise ou vers un lieu connu de l'initié. Elle se déplace à la vitesse du personnage et progresse jusqu'à atteindre sa destination, sauf si l'initié s'empare d'elle et lui ordonne de se rendre ailleurs.

Si l'initié use de *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou de quelque autre sort l'envoyant dans un autre plan, le sort prend fin.

Habituellement, ce sort permet de se procurer une poignée de faux corps, un qui permet de jeter des sorts en toute sécurité (comme *projection d'image*) et deux qui se chargent de distraire les ennemis.

veille du crâne

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 crâne d'humanoïde

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le crâne affecté par ce sort flotte doucement à 1,50 mètre du sol, en faisant face à la direction choisie par le personnage. Il surveille une zone de 6 mètres de large sur 27 mètres de long, mais la présence de murs et autres obstacles solides peut parfaitement réduire son champ de vision. Si une créature vivante pénètre dans la zone gardée, le crâne émet un cri aigu audible à 400 mètres à la ronde avant de tomber au sol. Le sort prend alors fin. Les créatures situées dans un rayon de 18 mètres du crâne au moment où il se met à hurler doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdis pendant 1d6 rounds. Qu'il entende ou non ce cri, le jeteur de sorts sait instantanément que l'un de ses crânes a été déclenché, du moins s'il se trouve dans le même plan que celui-ci.

Le crâne peut être déplacé de sa position d'origine par toute créature qui en est capable sans pénétrer dans la zone qu'il surveille. Il a une CA de 12, une solidité de 1 et 1 point de résistance par niveau de lanceur de sorts. S'il est anéanti sans être déclenché, le jeteur de sorts n'est pas conscient de la destruction de son crâne.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *veille du crâne*. Le crâne reprend alors ses fonctions 1d4 rounds après avoir été déclenché.

Focaliseur : le crâne humanoïde sur lequel le sort est jeté.

vision aveugle

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère le pouvoir de vision aveugle sur 9 mètres. (Pour plus de détails, reportez-vous à la page 299 *Guide du Maître*.)

OBJETS MAGIQUES



Dans un environnement magique aussi riche que Faerûn, il n'est pas rare que des objets très puissants tombent entre les mains de héros et de félons. Ce chapitre présente un certain nombre d'objets magiques, du simple anneau au redoutable artefact, qui enrichiront votre campagne des *ROTUMES OUBLIÉS*.

Anneaux

Les anneaux décrits ci-dessous s'ajoutent à ceux qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Anneau de lames d'Akkabar. En y regardant de près, cet anneau en métal ressemble à d'innombrables épées entrelacées telles des plantes grimpances. Une fois par jour, son porteur peut prononcer un mot de commande. L'anneau tombe alors de son doigt, croît et constitue un mur de lames tranchantes, sur le même principe qu'un sort de *barrière de lames*. Une fois l'effet terminé (le porteur peut y mettre un terme), l'anneau de lames d'Akkabar reprend sa taille normale. Il revient au doigt de son porteur 1 round plus tard, du moins s'il est en vie, présent dans un rayon de 18 mètres et qu'aucun obstacle ne le sépare. Si l'anneau est incapable de retrouver son porteur, il tombe au sol là où se trouvait le centre de la *barrière de lames*.

Évocation [forcé] modérée ; NLS 12 ; Création d'anneaux, *barrière de lames* ; Prix 25 920 po.

Anneau de Velsharoon. En réalité, cet objet est constitué d'une paire d'anneaux que l'on porte à l'index et à l'auriculaire. Il ne compte cependant que pour un anneau dans le cadre de la limite au nombre d'objets magiques. Une fine chaîne en argent relie les deux anneaux. L'anneau de Velsharoon protège son porteur contre les morts-vivants, sur le même principe qu'une *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus sont conférés contre les morts-vivants et non contre les créatures maléfiques. Le porteur bénéficie également d'un bonus de résistance de +3 contre les sorts de l'école de Nécromancie.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'anneaux, *immobilisation de morts-vivants* ; Prix 33 500 po.

Annulus conflagros. Cet anneau de cuivre ressemble à une boucle qu'aurait pu produire une flammèche, d'autant que les rubis et topazes dont il est serti semblent refléter les différentes couleurs du feu. Chaque *annulus conflagros* confère une résistance au feu (10) à son porteur et lui permet d'activer les pouvoirs suivants en prononçant le bon mot de commande.

Pyrotechnie (à volonté)

Mains brûlantes (3 fois/jour)

Boule de feu (2 fois/jour)

Mur de feu (1 fois/jour)

Évocation [Feu] modérée ; NLS 6 ; Création d'anneaux, *boule de feu*, *mains brûlantes*, *mur de feu*, *pyrotechnie*, *résistance aux énergies négatives* ; Prix 92 340 po.

propriétés spéciales d'armes

Les propriétés spéciales d'armes décrites ci-dessous s'ajoutent à celles qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Destin. Les armes dotées de cette propriété sont parfois remises aux aventuriers ayant les faveurs de l'Église de Tymora. En général, chacune est créée avec 7 charges. À son tour de jeu, le porteur peut sacrifier 1 charge (action libre) pour effectuer une attaque supplémentaire avec l'arme. Il a également la possibilité de sacrifier 1 charge quand bon lui semble, mais pas plus de 1 fois par round, pour relancer un dé. Il peut le faire après avoir pris connaissance du jet original.

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *souhait limité* ; Prix 38 500 po ; Coût 14 000 po + 3 220 PX.

Dissipation. Une fois par jour, le porteur d'une arme de dissipation peut user de *dissipation de la magie* à cible contre une créature touchée (action libre). Le porteur peut recourir à cette propriété une fois le coup porté, mais la *dissipation de la magie* doit être utilisée au cours du round où l'arme a touché.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *dissipation de la magie* ; Prix 6 000 po.

Dissipation suprême. Trois fois par jour, le porteur d'une arme de dissipation suprême peut user de *dissipation suprême* à cible contre une créature touchée (action libre). Le porteur peut recourir à cette propriété une fois le coup porté, mais la *dissipation suprême* doit être utilisée au cours du round où l'arme a touché.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *dissipation suprême* ; Prix 79 200 po.

Dominatrice. Une créature touchée par une arme dominatrice doit réussir un jet de Volonté (DD 16) sous peine d'être secouée.

Enchantement modéré ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *terreur* ; Prix bonus de +2.

Ensorcelée. Le porteur d'une arme ensorcelée est immunisé contre un sort choisi au moment où l'arme est créée. Ce sort doit prendre pour cible le porteur, et ne pas affecter une zone ou créer un effet. Quand le porteur est frappé par le sort choisi, l'arme l'absorbe. Lors de son tour de jeu suivant, il décide de laisser le sort disparaître ou de le rediriger vers une nouvelle cible (action libre)

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *renvoi des sorts* ; Prix 6 000 po.

Pénétrante. Une arme pénétrante passe outre la réduction des dégâts des adversaires de son porteur comme si elle était d'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais (choisir ce qui convient à la créature frappée).

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *arme alignée* ; Prix bonus de +1.

Armes magiques

Les armes décrites ci-dessous s'ajoutent à celles qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Brise-cœur. Propriété originelle du seigneur nycaloth Gaulguth, cette redoutable *hache d'armes* +2 *vorpal* est conçue pour une créature de taille G. *Brise-cœur* suinte d'un ichor verdâtre et nauséabond qui empêche les blessures qu'il inflige de guérir magiquement.

Ainsi, un personnage tentant de jeter un sort d'Invocation (guérison) sur une créature touchée par *brise-cœur* doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20), sans quoi le sort n'a aucun effet. Cet effet inhibant disparaît dès que la créature retrouve son total de points de vie normal (via repos et guérison naturelle ou soins magiques passant outre les propriétés de l'arme).

Évocation puissante ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *affûtage*, *cercle de mort*, *malédiction* ; Prix 314 320 po ; Coût 157 320 po + 12 560 PX ; Poids 6 kilos.



Lames tueuses de Demron

Cheldaorn Katar. Taillée dans une dent de dragon noir, cette *dague coup-de-poing* +1 fonctionne sur le même principe qu'une *dague venimeuse*. La première de ces armes fut conçue par un assassin elfe renégat originaire de la ville d'Ascalhorn, qu'on appelle aujourd'hui le fort des portes de l'Enfer. Depuis la destruction de ce dernier, différents exemplaires de cette arme ont fait leur apparition entre les mains de tueurs expérimentés de Faerûn.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement* ; Prix 8 302 po ; Coût 4 302 po + 320 PX ; Poids 0,5 kilo.

Épée cinglante de Samos le Brigand. Jadis propriété d'un traqueur de morts-vivants nain, cette *épée courte* +1 prend la forme d'un arc d'énergie bleue et lumineuse à partir de sa garde, l'ensemble évoquant davantage un fouet qu'une épée. Ce fouet traverse la plupart des créatures

sans les blesser, mais il est dévastateur contre les morts-vivants. Le porteur de l'*épée cinglante* peut utiliser ce « fouet » d'énergie pour porter une attaque de contact à un mort-vivant, qui doit alors réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être détruit. Le porteur n'a pas besoin d'être formé au maniement du fouet pour bénéficier de cette attaque.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *arme destructrice* ; Prix 56 310 po ; Coût 27 310 po + 2 160 PX ; Poids 1 kilo.

Glas du tyran. Ce marteau de guerre doré fonctionne sur le même principe qu'un *marteau de lancer nain* pourvu des propriétés suivantes. Une fois tous les dix jours, son porteur peut frapper le sol (action simple) pour reproduire un effet de *tremblement de terre*. Chaque fois que ce marteau touche une créature du type géant, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine d'être affectée par un sort de *rapetissement* (bien que ce sort n'affecte normalement que les humanoïdes).

Illustration de Wayne England

Évocation et Transmutation puissantes ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *rapetissement*, le créateur doit être un nain de niveau 10 au moins ; Prix 154 312 po ; Coût 77 312 po + 6 160 PX ; Poids 2,5 kilos.

Lames tueuses de Demron. Les six épées connues sous le nom de *lames tueuses de Demron* furent créées sur trois siècles. Bien que l'archimage Demron soit crédité de leur conception, elles furent créées par l'ensemble des races qui occupaient Myth Drannor avant sa chute. Chaque épée fut inexorablement liée à un type de porteur précis. (En termes de jeu, seuls les membres d'une race ou d'une classe donnée peuvent se servir d'une telle arme.) Entre les mains d'un porteur n'affichant pas la classe ou la race requise, une *lame tueuse* fonctionne sur le même principe qu'une arme de maître non magique.

Toutes ces armes sont des *épées + 4 saintes, tueuses d'Extérieurs et de morts-vivants*. Chacune émet autant de lumière qu'une torche, mais leur porteur peut réprimer celle-ci au prix d'un ordre mental. De plus, toutes sont pourvues de propriétés spécifiques décrites ci-dessous. Sauf indication contraire, on active chaque propriété d'une *lame tueuse* au prix d'un mot de commande.

Evaelathil. Cette épée courte destinée à un porteur de taille P ne peut être maniée que par un halfelin. Elle brille d'une douce lueur verdâtre.

En plus des propriétés habituelles des *lames tueuses*, *Evaelathil* confère à son porteur une résistance au feu (10). Elle lui permet également d'utiliser *charme-personne* et *localisation de créature*, 1 fois par jour chacun.

Évocation [Bien] puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *charme-personne*, *châtiment sacré*, *localisation de créature*, *résistance aux énergies destructives*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 161 045 po ; Coût 80 363 po + 6 429 PX ; Poids 0,5 kilo.

Mhaorathil. Cette épée courte destinée à un porteur de taille M ne peut être maniée que par un nain. Conçue pour les défenseurs nains de Myth Drannor, elle brille d'une vive lueur orangée.

En plus des propriétés habituelles des *lames tueuses*, *Mhaorathil* permet à son porteur d'utiliser *arme destructrice*, *guérison des maladies* et *soins légers*, 1 fois par jour chacun.

Évocation [Bien] puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *arme destructrice*, *châtiment sacré*, *guérison des maladies*, *soins légers*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 150 297 po ; Coût 75 303 po + 5 999 PX ; Poids 1 kilo.

Morvian. Cette impressionnante épée à deux mains est destinée à un porteur de taille M. Contrairement à ses consœurs, son usage ne se limite pas à une simple race. Cependant, son porteur doit être d'alignement loyal bon. Elle brille d'une vive lueur jaune semblable à la lumière du soleil.

En plus des propriétés habituelles des *lames tueuses*, *Morvian* est une arme axiomatique qui permet à son porteur d'utiliser *lumière du jour*, 1 fois par jour.

Évocation [Bien, Loi] puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré*, *courroux de l'ordre*, *lumière du jour*, le créateur doit être d'alignement loyal bon ; Prix 158 389 po ; Coût 79 369 po + 6 321 PX ; Poids 4 kilos.

Faervian. Cette épée longue destinée à un porteur de taille M ne peut être maniée que par un lanceur de sorts profanes. Tout porte à

croire qu'elle a été forgée à partir d'un bloc d'acier poli. Elle brille d'une lueur pourpre foncé. Contrairement à ses consœurs, cette arme est de toute évidence de manufacture elfique.

En plus des propriétés habituelles des *lames tueuses*, *Mhaorathil* est une arme stockeuse de sorts. En outre, elle permet à son porteur de lancer jusqu'à trois sorts par jour bénéficiant du don de métamagie d'Incantation statique.

Évocation [Bien] (plus aura du sort stocké) puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré*, Incantation statique ; Prix 134 970 po ; Coût 67 642 po + 5 386 PX ; Poids 2 kilos.

Dragathil. Cette rapière légèrement incurvée est destinée à un porteur de taille M. La lame abrite en son centre une rangée de petits rubis et sa large garde a la forme de roses entrelacées autour de trois harpes. *Dragathil* brille d'une vive lueur rougeâtre, mais malgré son apparence redoutable, elle est conçue pour neutraliser ses adversaires en douceur et non de les terrasser à grand renfort de magie profane et de coups.

En plus des propriétés habituelles des *lames tueuses*, *Dragathil* est une arme miséricordieuse. De plus, elle permet à son porteur d'utiliser *immobilisation de personne*, 1 fois par jour. Seul un personnage pourvu de talents de persuasion et de négociation (5 degrés de maîtrise en Diplomatie) peut manier *Dragathil*.

Évocation [Bien] puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré*, *immobilisation de personne*, *soins légers*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 125 720 po ; Coût 63 020 po + 5 016 PX ; Poids 1 kilo.

Keryvian. Dernière-née des *lames tueuses*, *Keryvian* est également la plus puissante des épées de Demron. La lame de cette épée bâtarde est teintée de bleu et sa garde a la forme d'un grand dragon bleu serrant la lame entre ses crocs. Au combat, *Keryvian* luit et crépite d'une énergie bleutée. Seul un guerrier, un paladin ou un rôdeur d'alignement bon peut la manier.

En plus des propriétés habituelles des *lames tueuses*, *Dragathil* est une arme acérée. De plus, elle permet à son porteur d'utiliser *alarme*, *feuille morte* et *saut*, 1 fois par jour. L'*alarme* est audible et ne se déclenche que si une créature autre que son propriétaire pose la main dessus. En outre, chaque fois que *Keryvian* réalise un coup critique, elle confère 1 niveau négatif à la cible. Son porteur reçoit alors 1d6 points de vie temporaires (pendant 24 heures) chaque fois qu'elle confère un tel niveau négatif. Un jour après avoir été frappée, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif ou perdre un niveau de personnage.

Évocation [Bien] puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *alarme*, *châtiment sacré*, *énergie négative*, *feuille morte*, *renvoi des sorts*, *saut* ; Prix 207 070 po ; Coût 103 692 po + 8 270 PX ; Poids 2 kilos.

Lame de rouille. Cette *dague +1* est piquée et rouillée, mais elle ne souffre pas d'effets secondaires dus à la corrosion. Tout objet en fer (ou en alliage de fer) qui est touché par une *lame de rouille* tombe en poussière comme s'il était victime d'un sort de *rouille*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *rouille* ; Prix 58 302 po ; Coût 29 302 po + 2 302 PX ; Poids 0,5 kilo.

Lames jumelles embrasées. Cette hache d'armes est forgée en fer froid et en adamantium, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts des créatures résistantes à l'un ou à l'autre de ces

matériaux. Entre les mains d'un nain loyal bon, elle luit légèrement et fonctionne sur le même principe qu'une *hache d'armes +2 axiomatique et sainte*. Si un autre type de créature s'en empare, elle se comporte comme une *hache d'armes +2* et ne luit pas.

Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *affûtage, cercle de mort* ; Prix 82 215 po ; Coût 40 515 po + 3 216 PX ; Poids 2 kilos.

Lance guérisseuse de Nychyaella. Cette lance +2 est pourvue d'une hampe en voûte sombre et d'une pointe argentée. S'il réussit une attaque, son porteur peut récupérer un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés, comme s'il bénéficiait d'un sort de *baiser du vampire*. Rien ne l'empêche d'utiliser cette propriété une fois l'attaque effectuée. Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour.

Nécromancie modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *baiser du vampire* ; Prix 44 392 po ; Coût 22 392 po + 1 760 PX ; Poids 3 kilos.

Marteau de Craemmol. Propriété d'un légendaire guerrier nain connu pour son talent et son avarice, ce *marteau de guerre +3* émet une vive lueur jaunâtre équivalente à celle que produit une torche. Quand un drow s'approche du porteur dans un rayon de 18 mètres, l'arme produit un tintement de cloche bruyant. Si le porteur se concentre sur le *marteau* pendant 1 round, il découvre l'emplacement exact du drow le plus proche et le nombre total d'elfes noirs qui se trouvent dans le rayon de détection de l'arme.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *vision lucide* ; Prix 43 312 po ; Coût 21 812 po + 1 720 PX ; Poids 2,5 kilos.

propriété spéciale d'armure

La propriété spéciale d'armure décrite ci-dessous s'ajoute à celles qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Protection contre la mort. La magie de cette armure confère un effet de *protection contre la mort* au porteur, 1 fois par jour pendant 7 minutes. La protection se met automatiquement en route dès que le porteur est soumis à son premier effet d'énergie négative ou de mort de la journée.

Cette propriété remplace les propriétés spéciales de *protection contre la mort* et de *protection contre les énergies négatives* décrites dans *Magie de Faerûn*.

Nécromancie modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *protection contre la mort* ; Prix bonus de +2.

Armure et bouclier magiques

L'armure et le bouclier décrits ci-dessous s'ajoutent à ceux qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Armure cœur-dragon. Portée par l'un des derniers rois d'Ammarindar, cette armure de nain est une *armure d'écailles +1 en peau de*

dragon rouge. En plus de ses propriétés habituelles, elle confère une résistance au feu (10) à son porteur.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix 25 400 po ; Coût 12 900 po + 1 000 PX ; Poids 15 kilos.

Bouclier du capitaine Aerad. Jadis porté par un légendaire héros nain d'Ammarindar, ce bouclier serait aujourd'hui au fort des portes de l'Enfer. Selon la légende, le *bouclier du capitaine Aerad* serait capable de fracasser toute arme le frappant, mais il s'agit d'un simple *écu en acier +3*. Son mythique pouvoir de destruction est tout simplement dû aux grossières armes en bronze que maniaient les ennemis du capitaine et non à quelque magie puissante.

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être de niveau 9 ; Prix 9 170 po ; Coût 4 670 po + 360 PX ; Poids 7,5 kilos.

Bâton

Le bâton décrit ci-dessous s'ajoute à ceux qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Bâton du tonnerre. Il existerait plus d'une dizaine de *bâtons du tonnerre*, parmi lesquels celui de Khelben Arunsun, dit Bâton Noir. Chaque *bâton du tonnerre* est en bois cendré, mesure 1,80 mètre de long et est surmonté d'une tête de dragon bleu en mithral. De plus, sa base est équipée d'une pointe, elle aussi en mithral, qui permet de s'en servir comme d'une lance au besoin. Ce bâton renferme plusieurs sorts liés au tonnerre, à la foudre et au contrôle du climat (généralement un sort de chaque niveau). Chaque *bâton du tonnerre* aurait donc des propriétés distinctes. Voici un exemple des sorts que peut renfermer un tel objet.

Décharge électrique (1 charge)

Boule électrique de Gedlee (1 charge)

Éclair (1 charge)

Lance tonnerre (2 charges)

Boule de foudre (2 charges)

Éclair multiple (2 charges)

Grand coup de tonnerre (3 charges)

Anneau de foudre (3 charges)

Changement de forme (dragon bleu uniquement) (3 charges)

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, *anneau de foudre, boule électrique de Gedlee, boule de foudre, changement de forme, décharge électrique, éclair, éclair multiple, grand coup de tonnerre, lance tonnerre* ; Prix 83 841 po ; Poids 2 kilos.

objets merveilleux

Les objets merveilleux décrits ci-dessous s'ajoutent à ceux qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Aigue-marine d'extension de durée. Cette pierre bleue est montée au centre d'un sablier or et argent. Une fois par jour, son propriétaire peut lancer un sort de 6^e niveau ou moins et jouir des

avantages du don Extension de durée. Le sort affecté mobilise un emplacement de sort normal (et non de 1 niveau supérieur). Un lanceur de sorts qui ne prépare pas ses sorts doit néanmoins s'acquiescer d'un temps d'incantation plus élevé quand il utilise cet objet. Pour en profiter, l'intéressé doit tenir l'objet en main au moment où il lance le sort.

Aucune puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, Extension de durée ; Prix 3 700 po ; Poids 0,5 kilo.

Bracelet d'Ynloeth. Propriété de Coronal Ynloeth de Shantel Othreier, ce bracelet en argent, conçu pour le bras gauche, fonctionne sur le même principe que des *bracelets* +8. De plus, son porteur est immunisé contre l'effet de mort des *épées fracassantes de Coronal Ynloeth* (cf. plus bas).

Abjuration puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage, protection contre la mort*, le créateur doit être de niveau 16 au moins ; Prix 70 000 po.

Cape de l'arsenal de Najjar. Créée par un guerrier/magicien calishite dans le but de l'aider à combattre son rival Vycaena, cette cape vaporeuse de lin blanc est recouverte d'une peau tannée de bête éclipsante. Une fois par round, le porteur peut glisser la main dans les plis de cette cape et en sortir une arme qu'il y a stockée. La *cape de l'arsenal de Najjar* fonctionne sur le même principe qu'un *sac sans fond*, si ce n'est qu'elle n'abrite que 12,5 kilos de matériel inerte susceptible de tenir sous une cape de 1,80 mètre de long. La plupart des armes à deux mains n'y ont donc pas leur place, sauf s'il est possible de les plier. Par contre, on peut facilement y dissimuler des armes légères ou à une main et autres objets de taille comparable. Étant donné que la cape est conçue pour abriter des armes, il n'y a pas de risque de la « crever », comme c'est le cas pour un *sac sans fond*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund* ; Prix 2 500 po.

Cœur de Tasmia. Ce splendide bustier à col haut est lacé de soie noire et cousu de saphirs. Il fonctionne sur le même principe qu'un *casque de l'homme-poisson* et un *anneau de liberté de mouvement*. De plus, il prolonge l'espérance de vie de son porteur, doublant le nombre d'années de chacune de ses catégories d'âge restantes, ainsi que de son âge maximal. Par exemple, un humain adulte qui porte le *cœur de Tasmia* atteindra l'âge mûr à 70 ans, le grand âge à 106 ans, l'âge vénérable à 140 ans et son âge maximal 2d20+2 ans après. Le *cœur de Tasmia* compte comme une chemise pour ce qui est de la limite au nombre d'objets magiques (cf. page 214 du *Guide du Maître*).

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *liberté de mouvement, respiration aquatique*, le créateur doit être de niveau 10 au moins ; Prix 127 000 po.

Couronne de renvoi. Ce diadème en bronze serti d'agates exerce un pouvoir considérable sur les morts-vivants. Le porteur de la *couronne* peut renvoyer les morts-vivants comme un prêtre de niveau 10 et bénéficier d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques des morts-vivants. De plus, il est en permanence affecté par un sort d'*invisibilité pour les morts-vivants*. Bien que la *couronne de renvoi* ne soit pas maudite, ses propriétaires finissent généralement entre les griffes de morts-vivants contre lesquels elle est censée les protéger.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité pour les morts-vivants, résistance*, le créateur doit être un prêtre de niveau 10 au moins ; Prix 113 600 po.

Flûte de Ruehar. Cette flûte en argent finement ouvragée ressemble à un parchemin roulé, les trous flanquant le bord de la « feuille ». En général, elle est entre les mains de descendants de Ruehar, un magicien elfe vert qui vécut du temps de Myth Drannor.

Quand l'utilisateur de la flûte joue deux courtes notes, il s'en dégage un sort de *lumière* qui dissipe les effets suivants dans son rayon : *brouillard dense, brume acide, brume de dissimulation, brume mortelle, nappe de brouillard et nuage naustabond*.

Le second pouvoir de la flûte est activé par un mot de commande connu des seuls descendants de Ruehar. Une fois ce mot prononcé, la flûte se déroule tel un parchemin, révélant alors un minuscule grimoire capable de contenir vingt niveaux de sort. La *flûte de Ruehar* originale renferme les sorts suivants : 1^{er} – *couleurs dansantes, disque flottant de Tenser, projectile magique, ventriloquie* ; 2^e – *entraîn, hébètement de monstre, poussière scintillante* ; 3^e – *abri de Léomund, coursier fantôme* ; 4^e – *métamorphose*. Cependant, les descendants du mage ont créé d'autres flûtes depuis sa mort. Certains grimoires contiennent donc d'autres sorts ou sont tout simplement restés vierges. Tout magicien déchiffrant le grimoire d'une *flûte de Ruehar* (cf. pages 178 et 179 du *Manuel des Joueurs*) peut étudier et préparer ces sorts normalement.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *bourrasque, lumière* ; Prix 15 000 po.

Foulard de Symrustar. Ce beau foulard, conçu pour une elfe, fonctionne sur le même principe qu'un grimoire. Tant qu'une magicienne le porte, elle peut étudier et préparer les sorts qui y sont « inscrits ». Le *foulard de Symrustar* peut stocker un total de trente-six sorts, mais pas plus de quatre par niveau. Le foulard est traité comme un grimoire de magicien pour ce qui est d'en déchiffrer le contenu, d'y « écrire » de nouveaux sorts, etc. Pour déterminer le nombre de sorts que renferme un foulard donné, jetez 1d4-1 pour chaque niveau de sort, puis fixer le nom de chacun comme si vous génériez un parchemin.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *page secrète* ; Prix 15 000 po.

Gant de Taarnahm le Vigilant. Ce gantelet de mailles permet au porteur de jeter son arme de corps à corps comme si elle possédait les propriétés spéciales *boomerang* et *de lancer*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *pierre magique, télékinésie* ; Prix 10 000 po.

Gantelets d'armement profane. Ces épais gantelets de cuir rehaussés d'argent recouvrent les mains et les poignets du porteur. Des fils argentés ornent les parties en cuir et chaque maille d'argent est couverte de runes au niveau de la paume. Lorsque le porteur manie une arme (métallique ou non), il passe outre la réduction des dégâts de ses adversaires comme s'il s'agissait d'une arme en argent magique. Si l'arme est déjà magique et en argent, les *gantelets* n'ont pas grand intérêt.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *arme magique* ; Prix 9 000 po ; Poids 0,5 kilo.

Heaume du pégase de Kloeth Ferétoile. Ce magnifique casque ailé permet à son porteur de convoquer un pégase céleste, 2 fois, par jour, pour servir de monture ou participer à un combat. Il est nécessaire de

prononcer un mot de commande à chaque convocation et la créature appelée reste pendant 3 heures, sauf si le porteur y met un terme avant.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres IV* ; Prix 20 160 po.

Instrument des vents. Ce bel instrument est un luth de maître (bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation [instruments à cordes]). Une fois par jour, son utilisateur peut tenter de jouer un air précis. S'il réussit un test de Représentation (instrument à cordes) (DD 15), le luth convoque un élémentaire de l'Air de taille G, comme s'il s'agissait du sort *convocation de monstres VI*.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI* ; Prix 22 000 po ; Poids 1,5 kilo.

Kiira NVaelahr. Ces gemmes vertes et éclatantes, chacune de la taille du poing, furent créées par les plus talentueux espions de Myth Drannor avant sa chute. Quand on le pose contre la peau, le *kiira NVaelahr* s'insère sans douleur dans la chair et s'y fixe si fermement qu'il est ensuite impossible de l'enlever. Traditionnellement, une telle gemme est placée au niveau du cœur, mais on peut la mettre sur n'importe quelle partie du corps. Une fois implantée, la gemme peut se déplacer dans le corps de son porteur sur simple concentration. Un *kiira NVaelahr* confère les pouvoirs suivants :

Le *kiira NVaelahr* est une sorte d'enregistreur qui archive automatiquement les souvenirs de son porteur. Les souvenirs mémorisés par la gemme peuvent ensuite être passés. La diffusion est alors visible et audible au porteur uniquement, sauf s'il use d'un autre pouvoir (cf. ci-dessous) pour la rendre visible à autrui. Ces souvenirs offrent son et image uniquement. De plus, ils sont un peu flous et il est difficile de s'y retrouver. (Les tentatives visant à voir ou entendre un événement précis subissent un malus de -2 aux tests de Détection et Perception auditive.) Au prix d'une action simple, le porteur de la gemme peut faire en sorte que l'objet enregistre ses souvenirs avec plus de détails. La gemme peut renfermer jusqu'à 10 heures de souvenirs détaillés, qui peuvent ensuite être lus sans malus. Si le porteur le souhaite, ces souvenirs peuvent inclure ses réflexions et sentiments.

- Le porteur peut user de *détection de pensées* à volonté. Il peut également envoyer des messages télépathiques (ce qui inclut des souvenirs archivés dans son *kiira NVaelahr*) à ceux dont il lit les pensées.
- Le porteur bénéficie d'un bonus de résistance de +2 aux jets de Volonté.
- Le porteur de la gemme peut user d'*image accomplie*, 1 fois par jour. Seuls les souvenirs enregistrés par le *kiira NVaelahr* peuvent être ainsi projetés.
- Le porteur de la gemme peut user de *vol supérieur*, 1 fois par jour.

Divination, Illusion et Transmutation modérées ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, image accomplie, vol supérieur* ; Prix 75 040 po.

Pierre protectrice de Vhyridaan. Cette petite pierre a tout l'air d'une *pierre ioun*. Elle dérive selon une orbite imprécise à 1d3 × 30 centimètres de la tête de son utilisateur et on ne peut l'en séparer qu'en la prenant, que ce soit à la main ou au filet. La *pierre protectrice de Vhyridaan* a une CA de 26, 10 points de résistance et une solidité de 5. Trois fois par jour, son utilisateur peut prononcer un mot de commande pour jouir d'une protection contre les sorts. Cet effet fonctionne sur le même principe que *renvoi des sorts*, si ce n'est que la pierre absorbe toujours 5 niveaux de sort avant de perdre ses propriétés, et non 1d4+6.

De plus, le propriétaire de la *pierre protectrice* peut y stocker 1 à 3 niveaux de sort par jour, comme s'il s'agissait d'une *pierre ioun violet vif* (cf. page 251 du *Guide du Maître*).

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *renvoi des sorts, transfert de sorts*, Incantation rapide ; Prix 232 560 po.

Pierre surnaturelle. Ces morceaux de verre à facettes de la taille du poing comptent parmi les objets les plus recherchés de Faerûn. Les mages en quête d'intimité et les êtres maléfiques désireux de laisser planer le secret sur leurs projets les aiment tout particulièrement. Du reste, ils chargent souvent leurs sbires ou des aventuriers de les leur récupérer.

Une fois placée sur une surface verticale et activée via un ordre mental, une *pierre surnaturelle* se met à flotter à 90 centimètres du sol tout en luisant et tintant légèrement. Tant qu'elle est active, elle bloque tous les effets suivants dans un rayon de 9 kilomètres (y compris dans les airs et sous terre).

- Les déplacements astraux et éthérés.
- Les sorts de Divination (scrutation).
- Les sorts d'Invocation (téléportation).
- Les pouvoirs magiques, surnaturels et extraordinaires, les facultés psioniques et autres aptitudes reproduisant ces effets.

La *pierre surnaturelle* n'entrave que les effets qui se manifestent dans la zone. Les sorts et pouvoirs activés au sein de cette zone et qui visent un lieu situé en dehors du rayon de 9 kilomètres ne sont pas concernés. Par exemple, un magicien se tenant près d'une *pierre surnaturelle* pourra lancer *scrutation* pour espionner une créature située à plus de 9 kilomètres, mais il sera incapable de se *téléporter* dans la pièce observée en raison de l'action de la pierre.

Abjuration puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *antidétection, porte dimensionnelle*, le créateur doit être de niveau 20 ; Prix 250 000 po.

sceptres

Les sceptres décrits ci-dessous s'ajoutent à ceux qui figurent dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Sceptre de divergence. Chacun de ces sceptres est ciselé de runes protectrices et surmonté d'une gemme. Le type de cette gemme



Heaume du pégase de Kloeth Fertétoile

Illustration de Jim Paeselec

dépend de la forme d'énergie destructive contre laquelle le sceptre a été conçu (une émeraude pour l'acide, une topaze pour l'électricité, un rubis pour le feu, un saphir pour le froid et un diamant pour le son). Quand un effet relevant du type d'énergie adéquat vise le porteur ou tout point situé dans un rayon de 3 mètres de celui-ci, il a le droit de sacrifier 3 charges pour rediriger l'attaque en un point de son choix situé dans un rayon de 18 mètres (action libre). Un sort de zone doit être centré dans un rayon de 3 mètres du porteur pour que celui-ci puisse le rediriger. (En d'autres termes, une *boule de feu* jetée à 4,50 mètres ne saurait être redirigée, même si une partie de l'effet entre bel et bien dans un périmètre de 3 mètres du porteur.) De plus, le *sceptre de divergence* peut reproduire les effets d'un sort de *lueur féerique*. Ce pouvoir ne coûte aucune charge. Le *sceptre de divergence* a 50 charges au moment de sa création.

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création de sceptres magiques, *lueur féerique, renvoi des sorts* ; Prix 117 000 po.

Sceptre des sphères. Elminster aurait conçu le premier de ces rares et étranges sceptres, mais des magiciens de tout Toril en ont depuis créé de nouveaux exemplaires. L'unique fonction du *sceptre des sphères* est de créer de grosses bulles transparentes de 90 centimètres de diamètre dégageant autant de lumière qu'une bougie. Les bulles flottent dans les airs à la vitesse de 6 mètres par round dans la direction choisie par le porteur. Chacune peut renfermer jusqu'à 70 kilos de créatures ou d'objets. Tout objet situé dans une telle sphère est protégé des éléments (pluie, vent, neige, etc., mais pas de bonus ou de résistance contre les attaques d'énergie destructive) et jouit d'un effet de *feuille morte* si elle tombe de plus de 3 mètres. Les bulles ont une durée de vie de 8 heures (sauf si on les brise avant).

Une bulle n'est pas une prison. Tout être intelligent peut en sortir facilement en la brisant. Le *sceptre des sphères* a 50 charges au moment de sa création et la formation de chaque bulle coûte 1 charge.

Évocation [force] modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, *disque flottant de Tenser, feuille morte* ; Prix 25 000 po.

Armes magiques uniques

Contrairement aux armes magiques spécifiques décrites dans le *Guide du Maître*, les armes de cette section sont uniques. Par exemple, il n'existe qu'une seule *Calathangas* à Faerûn. Certaines de ces armes uniques sont intelligentes (cf. règles concernées, page 268 du *Guide du Maître*) ; d'autres non.

Calathangas. Également appelée la *lame du rat* ou le *dard de Xerastos*, cette *raprière* +1 apparut dans les Vaux il y a près d'un siècle. Un humanoïde la maniant doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) tous les dix jours sous peine de contracter la lycanthropie et de devenir un rat-garou infecté. De plus, tout humanoïde frappé par la *raprière* doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter cette même forme de lycanthropie.

Calathangas ne luit que si des rats sont présents dans un rayon de 15 mètres. Une fois par jour, son porteur peut appeler 1d6+1 nuées

de rats ou une meute de 3d6 rats sanguinaires au prix d'une action simple. Ces créatures pointent le bout de leur museau en 2d6 rounds et servent le porteur pendant 1 heure.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *convocation d'alliés naturels III* ; Prix 15 800 po ; Coût 8 060 po + 620 PX.

Dyerwaen. Forcée par les elfes de la vieille Myth Drannor, cette *épée bâtarde* +2 fut offerte aux premiers colons humains des Vaux en gage d'amitié. Elle confère un certain nombre de propriétés magiques à son porteur. En milieu forestier, le personnage qui la porte est camouflé, ce qui lui offre un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion. De plus, il peut y user de *passage sans trace* à volonté. Il peut également recourir à *orientation* à volonté au sein de n'importe quel environnement. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Survie. Si on le lui ordonne, *Dyerwaen* peut également lancer *invisibilité pour les animaux* (utilisable à volonté) et *communication avec les plantes* (utilisable 1 fois par jour). Enfin, le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Diplomatie contre les elfes, les fées et les créatures des bois d'alignement bon. *Dyerwaen* est d'alignement chaotique bon et peut donc passer outre la réduction des dégâts d'Extérieurs loyaux ou mauvais.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être un druide ; Prix 29 335 po ; Coût 14 667 po et 5 pa + 1 173 PX.

Elqillar. Ce *cimeterre* +1 fut conçu par un illusionniste calishite du nom d'Akhir Ahad, qui souhaitait échapper aux tentatives d'assassinat de rivaux politiques. Si on le lui ordonne, *Elqillar* peut se transformer en cimeterre, dague, kukri ou épée de tout type pour une créature de taille P, M ou G. Quelle que soit son apparence, cette arme conserve son bonus d'altération de +1 et des runes multicolores donnant son nom apparaissent sur sa lame.

Le porteur d'*Elqillar* peut user de *déguisement* à volonté. Quand il la tient en main, il est immunisé contre *détection de pensées*, *détection du mensonge* et toute tentative visant à détecter son alignement, comme s'il portait un *anneau de barrière mentale*. Enfin, quand *Elqillar* frappe une créature qui n'est pas sous forme naturelle, celle-ci doit réussir un jet de Volonté (DD 18) sous peine de la recouvrer (la forme naturelle des lycanthropes infectés et naturels est humanoïde ou géant).

Illusion puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *antidétection, déguisement, métamorphose* ; Prix 167 315 po ; Coût 83 815 po + 6 680 PX.

Épée noire. Cet objet est une *épée bâtarde* +3 créée au faite de l'empire imaskari dans le but de renverser l'empereur. Son profil est le suivant :

AL LN ; Int 10, Sag 14, Cha 14 ; parole, vue et ouïe (36 mètres) ; valeur d'Ego 15.

Pouvoirs mineurs. Silence 3 fois/jour, ténèbres 3 fois/jour.

Pouvoir majeur. Dissipation de la magie 3 fois/jour.

Dessein spécial. Renverser les tyrans.

Pouvoir dédié. Le porteur bénéficie d'un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque, sauvegardes et tests.

Personnalité. L'*épée noire* est hautaine et obnubilée. Elle n'aime pas être maniée par une créature qu'elle croit inférieure (ce qui inclut

la plupart des personnages) et ne se montre guère bavarde en de telles circonstances. Cependant, quand elle a les moyens de combattre un tyran, elle est agitée et pousse son porteur à aller de l'avant.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *dissipation de la magie, faveur divine, silence, ténèbres* ; Prix 131 335 po ; Coût 55 835 po + 5 240 PX.

Ilbratha, Maîtresse de la Guerre. Cette *épée longue* +1 fut forgée pour le compte du roi Azoun I^{er} du Cormyr, mais elle fut par la suite perdue en mer au cours d'une tempête. En plus de son bonus d'altération, *Ilbratha* permet à son porteur d'user de *saut* 3 fois par jour, *clignotement* 1 fois par jour et *image miroir* 1 fois par jour (mot de commande différent pour chaque effet). De plus, elle carillonne quand elle entre en contact avec un effet ou un objet magiques.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *clignotement, détection de la magie, image miroir, saut* ; Prix 31 115 po ; Coût 15 715 po + 1 232 PX.

Lame d'Evithyan. Cette *épée longue* +3 fut conçue à Myth Drannor par le vieux héros elfe dont elle porte le nom, puis elle servit à combattre les drows de l'Outreterre. Proche d'une arme tueuse, la *lame d'Evithyan* est une *épée longue* +5 contre les drows. Cependant, elle ne leur inflige pas de simples dégâts supplémentaires, mais un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Constitution. Un jet de Vigueur (DD 20) réussi leur permet néanmoins de réduire cet affaiblissement de moitié.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *épée de Mordenkainen* ; Prix 72 315 po ; Coût 36 315 po + 5 240 PX.

Shazzellim. Ce *cimeterre* +1 *acéré* fut créé par les Magiciens Rouges de Thay pour combattre les Ménestrels. Sa garde a la forme de deux serpents dressés. Son profil est le suivant :

AL NM ; Int 17, Sag. 10, Cha 17 ; parole et télépathie, vision dans le noir et ouïe (36 mètres) ; valeur d'Ego 17.

Pouvoirs mineurs. *Détection de la magie* à volonté, *localisation d'objet* 3 fois/jour, 10 degrés de maîtrise en Fouille (modificateur total de +13).

Dessein spécial. Terrasser les Ménestrels.

Pouvoir dédié. *Boule de feu* (10d6 points de dégâts de feu).

Personnalité. *Shazzellim* est froide et malicieuse. Elle semble presque être indignée par son existence et sa conscience, et elle exècre le peu d'attention qu'on lui a accordé depuis sa création, comme le prouvent les encoches que présente sa lame et les dégâts faits aux ornements de sa garde. *Shazzellim* parle le commun, l'orque, l'abyssal et l'inferral.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *boule de feu, détection de la magie, localisation d'objet* ; Prix 92 415 po ; Coût 46 365 po + 3 684 PX.

Taragarth, le Tison de Sang. Cette *épée courte* +1 fut forgée à Lunargent durant les premières heures du Nord et menée pour la première fois au combat contre les trolls des landes Éternelles. Quand son porteur la prend en main, il jouit d'une résistance au feu (10)

et est immunisé contre *détection de pensées, détection du mensonge* et toute tentative visant à détecter son alignement.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *antidétection, résistance aux énergies destructives* ; Prix 42 310 po ; Coût 21 310 po + 1 680 PX.

Veillennuit. Cette *épée longue* +3 en adamantium est une relique de la vieille Nétheril. Elle est pourvue d'une lame noire et d'un pommeau en argent incrusté d'ivoire et d'une grosse perle noire. Le porteur de *Veillennuit* gagne la vision nocturne et l'épée disperse les ténèbres magiques sur 9 mètres si elle réussit un test de niveau de lanceur de sorts (comme si elle jetait *dissipation de la magie*). Quand on la plante fermement dans le sol, elle bourdonne bruyamment si un individu situé dans un rayon de 18 mètres a l'intention de nuire à son porteur.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *alarme, dissipation de la magie, lumière* ; Prix 89 315 po ; Coût 44 815 po + 3 560 PX.

Artefact rare

Cet artefact est propre aux Royaumes Oubliés. Les secrets de sa conception ont été oubliés depuis bien longtemps.

Épées fracassantes de Coronal Ynloeth. Cet artefact est en réalité composé de deux *épées longues* +5 de *rapidité* et *saintes* qui appartiennent à Coronal de Shantel Othreier lors des guerres de la Couronne. Bien que de nombreuses ballades elfiques antiques parlent de Coronal Ynloeth et de ses formidables épées, le sort de ces dernières reste incertain. Elles furent utilisées lors de plusieurs batailles de marque de la guerre des Couronnes, parmi lesquelles la bataille des Dieux en -10 700 CV. Ynloeth lui-même périt dans des circonstances mystérieuses en -10 600 CV, peu avant que Shantel Othreier ne tombe face à l'empire Vyshaantar. On ne sait donc pas grand-chose du parcours des *épées fracassantes*, mais elles se trouveraient quelque part dans la région du fort des portes de l'Enfer.

Individuellement, chacune de ces armes est une *épée longue* +2. Quand on les manie simultanément, elles dévoilent toute leur puissance. Une fois par an, il est possible de les entrechoquer d'une manière bien précise dans le but de les briser. Les morceaux se multiplient alors et donnent naissance à un ouragan d'acier d'un rayon de 150 mètres centré sur leur porteur. Les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine de mourir. En cas de réussite, chaque cible subit 15d6 points de dégâts. Malheureusement, cet effet terrasse également le porteur (pas de jet de sauvegarde) et détruit son corps, si bien que seule une *résurrection suprême* permet de le ramener d'entre les morts. Les *épées fracassantes de Coronal Ynloeth* se reforment quelque part à Faerûn 24 heures après avoir été brisées.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Poids 2 kilos chacune.

CAMPAGNES LÉGENDAIRES À FAERÛN

Depuis la parution de la 3^e édition de D&D, plusieurs suppléments ont permis d'élargir le champ d'horizon des campagnes de jeu. Des ouvrages tels que *Campagnes Légendaires*, le *Manuel des Plans*, le *Manuel des Psioniques*, *Les Chapitres Interdits* et *Les Chapitres Sacrés* présentent un large éventail de règles nouvelles et d'informations inédites, sans pour autant préciser comment les inclure à une campagne des Royaumes Oubliés. Ce chapitre, le suivant et l'appendice adaptent donc ces options aux contrées de Faerûn, proposant des règles de jeu épiques, des aventures planaires, des informations de nature psionique et des thèmes à ne pas mettre entre les mains d'âmes sensibles.

classes de prestige épiques

Cette section dévoile la progression de toutes les classes de prestige du Chapitre 2 qui sont étalées sur dix niveaux. On y trouve également deux classes de prestige réservées aux personnages de niveau 20 ou plus. Chaque classe de prestige épic propose une liste de dons supplémentaires parmi lesquels un personnage peut faire son choix pour combler ses emplacements de dons supplémentaires. Pour plus de détails sur ces dons, reportez-vous au *Guide du Maître* et à *Campagnes Légendaires*.

Adepte des ombres épic

Les avantages de la Toile d'Ombre sont aussi puissants que tentants. Seuls quelques-uns des individus qui empruntent cette voie atteignent un niveau épic et ceux qui les connaissent osent à peine chuchoter leur nom en plein jour.

Au titre de lanceur de sorts, l'adepte des ombres épic a tout intérêt à prendre des dons qui renforcent ses facultés magiques, comme le très populaire Science de l'emplacement de sort. École

renforcée épic (plus particulièrement associé à Enchantement, Illusion ou Nécromancie) est également très utile. Science de la vision nocturne améliore les facultés visuelles de l'adepte des ombres épic dans l'obscurité qu'il chérit tant.

L'adepte des ombres épic qui se satisfait de ses talents de lanceur de sorts doit songer à prendre des dons qui s'intéressent aux autres pouvoirs qu'il possède. S'il remplit les conditions nécessaires, Camouflage personnel colle bien au concept de ce type de personnage. Coup spectral constitue également un bon choix pour les adeptes des ombres qui étaient des prêtres avant de se tourner vers la Toile d'Ombre.

Enfin, l'adepte des ombres doit s'attacher à la caractéristique qui régit ses facultés de lanceur de sorts. La Dextérité est un bon choix secondaire, surtout si le personnage est dépourvu d'armure.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts de l'adepte des ombres épic augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

Défense d'ombre (Ext). Au-delà du niveau 9, le bonus de malfaisance aux sauvegardes contre les sorts d'Enchantement, d'Illusion, de Nécromancie ou accompagnés du registre de l'obscurité augmente de +1 tous les trois niveaux (+4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, l'adepte des ombres épic gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires d'adepte des ombres épic. Connaissance magique, Coup spectral, École renforcée épic,

TABLE 5—1 : ADEPTE DES OMBRES ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	Défense d'ombre (+4)
13	—
14	Don supplémentaire
15	Défense d'ombre (+5)
16	—
17	—
18	Défense d'ombre (+6), don supplémentaire
19	—
20	—

Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Science de la vision nocturne, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

chasseur shaaryen épique

Le chasseur shaaryen épique ne fait qu'un avec sa monture. C'est un cavalier, un pisteur et un survivant hors pair.

Le chasseur shaaryen épique doit se tourner vers les dons relatifs à l'équitation et au tir à l'arc, qui sont ses plus grands atouts. Cavalier légendaire et Talent épique (Équitation) améliorent son niveau de cavalier et lui permettent de réussir les tests d'Équitation au DD élevé. Pluie de flèches, Précision surnaturelle, Science du feu nourri, Tir à l'arc rapproché et Tir lointain augmentent également ses talents d'archer.

Le chasseur shaaryen a tout intérêt à augmenter sa Dextérité régulièrement, la Constitution représentant un bon choix secondaire.

Dés de vie. d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Bonus d'Équitation (Ext). Au-delà du niveau 10, le bonus d'aptitude aux tests d'Équitation du chasseur shaaryen épique augmente de +2 tous les trois niveaux (+10 au niveau 13, +12 au niveau 15 et +14 au niveau 18).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le chasseur shaaryen épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires de chasseur shaaryen épique.

Arme de prédilection épique, Cavalier légendaire, Endurance épique, Guérison accélérée, Peau métallique, Pluie de flèches, Précision surnaturelle, Prouesse épique, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Robustesse épique, Science du feu nourri, Talent épique, Tir à l'arc rapproché, Tir lointain, Traqueur légendaire.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

TABLE 5—2 : CHASSEUR SHAARYEN ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	—
13	Bonus d'Équitation (+10), don supplémentaire
14	—
15	—
16	Bonus d'Équitation (+12), don supplémentaire
17	—
18	—
19	Bonus d'Équitation (+14), don supplémentaire
20	—

hathran épique

D'après ce qu'en savent les étrangers, l'othlor est la plus haute fonction qui existe parmi les Sorcières de Rasheménie. Eh bien, ils ont tort. Les rares hathrans qui transcendent ce niveau de puissance ne dévoilent pas leur identité et disparaissent souvent de la scène publique. Elles œuvrent parfois depuis les coulisses, mais parcourent avant tout incognito des terres lointaines et autres plans d'existence en quête de connaissances.

L'hathran épique dispose certainement du plus vaste choix de dons supplémentaires de toutes les classes. Ses choix dépendent essentiellement de sa classe de lanceur de sorts privilégiée (divine ou profane). Les anciennes prêtresses peuvent se tourner vers Domaine supplémentaire ou Science de la magie d'alignement, alors que les lanceuses de sorts profanes s'intéresseront certainement à leurs facultés de métamagie. Quels que soient les antécédents d'une hathran, des dons généraux comme École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique et Science de l'emplacement de sort sont très pratiques.

Qu'il s'agisse de l'Intelligence, de la Sagesse ou du Charisme, les hathrans épiques doivent s'attacher à l'amélioration de la valeur de caractéristique qui gère leurs facultés de lanceur de sorts. Comme elles se multiclassent, un coup de pouce dans leur valeur de caractéristique secondaire n'est pas une mauvaise idée.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts de l'hathran épique augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

Magie des esprits universelle (Ext). Au-delà du niveau 9, l'hathran épique jouit d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les trois niveaux (4 fois au niveau 12, 5 fois au niveau 15 et 6 fois au niveau 18).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, l'hathran épique gagne un don supplémentaire tous les deux niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Elle doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires d'hathran épique. Alchimie améliorée, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des

TABLE 5-3 : HATHRAN ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	Don supplémentaire, magie des esprits universelle (4 fois/jour)
13	—
14	Don supplémentaire
15	Magie des esprits universelle (5 fois/jour)
16	Don supplémentaire
17	—
18	Don supplémentaire, magie des esprits universelle (6 fois/jour)
19	—
20	Don supplémentaire

sorts accrue épique, Émanation permanenté, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Prestige épique, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort de familier, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

Incantatrice épique

L'incantatrice est plus solitaire encore que la représentante moyenne de la classe de prestige.

Science de la métamagie améliore les prodigieuses facultés métamagiques de l'incantatrice, ses avantages se cumulant avec ceux que confère l'aptitude de classe du même nom. Tout don de métamagie épique (comme Science de l'augmentation d'intensité) lui est également utile.

L'incantatrice épique doit s'intéresser de près à la valeur de caractéristique dont dépendent ses facultés de lanceuse de sorts (Intelligence ou Charisme), Dextérité et Constitution représentant de bons choix secondaires.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts de l'incantatrice épique augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

Métamagie instantanée (Sur). Au-delà du niveau 9, l'incantatrice épique jouit d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les deux niveaux (3 fois au niveau 11, 4 fois au niveau 13, 5 fois au niveau 15, 6 fois au niveau 17 et 7 fois au niveau 19).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, l'incantatrice épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Elle doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires d'incantatrice épique. Alchimie améliorée, Baguette de maître, Bâton de maître, Connaissance

TABLE 5-4 : INCANTATRICE ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	Métamagie instantanée (3 fois/jour)
12	—
13	Don supplémentaire, métamagie instantanée (4 fois/jour)
14	—
15	Métamagie instantanée (5 fois/jour)
16	Don supplémentaire
17	Métamagie instantanée (6 fois/jour)
18	—
19	Don supplémentaire, métamagie instantanée (7 fois/jour)
20	—

magique, Contresort épique*, École renforcée épique, Effet amélioré*, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de la capture de sort*, Science de l'emplacement de sort, Science de la métamagie, Science de la métamagie coopérative*, Science de la magie de guerre, Sort baladeur, Sort de familier, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples, Volonté épique.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

Justiciar de Tyr épique

Champion de la Loi, mais aussi du Bien, le justiciar de Tyr épique est très proche du paladin épique. Il incarne donc la justice et la vertu, et son épée s'abat sur les félons.

La foi du justiciar de Tyr épique nourrit sa vaillance martiale. Frappe axiomatique est dans la continuité de son pouvoir de châtiment de l'anarchie, Châtiment suprême bonifiant également ce talent. Spécialisation martiale de prédilection est un autre don de combat judicieux, Commandant légendaire et Prestige épique seyant tout autant à ce personnage incarné de la justice.

Pour ce qui est des augmentations de caractéristiques, Charisme, Force et Sagesse constituent de bons choix.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du justiciar de Tyr épique augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

Châtiment de l'anarchie (Sur). Au-delà du niveau 10, le justiciar de Tyr épique jouit d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les cinq niveaux (4 fois au niveau 15 et 5 fois au niveau 20).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le justiciar de Tyr épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

TABLE 5—5 : JUSTICIAR DE TYR ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	—
13	Don supplémentaire
14	—
15	Châtiment de l'anarchie (4 fois/jour)
16	Don supplémentaire
17	—
18	—
19	Don supplémentaire
20	Châtiment de l'anarchie (5 fois/jour)

Liste des dons supplémentaires de justiciar de Tyr épique. Arme de prédilection épique, Châtiment suprême, Commandant légendaire, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Émanation permanente, Frappe axiomatique*, Peau métallique, Prestige épique, Prouesse épique, Réputation épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Sort spontané, Spécialisation martiale de prédilection*.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

Lanceur de runes épique

Les lanceurs de runes épiques sont particulièrement répandus parmi les nains et les géants, qui ont d'ailleurs donné naissance à cette forme de magie. Un lanceur de runes de niveau épique est une légende parmi les siens et le pouvoir de ses runes est sans pareil.

Le lanceur de runes épique a tout intérêt à prendre Inscription de runes épiques (nouveau don ; cf. page 135) au plus tôt. Ensuite, il peut faire son choix parmi les dons qui améliorent ses facultés de lanceur de sorts, de Rehaussement magique à Science de la métamagie en passant par Sort baladeur. Robustesse épique est une bonne alternative pour les lanceurs de runes qui souhaitent suivre la voie de leurs maîtres nains et géants. En accord avec le MD, les joueurs peuvent également créer des dons runiques épiques singeant les dons de métamagie.

Si les facultés de lanceur de sorts divins du personnage reposent sur la Sagesse, il lui faut augmenter cette caractéristique. La Constitution est un bon choix secondaire car nombre de lanceurs de runes s'enorgueillissent de leur robustesse.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du lanceur de runes épique augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

Artisanat runique (Ext). Au-delà du niveau 10, le bonus aux tests d'Artisanat du lanceur de runes épique augmente de +1 tous les trois niveaux (+4 au niveau 13, +5 au niveau 16 et +6 au niveau 19).

Pouvoir runique (Ext). Au-delà du niveau 9, le DD de sauvegarde des tentatives d'effacement, de dissipation et de désamorçage de rune augmente de +1 tous les trois niveaux (+4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Cela concerne

TABLE 5—6 : LANCEUR DE RUNES ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	Pouvoir runique (+4)
13	Artisanat runique (+4), don supplémentaire
14	—
15	Pouvoir runique (+5)
16	Artisanat runique (+5), don supplémentaire
17	—
18	Pouvoir runique (+6)
19	Artisanat runique (+6), don supplémentaire
20	—

également les tests de niveau de lanceur de sorts destinés à passer outre la résistance à la magie d'une cible.

Création de runes épiques. Sans le don Inscription de runes épiques, le personnage est incapable de créer des runes de 11^e niveau (ou plus) ou pourvues d'un niveau de lanceur de sorts supérieur à 20.

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le lanceur de runes épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires de lanceur de runes épique. Création renforcée, Dévotion épique*, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue divine*, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Inscription de runes épiques*, Magie épique, Magie tenace, Rehaussement magique, Robustesse épique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples, Spécialisation martiale de prédilection*, Talent épique (Artisanat [au choix]).

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

Marteau de Moradin épique

Le marteau de Moradin épique est un puissant champion de la race naine, l'incarnation même de son dieu au champ de bataille.

Le marteau de Moradin épique doit s'intéresser à deux choses. En effet, il lui faut bonifier ses facultés de lanceur de sorts tout en donnant un coup de fouet à ses talents martiaux. Le don Spécialisation martiale de prédilection s'appuie sur sa dévotion religieuse, alors qu'un assortiment de dons de combat (comme Arme de prédilection épique et Critique anéantissant) augmente son efficacité au combat. Dévotion épique, Efficacité des sorts accrue divine et Science de la magie d'alignement soulignent son rôle de champion du Bien et de la Loi, Peau métallique, Réduction des dégâts et Robustesse épique conviennent également au style nain.

Force, Sagesse et Constitution sont particulièrement importantes pour le marteau de Moradin épique. En effet, il a besoin d'attaques plus puissantes, de meilleurs sorts et de davantage de points de vie, aussi doit-il insister sur ces trois caractéristiques.

Dés de vie. d8.

TABLE 5—7 : MARTEAU DE MORADIN ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	Don supplémentaire
13	—
14	Don supplémentaire
15	—
16	Don supplémentaire
17	—
18	Don supplémentaire
19	—
20	Don supplémentaire

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le marteau de Moradin épique gagne un don supplémentaire tous les deux niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires de marteau de Moradin épique. Arme de prédilection épique, Commandant légendaire, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue divine*, Efficacité des sorts accrue épique, Endurance épique, Exemption de composantes matérielles, Extension d'aura de bravoure, Initiative supérieure, Magie épique, Peau métallique, Prestige épique, Prouesse épique, Réduction des dégâts, Réduction des dégâts affaiblie, Robustesse épique, Science de l'attaque en rotation, Science de l'aura de bravoure, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Spécialisation martiale de prédilection*.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

moine de la mort longue épique

Entouré d'une aura de mort, le moine de la mort longue épique a atteint un niveau de sérénité avec la mort que beaucoup de mortels ne connaîtront jamais.

Les moines de la mort longue épiques ont les mêmes options que les moines classiques, parmi lesquelles différentes manières d'accroître leurs facultés de combat à mains nues, leurs défenses supérieures et leur vitesse de déplacement. Pour découvrir d'autres possibilités, les moines de la mort longue issus d'une autre classe doivent se reporter à la voie épique celle-ci.

Un moine de la mort longue épique doit améliorer l'ensemble de ses caractéristiques. Son attaque mortelle dépendant de son Intelligence, le Charisme est la seule valeur de caractéristique dont il n'a pas trop à se soucier.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Attaque mortelle (Ext). Au-delà du niveau 10, le DD de sauvegarde de ce pouvoir augmente de +1. tous les deux niveaux.

TABLE 5—8 : MOINE DE LA MORT LONGUE ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	Sauvegarde contre la mort (+6)
12	—
13	Sauvegarde contre la mort (+7)
14	Don supplémentaire
15	Sauvegarde contre la mort (+8)
16	—
17	Sauvegarde contre la mort (+9)
18	Don supplémentaire
19	Sauvegarde contre la mort (+10)
20	—

Sauvegarde contre la mort (Ext). Au-delà du niveau 9, le bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de mort du moine de la mort longue augmente de +1 tous les deux niveaux (+6 au niveau 11, +7 au niveau 13, +8 au niveau 15, +9 au niveau 17 et +10 au niveau 19).

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le moine de la mort longue épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires de moine de la mort longue épique. Camouflage personnel, Coup acéré, Coup fracassant, Coup vorpal, Grimpeur légendaire, Guérison accélérée, Initiative supérieure, Lutteur légendaire, Peau métallique, Prouesse épique, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réduction des dégâts, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Science des attaques réflexes.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

œil d'Horus-Ré épique

L'œil d'Horus-Ré épique incarne la lumière et le combat de son dieu.

Le personnage doit s'attacher à son pouvoir de destruction des morts-vivants et des créatures maléfiques en prenant des dons épiques comme Aura d'énergie positive, Renvoi planaire et Spécialisation martiale de prédilection. Il doit également améliorer ses facultés de lanceur de sorts avec des dons comme Domaine spontané, Domaine supplémentaire, Efficacité des sorts accrue divine, Science de la magie d'alignement et autres dons bonifiant ses talents de métamagie. Une sélection de dons défensifs, comme Dévotion épique et Peau métallique, est également utile.

L'œil d'Horus-Ré doit augmenter sa Sagesse autant que possible, mais il a également besoin d'un Charisme élevé pour repousser les morts-vivants.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts de l'œil d'Horus-Ré épique augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

TABLE 5—9 : ŒIL D'HORUS-RÊ ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	Don supplémentaire
13	—
14	Don supplémentaire
15	—
16	Don supplémentaire
17	—
18	Don supplémentaire
19	—
20	Don supplémentaire

Explosion d'énergie positive (Sur). Au-delà du niveau 10, le DD de ce pouvoir augmente de +1 tous les deux niveaux.

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, l'œil d'Horus-Rê épique gagne un don supplémentaire tous les deux niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires d'œil d'Horus-Rê épique. Aura d'énergie positive, Coup spectral, Dévotion épique*, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue divine*, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Peau métallique, Renvoi planaire, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples, Spécialisation martiale de prédilection*.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

seigneur de l'aube de Lathandre épique

Étincelant de la lueur rosée de l'aurore, le seigneur de l'aube de Lathandre épique est un rayon d'espoir dans un monde sombre et dangereux.

À l'instar des prêtres, les seigneurs de l'aube épiques doivent s'attacher à leurs facultés de lanceur de sorts, de renvoi des morts-vivants et de guérisseur. Individus créatifs, beaucoup prennent Talent épique (Artisanat ou Représentation).

Le seigneur de l'aube épique doit améliorer sa Sagesse (pour les sorts) et son Charisme (pour repousser les morts-vivants).

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du seigneur de l'aube de Lathandre épique augmente de +1 par niveau. Toutefois, son quota de sorts quotidiens et ses sorts connus n'augmentent pas au-delà du niveau 10, sauf si la somme des niveaux de classe contribuant au calcul de son niveau de lanceur de sorts est inférieure à 20.

Renvoi suprême (Sur). Au-delà du niveau 9, le seigneur de l'aube épique gagne une utilisation quotidienne de ce pouvoir tous les quatre niveaux (3 fois au niveau 13 et 4 fois au niveau 17).

TABLE 5—10 : SEIGNEUR DE L'AUBE DE
LATHANDRE ÉPIQUE

Niveau de classe	Spécial
11	—
12	—
13	Don supplémentaire, renvoi suprême (3 fois/jour)
14	—
15	—
16	Don supplémentaire
17	Renvoi suprême (4 fois/jour)
18	—
19	Don supplémentaire
20	—

Dons supplémentaires. Au-delà du niveau 10, le seigneur de l'aube épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux, à choisir parmi la liste qui suit. Il doit bien évidemment remplir les conditions de chaque don choisi.

Liste des dons supplémentaires de seigneur de l'aube de Lathandre épique. Aura d'énergie positive, Contresort épique*, Coup spectral, Dévotion épique*, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue divine*, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Peau métallique, Rehaussement magique, Renvoi planaire, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort intensifié, Sort d'opportunité, Sort spontané, Sorts multiples, Spécialisation martiale de prédilection*.

* Nouveau don épique ; cf. page 135.

Arcaniste nétherisse

Les archimages de l'ancienne Nétheril comptent assurément parmi les plus puissants lanceurs de sorts humains de toute l'histoire de Faerûn, même si les elfes précisent souvent que les Nétherisses apprennent tout ce qu'ils savaient auprès de leurs magiciens. Quand bien même, les lanceurs de sorts de Nétheril étaient connus pour leur incommensurable magie, parmi laquelle des sorts capables de priver les montagnes de leurs cimes et d'en faire autant de fiefs flottants dans les cieux. D'aucuns prétendent même que ces archimages disposaient d'un sort capable de faire d'un homme un dieu.

L'arcaniste nétherisse est un pionnier en matière de magie épique puisqu'il évalue les secrets de sorts qui transcendent les limites habituelles. La plupart des membres de cette classe de prestige périrent lorsque leurs enclaves flottantes tombèrent des cieux et que leur puissant empire s'effondra dans le désert de l'Anauroch, mais l'un d'eux au moins a survécu à ce jour, même s'il s'agit d'une lice. Cependant, il existe deux méthodes permettant aux mages modernes d'aborder les techniques de l'ancienne Nétheril. D'une part, ils peuvent se livrer à l'exploration des ruines nétherisses et y recueillir les secrets des arcanistes.

TABLE 5—II : ARCANISTE NÉTHERISSE

Niveau de classe	Spécial
1	Magie épique, spécialité
2	École renforcée (épique)
3	Résistance au contrecoup (5)
4	Artisanat magique épique
5	École supérieure (épique)

D'autres part, ils peuvent rendre visite à leurs descendants, les reflets. Parmi ces derniers, les arcanistes retrouvent une place de premier plan au sein de la société, pour le plus grand malheur de leurs voisins.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir arcaniste nétherisse, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Humain (y compris mort-vivant) ou reflet.

Compétences. Degré de maîtrise de 25 en Art de la magie, degré de maîtrise de 25 en Connaissances (mystères).

Don. Science de l'emplacement de sort.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de magie profane de 13^e niveau.

Spécial. *Traditions de Nétheril* : le candidat doit avoir accès aux anciennes traditions magiques de Nétheril. Une liche ou un reflet de l'empire de Pénombre remplit cette condition, mais (à la discrétion du MD) un personnage ayant exhumé de vieux secrets nétherisses conviendra tout aussi bien.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'arcaniste nétherisse (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int) et Langue. Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'arcaniste nétherisse :

Armes et armures. L'arcaniste nétherisse ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Magie épique. Au niveau 1, l'arcaniste nétherisse acquiert Magie épique en qualité de don supplémentaire s'il ne le possède pas déjà.

Spécialité. Tout arcaniste nétherisse choisit l'un des trois « domaines » de magie (invention, esprit ou fluctuation) qui devient sa spécialité. Il en choisit un second qui devient son champ mineur. Par contre, il est incapable de lancer les sorts accompagnés de racines issues du troisième.

Voici à quel domaine correspond chaque racine.

Domaine	Racines
Esprit	Bannissement, coercition, contact, dissimulation, duperie, prédiction, révélation
Fluctuation	Animation, animation des morts, dissipation, fortification, glyphe, réflexion, transformation, transport
Invention	Affliction, armure, carnage, convocation, destruction, énergie, invocation

Le DD de base du test d'Art de la magie visant à développer des sorts est réduit de 5 pour ce qui est de sa spécialité, comme dans le cas de la racine d'une école de prédilection. Si le sort se situe déjà dans l'école de prédilection de l'arcaniste, le pouvoir n'a aucun effet.

École renforcée (épique). Au niveau 2, le DD de sauvegarde des sorts épiques de l'arcaniste nétherisse augmente de +1, mais le DD d'Art de la magie reste inchangé.

Résistance au contrecoup (Sur). Au niveau 3, l'arcaniste nétherisse acquiert une résistance au contrecoup (5) des sorts épiques qu'il lance. Chaque fois qu'il jette un sort épique affublé d'un contrecoup, les dégâts subis sont réduits de 5 points. Si les dégâts de contrecoup sont infligés sur plus de 1 round, la réduction est de 5 points par round.

Artisanat magique épique.

Au niveau 4, l'arcaniste nétherisse gagne le pouvoir de développer des sorts épiques en leur consacrant moins de temps et de ressources. Lorsqu'il s'agit de fixer le coût en matières premières, il multiplie le DD du test d'Art de la magie par 7 000 po et non par 9 000 po. Le temps de développement et le coût en PX sont réduits en conséquence.

École supérieure (épique). Au niveau 5, le DD de sauvegarde des sorts épiques de l'arcaniste nétherisse augmente de +1, mais le DD d'Art de la magie reste inchangé. Cette augmentation se cumule avec celle du pouvoir d'École renforcée (épique), pour un accroissement net de +2.

Illustration de Raven Mimura



Arcaniste nétherisse

Hiérophante magefeu

Bien que de nombreux personnages se qualifient de maîtres du magefeu, l'énergie de la Toile à l'état brut, ces individus font figure d'étudiants à côté du hiérophante magefeu. Ce maître de la Toile découvre des moyens visant à contrôler et à façonner le magefeu que les simples mortels pourraient difficilement comprendre.

Le hiérophante magefeu n'a pas de parcours précis, mais il est généralement rompu à l'utilisation du magefeu. La classe de prestige de modeleur de magefeu (cf. *Magie de Faerûn*) offre une voie parfaite aux hiérophantes magefeu en herbe.

Étant donné la nature solitaire des utilisateurs du magefeu, il n'est guère surprenant que la plupart des hiérophantes magefeu vivent en marge de la société. Ceux qui quittent leur repaire secret pour les régions sauvages et les autres plans usent généralement de déguisement et autres subterfuges pour parvenir à leurs fins.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir hiérophante magefeu, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 12 en Art de la magie, degré de maîtrise de 24 en Concentration, degré de maîtrise de 12 en Connaissances (mystères).

Dons. Arme de prédilection (magefeu), Endurance, Porteur du magefeu, Porteur du magefeu épique.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du hiérophante magefeu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de hiérophante magefeu :

Armes et armures. Le hiérophante magefeu ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

TABLE 5—12 : HIÉROPHANTE MAGEFEU

Niveau de classe	Spécial
1	Absorption de charge d'objet suprême
2	Guérison à distance
3	Rapidité (1 fois/jour)
4	Don supplémentaire
5	Absorption des objets permanents suprême
6	Rapidité (2 fois/jour)
7	Réserve de magefeu
8	Don supplémentaire
9	Rapidité (3 fois/jour)
10	Rayonnement de magefeu

Absorption de charge d'objet suprême (Mag). Le hiérophante magefeu peut absorber un certain nombre de charges d'un objet qu'il touche (ce qui inclut les objets à usage unique, comme les potions et les parchemins) et convertir l'énergie ainsi dérobée en niveaux d'énergie magefeu stockés. Le personnage peut donc absorber un nombre de charges égal à son bonus de Charisme (minimum 1), mais pas plus que l'objet n'en contient. (Chaque sort d'un parchemin compte pour 1 charge.) Un objet totalement absorbé n'a plus de propriétés magiques. Une potion ne sera plus que de l'eau et un parchemin sera parfaitement vierge. Une créature portant un tel objet a droit à un jet de Volonté (DD 20 + 1/2 niveau du hiérophante magefeu + son modificateur de Charisme) pour annuler l'effet.

Guérison à distance (Sur). Au niveau 2, le hiérophante magefeu peut libérer l'énergie magefeu stockée pour soigner une créature située dans un rayon de 7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux de lanceur de sorts. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit réussir une attaque de contact à distance. La quantité de soins prodigués est normale (2 points par niveau de magefeu, ou 1d4+1 points par niveau de magefeu si le personnage a le pouvoir de modeleur de magefeu soins améliorés).

Rapidité (Sur). Une fois par jour, un hiérophante magefeu de niveau 3 ou plus peut sacrifier les niveaux d'énergie magefeu accumulés pour accélérer ses actions, comme s'il se lançait *rapidité*. Il fixe le nombre de niveaux dépensés au moment où il active ce pouvoir. Chaque niveau utilisé lui permet donc d'agir sous *rapidité* pendant 1 round. De plus, le personnage crêpe de lumière tant que le pouvoir fait effet. Le hiérophante magefeu peut user de ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 6 et 3 fois par jour au niveau 9.

Dons supplémentaires. Aux niveaux 4 et 8, le hiérophante magefeu gagne un don supplémentaire choisi parmi la liste qui suit : Arme de prédilection épique (magefeu), Guérison accélérée, Parade exceptionnelle*, Parade infinie*, Porteur du magefeu épique**, Renvoi de flèches*, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Talent épique (Concentration). Le personnage doit remplir les conditions d'obtention de chaque don.

*Le personnage ne tient pas compte de la condition de Science du combat à mains nues pour ces dons.

** Nouveau don épique ; cf. page 135.

Absorption des objets permanents suprême (Mag). Au niveau 5, le hiérophante magefeu peut absorber la puissance d'objets permanents d'un simple contact (action simple). Un objet qui crée un effet magique (comme des *bottes de rapidité*) perd sa propriété pendant 24 heures et le personnage gagne un nombre de niveaux d'énergie magefeu égal au niveau de lanceur de sorts de l'objet. Une créature portant un tel objet a droit à un jet de Volonté (DD 20 + 1/2 niveau du hiérophante magefeu + son modificateur de Charisme) pour annuler l'effet. Si toutes les propriétés magiques d'un objet sont absorbées, il n'en reste pas moins un objet magique au regard des jets de sauvegarde, etc.

Réserve de magefeu (Ext). Au niveau 7, le hiérophante magefeu apprend à stocker les niveaux d'énergie magefeu dans une réserve spéciale. Ces niveaux d'énergie ne comptent pas dans le cadre de sa capacité de stockage habituelle, mais il est impossible d'y avoir recours pour alimenter des effets de magefeu sans les sortir de cette réserve. Les niveaux d'énergie magefeu placés en

réserve n'ont pas d'aura magique, aussi n'est-il pas possible de cerner la véritable nature du personnage en les détectant. Pour mettre des niveaux d'énergie magefeu en réserve, il faut entreprendre une action complexe. Cela vaut également si le personnage souhaite les en extraire pour les inclure à sa capacité de stockage normale. Le personnage peut mettre en réserve un nombre de niveaux d'énergie magefeu égal à son niveau de hiérophante magefeu plus son bonus de Constitution (le cas échéant).

Rayonnement de magefeu (Sur). Au niveau 10, le hiérophante magefeu peut remplacer une attaque de magefeu normale par un rayonnement de magefeu. La portée reste la même mais le personnage effectue une attaque de contact. L'énergie magefeu explose en un rayonnement de 1,50 mètre de rayon centrée sur le point visé, infligeant alors les dégâts correspondants aux créatures situées dans la zone. Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (DD 20 + 1/2 niveau de hiérophante magefeu + son modificateur de Charisme) pour réduire les dégâts de moitié. Le personnage peut effectuer autant d'attaques de rayonnement que d'attaques normales au cours du round, mais il ne peut recourir à ce pouvoir qu'au cours d'un round par jour. Par la suite, tous les 5 niveaux, il peut l'utiliser 1 round de plus chaque jour (2 rounds au niveau 15, 3 rounds au niveau 20, etc.).

Si le personnage a l'aptitude de modéleur de magefeu maelström de feu, le rayonnement est de 3 mètres de rayon.

Nouveaux dons épiques

Ces dons se conforment aux règles des dons épiques du guide des *Campagnes Légendaires*. Les personnages désireux de les prendre doivent notamment être de niveau 21 au moins.

contresort épique [épique]

Le personnage peut contrer un nombre de sorts illimité par round.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, Attaques réflexes, Contresort réactif, Incantation rapide, Science du contresort, Science de l'initiative.

Avantage. Le personnage peut contrer autant de fois par round qu'il le souhaite le sort d'un adversaire, même s'il n'a pas préparé d'action en ce sens. Ce contresort ne compte pas dans le total d'actions auxquelles il a droit chaque round. Le personnage peut même utiliser ce don s'il est pris au dépourvu.

Normal. Sans ce don, le personnage doit préparer une action à chaque round s'il souhaite user de contresort. Un personnage pourvu du don Contresort réactif peut contrer le sort d'un adversaire s'il n'a pas préparé d'action, mais une fois par tour de jeu et seulement s'il n'est pas pris au dépourvu.

Spécial. Ce don fait partie de la liste de dons supplémentaires de toute classe conférant des sorts de 6^e niveau ou plus dans le cadre de sa progression normale (non épique, comme barde, druide, ensorceleur, magicien ou prêtre), mais aussi dans le cadre de toute classe de prestige octroyant « +1 niveau de lanceur de sorts effectif » à chaque niveau.

dévotion épique [épique]

Choisissez une composante d'alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) que votre personnage ne possède pas. Celui-ci résiste particulièrement bien aux sorts accompagnés de ce registre.

Conditions. Sag 21, Volonté de fer, alignement différent de la composante choisie, divinité tutélaire n'acceptant pas les prêtres pourvus de la composante choisie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus divin de +4 aux sauvegardes contre les sorts de la composante d'alignement choisie. Par exemple, un paladin de Heaum loyal bon qui choisit Chaos bénéficiera d'un bonus divin de +4 aux sauvegardes contre les sorts du Chaos. Ce paladin ne peut choisir Bien ou Loi car ces composantes font partie de son alignement. Il ne peut pas davantage choisir le Mal car Heaum accepte les prêtres mauvais.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, choisissez une nouvelle composante d'alignement.

effet amélioré [épique]

Le personnage peut modifier le profil d'un effet magique persistant déjà en place.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (mystères), Talent (Art de la magie), aptitude de classe d'effet métamagique.

Avantage. Le personnage peut modifier les variables numériques d'un effet magique déjà en place (à l'exception du point d'origine ou du centre de l'effet) comme s'il jetait lui-même le sort, et même s'il en est normalement incapable. Par exemple, il a le droit de modifier le rayon d'un *mur de feu* en forme d'anneau, mais il est incapable d'en changer le point d'origine.

S'il le souhaite, il peut également remplacer le niveau de lanceur de sorts original par le sien. Il a également le droit de façonner l'effet comme bon lui semble tant qu'il respecte les paramètres du sort. À l'instar du pouvoir d'effet métamagique, il doit être adjacent à l'effet ou en son sein et réussir un test d'Art de la magie (DD 30 + [niveau du sort × 3]).

Le personnage peut user de ce pouvoir et de son aptitude d'effet métamagique un nombre de fois par jour égal à 5 + modificateur d'Intelligence. Pour y recourir, il doit entreprendre une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité.

efficacité des sorts accrue divine [épique]

Choisissez une composante de l'alignement de votre personnage (Bien, Chaos, Loi ou Mal). Les sorts du personnage accompagnés de ce registre ont davantage de chances de passer outre la résistance à la magie de ses adversaires.

Conditions. Sag 21, Science de la magie d'alignement, domaine de l'alignement choisi, alignement correspondant à la composante choisie, faculté de lancer des sorts divins de 9^e niveau.

Avantage. Quand il lance un sort de l'alignement choisi, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à passer outre la résistance à la magie de ses adversaires.

frappe axiomatique [éPIQUE]

Les attaques du personnage infligent des dégâts considérables aux créatures chaotiques.

Conditions. Aptitude de classe de châtement de l'anarchie, alignement loyal.

Avantage. L'arme du personnage est considérée comme une arme axiomatique (loyale, +2d6 points de dégâts contre les créatures chaotiques). Si l'arme est déjà pourvue de cet alignement, ce don n'a aucun effet.

inscription de runes épiques [éPIQUE]

Le personnage est capable de créer des runes épiques.

Conditions. Int 19, degré de maîtrise de 24 en Artisanat (en adéquation avec l'utilisation des runes), Inscription de runes.

Avantage. Le personnage peut créer des runes outrepassant les limites habituelles (cf. classe de prestige de lanceur de runes). Par exemple, il peut créer une rune accompagnée d'un sort de 10^e niveau ou de niveau 25 de lanceur de sorts.

Même ce don ne permet pas de créer une rune accompagnée d'un sort épique (cf. Chapitre 2 des *Campagnes Légendaires*). En effet, une telle magie dépasse la puissance des textes et ne peut donc pas prendre la forme de runes.

porteur du magefeu épique [éPIQUE]

Le personnage peut stocker davantage de niveaux d'énergie magefeu que la normale.

Conditions. Degré de maîtrise de 20 en Concentration, Endurance, Porteur du magefeu.

Avantage. Pour ce qui est de fixer la limite de niveaux d'énergie magefeu que le personnage est en mesure de stocker, considérez que sa valeur de Constitution bénéficie d'un bonus de +4.

Normal. Sans ce don, la limite de niveaux d'énergie magefeu que le personnage est en mesure de stocker est égale à sa valeur de Constitution.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, la limite de niveaux d'énergie magefeu que le personnage est en mesure de stocker augmente de +4.

science de l'accès à la réserve de sorts [éPIQUE]

Le personnage peut puiser dans sa réserve de sorts pour jeter des sorts plus puissants que la normale.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (mystères), faculté de lancer des sorts à partir d'une réserve de sorts.

Avantage. Pour une période donnée de 24 heures, les chances pour qu'un sort voulu soit disponible dans la réserve de sorts sont égales à 90 % moins 5 % par niveau de sort (5 % minimum pour les sorts de 17^e niveau ou plus).

Normal. Les chances pour qu'un sort soit disponible sont égales à 65 % moins 5 % par niveau de sort (5 % minimum pour les sorts de 12^e niveau ou plus).

science de la capture de sort [éPIQUE]

Quand le personnage s'empare du sort d'un adversaire, il exerce un plus grand contrôle sur ses effets.

Conditions. Degré de maîtrise de 40 en Art de la magie, degré de maîtrise de 40 en Connaissances (mystères), Talent épique (Art de la magie), aptitude de classe de capture de sort.

Avantage. Quand il use de capture de sort ou de vol de concentration, le personnage peut prendre le contrôle de l'effet comme s'il l'avait lui-même lancé. Il peut donc remplacer le niveau de lanceur de sorts de son auteur par le sien et modifier toute variable numérique déterminée par celui-ci.

science de la métamagie coopérative [éPIQUE]

Le personnage peut bonifier le sort d'un allié au moment de l'incantation.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Art de la magie, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, aptitude de classe de magie coopérative.

Avantage. Le personnage peut user de métamagie coopérative pour appliquer Incantation rapide, Incantation silencieuse ou Incantation statique au sort de l'un de ses alliés. S'il s'agit d'Incantation rapide, l'action du personnage et celle du lanceur de sorts sont des actions libres. Le personnage n'en doit pas moins préparer une action pour utiliser ce pouvoir au moment de l'incantation de son allié, mais il peut aussi préparer une action simple différente.

De plus, le personnage peut user de magie coopérative deux fois supplémentaires chaque jour.

Normal. Sans ce don, le personnage ne peut pas user de métamagie coopérative pour appliquer Incantation rapide, Incantation silencieuse ou Incantation statique au sort d'un allié.

spécialisation martiale de prédilection [éPIQUE]

Le personnage inflige davantage de dégâts quand il manie l'arme de prédilection de son dieu.

Conditions. Domaine de la Guerre, Arme de prédilection (du dieu concerné), Prouesse épique.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts quand il manie l'arme de prédilection de son dieu.

NOUVEAUX SORTS ÉPIQUES

Ces nouveaux sorts épiques font partie du plus vaste et puissant répertoire des archimages de Nétheril et des hauts mages elfes. Quelques sorts, plus utiles pour les lanceurs de sorts épiques de Faerûn, sont également inclus.

sorts épiques

Chant d'Enevahr. Le chant confère un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté des alliés et un malus de 2 aux jets d'attaque, tests et sauvegardes des ennemis.

Déplacement de montagne de Proctiv. Détache le sommet d'une montagne, le retourne et le met en lévitation.

Don d'alliance. Convoque un type de créatures pourvues de 12 DV par tranche de 10 minutes d'incantation.

Horrible armée de morts. Tue jusqu'à 80 DV de créatures et les anime sous forme de squelettes.

Lueur étoilée du peuple. Soigne les maladies, la cécité, la surdité, les points de dégâts, les affaiblissements temporaires de caractéristiques, les empoisonnements, la débilité, les troubles mentaux et les malus magiques aux caractéristiques. Affecte toutes les créatures situées dans une étendue de 12 m.

Lueur glorieuse de renaissance. Rappelle jusqu'à cinq créatures à la vie.

Vent tueur de Tolodine. Nuage infligeant 20d6 points de dégâts d'acide.

chant d'enevahr

Enchantement (coercition) [mental]

DD du test d'Art de la magie : 39

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 90 mètres

Zone d'effet : toutes les créatures dans un rayon de 90 mètres

Durée : 20 minutes

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Développement : 351 000 po ; 8 jours ; 14 040 PX. Racines : *affliction* des ennemis (DD 14), *fortification* des alliés (DD 23). Facteurs : temps d'incantation réduit à 1 action simple (DD +20), cible à zone d'effet de 6 mètres de rayon (DD +10), augmentation de la zone d'effet de 1 500 % (DD +60), *fortification* des alliés avec un bonus de moral de +3 (DD +12). Facteurs atténuants : sacrifice de 10 000 PX (DD -100).

En chantant au cœur du combat, le personnage galvanise ses alliés et terrifie ses ennemis. Les alliés situés dans la zone bénéficient d'un

bonus de moral de +3 aux jets de Volonté, et les ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, tests et jets de sauvegarde.

déplacement de montagne de proctiv

Transmutation (nétherisse)

DD du test d'Art de la magie : 280

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 jour

Portée : 1,5 km

Cible : montagne (cône de terre de 1,5 km de haut et de 1,5 km de rayon à sa base)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Développement : 2 520 000 po ; 51 jours ; 100 800 PX. Racines : *transformation* (DD 21), *transport* (DD 27), pour déplacer la montagne dans les airs), Facteurs : portée augmentée (DD +34), solidité de la pierre (DD +4), *transport* permanent (DD ×5), augmentation de la masse de *transport* (DD +40). Facteurs atténuants : temps d'incantation accru (DD -20), sacrifice de 5 000 PX (DD -50).

Le personnage détache le sommet d'une montagne, le met en lévitation et le retourne, créant ainsi une masse de terre flottante dont la surface est constructible. Les vieux archimages de Nétheril utilisèrent ce sort pour créer leurs fameuses enclaves flottantes. Le personnage contrôle le mouvement de la montagne, horizontalement et verticalement.

Coût en PX : 5 000 PX.

don d'alliance

Invocation (convocation) (haute magie elfe)

DD du test d'Art de la magie : 80

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 10 minutes ou plus ; voir description

Portée : 22,5 mètres

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées ; voir description

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Développement : 720 000 po ; 15 jours ; 28 800 PX. Racine : *convocation* (DD 14). Facteurs : durée permanente (×5), n'importe quel type de créature (DD +40), FP 25 (DD +46). Facteurs atténuants : temps d'incantation accru de 9 minutes (DD -18), sacrifice de 6 600 PX (DD -66).

Le personnage convoque une ou plusieurs créatures du type de son choix, le plus souvent pour qu'elles l'aident à défendre un royaume elfe. Les créatures viennent des environs et sont d'une espèce seyant au milieu et à l'endroit. Pour chaque tranche de 10 minutes d'incantation, il convoque donc jusqu'à 12 DV de créatures. Ainsi, si le temps d'incantation est de 1 heure, il peut convoquer six dévas astraux (créatures à 12 DV) ou deux dracossires de bronze (créatures à 36 DV). Aucune créature ne peut être pourvue d'un facteur de puissance supérieur à 25.

Coût en PX : 6 600 PX toutes les 10 minutes d'incantation.

Horrible armée de morts

Nécromancie [Mal, Mort]

DD du test d'Art de la magie : 112

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : 90 mètres

Zone d'effet : rayon de 90 mètres

Cibles : 1 ou plusieurs créatures vivantes

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Développement : 1 008 000 po ; 21 jours ; 40 320 PX. Racines : *animation des morts* (DD 23), *carnage* (DD 25). Facteurs : temps d'incantation réduit de 9 rounds (DD +18), création de 60 DV de morts-vivants supplémentaires (DD +60), création de squelettes (DD -12). Facteurs atténuants : sacrifice de 1 000 PX (DD -10).

Toutes les créatures vivantes de la zone (jusqu'à un maximum de 80 DV) se ratatinent et meurent, leur chair tombant en poussière en quelques secondes. Au round suivant, ces créatures deviennent des squelettes. Le personnage peut contrôler 1 DV de morts-vivants par niveau de lanceur de sorts, les autres agissant à leur guise. (Cependant, comme ceux-ci sont probablement créés au beau milieu d'une armée, ils risquent de toute façon de répandre le chaos.) Les créatures dotées de plus de 10 DV ne sont pas affectées par ce sort.

Coût en PX : 1 000 PX.

Lueur étoilée du peuple

Invocation (guérison) (haute magie elfe)

DD du test d'Art de la magie : 44

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 12 mètres

Zone d'effet : toutes les créatures situées dans une émanation de 12 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée et 20 heures ; voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Développement : 396 000 po ; 8 jours ; 15 840 PX. Racines : *guérison* (DD 25), *fortification* (DD 23). Facteurs : cible à zone de 6 mètres de rayon (DD +10), zone d'effet augmentée de 100 % (DD +4). Facteur atténuant : temps d'incantation accru de 9 minutes (DD -18).

Le personnage entraîne ses alliés dans un rituel chantant et dansant qui purifie physiquement et spirituellement. Un déluge de poussière d'étoile scintillante s'abat sur la zone, déversant toute son énergie positive sur les participants. La lueur étoilée débarrasse les sujets et leur équipement de la crasse et des impuretés. Elle vient également à bout des maladies, de la cécité, de la surdité, des points de dégâts, des affaiblissements temporaires de caractéristiques, de la débilité et des troubles mentaux causés par des sorts ou des dégâts au cerveau. De plus, elle neutralise tout poison présent dans le système des sujets afin qu'ils ne souffrent pas davantage des effets des toxines. Enfin, elle dissipe les effets

magiques infligeant un malus aux caractéristiques de chaque sujet, même s'ils découlent de sorts épiques développés par le biais de la racine *affliction*.

Une fois le rituel achevé, une bénédiction touche tous les participants, leur conférant un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque pendant 20 heures.

Lueur glorieuse de renaissance

Invocation (guérison)

DD du test d'Art de la magie : 80

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 30 mètres

Cibles : jusqu'à 5 créatures défuntes

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Développement : 720 000 po ; 15 jours ; 28 800 PX. Racine : *vie* (DD 27). Facteurs : contact à cible (DD +4), cible à zone d'effet (DD +10), portée augmentée de 400 % (DD +8), ajout de quatre cibles supplémentaires (DD +40). Facteurs atténuants : contrecoup 9d6 (DD -9).

Jusqu'à cinq cibles sont rappelées à la vie, en parfaite forme, du moins si les corps sont intacts. Elles ne doivent pas être mortes depuis plus de deux cents ans.

L'incroyable quantité d'énergie positive canalisée par ce sort inflige 9d6 points de dégâts de contrecoup au lanceur de sorts.

vent tueur de tolodine

Évocation [acide] (nétherisse)

DD du test d'Art de la magie : 70

Composantes : V, PX

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 300 mètres

Effet : nuage de brume acide, jusqu'à 100 cubes de 3 mètres de côté

Durée : 20 heures (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

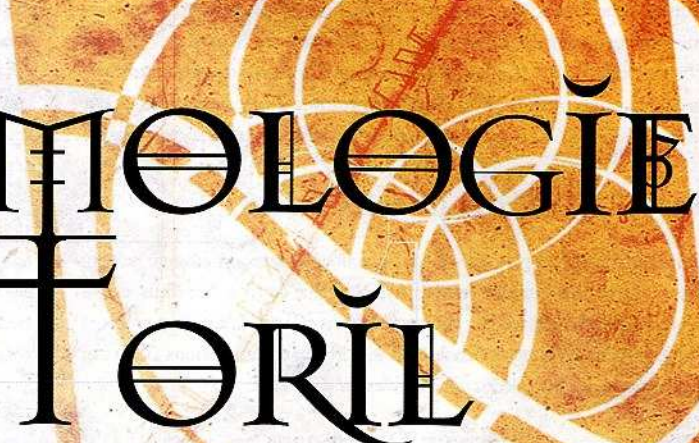
Développement : 630 000 po ; 13 jours ; 25 200 PX. Racine : *énergie* (DD 19). Facteurs : dégâts augmentés de 18d6 (DD +36), portée augmentée de 400 % (DD +8), zone en cubes (DD +2), zone d'effet augmentée de 2 500 % (DD +100), possibilité de mettre un terme à la durée (DD +2), DD augmentable (DD +3). Facteurs atténuants : sacrifice de 10 000 PX (DD -100).

Le personnage crée un nuage de vapeurs acides tournoyantes soufflant très fort dans la zone désignée. Ces vapeurs infligent 20d6 points de dégâts d'acide aux créatures qui y sont prises. Le personnage peut façonner la zone à chaque round s'il le souhaite (action simple).

Trait singulier, il est possible d'augmenter le DD du jet de sauvegarde du sort au moment de l'incantation en sacrifiant davantage de PX. Ainsi, tous les 1 000 PX sacrifiés au-delà des 10 000 de base, le DD de sauvegarde augmente de 5 points.

Coût en PX : 10 000 PX ou plus.

LA COSMOLOGIE DE TORIL



Comme l'indique le guide des *ROYAUMES OUBLIÉS*, la cosmologie planaire qui abrite le monde de Toril est distincte et différente de la cosmologie traditionnelle de D&D, elle-même décrite dans le *Guide du Maître* et le *Manuel des Plans*. Si l'on compare souvent la cosmologie de D&D à une grande roue, les plans de Toril rappellent davantage un arbre aux nombreuses branches.

Les plans Matériel, de l'Ombre et Éthéré, adjacents les uns aux autres, forment le tronc de cet arbre. Ses branches sont les plans intérieurs (les plans élémentaires et les plans d'énergie) et les plans extérieurs. Presque tous les plans extérieurs proposent à leur tour d'autres branches, qui sont les royaumes des dieux. Ces royaumes sont semblables à des demi-plans distincts.

Au sein de la cosmologie de D&D, le plan Astral enveloppe tous les autres plans, ce qui permet de se déplacer d'un plan à un autre sous forme astrale. Toutefois, le plan Astral de Toril partage la forme d'arbre de l'ensemble de la cosmologie. De fait, il est donc difficile (voire impossible) de sauter d'une branche de l'arbre à une autre et donc de passer d'un plan intérieur ou extérieur à un autre. (Pour plus de détails, reportez-vous à *Voyages dans les plans*, ci-dessous.) Il est plus naturel, et plus sûr, de voyager entre les plans extérieurs ou intérieurs en empruntant le tronc de l'arbre (le plan Matériel). Capable d'altérer la nature de son royaume, un dieu peut créer un passage direct avec le domaine d'un autre dieu. Cependant, sans influence divine, ce type de lien est impossible.

Trois des neuf plans de la cosmologie de Toril ont un caractère singulier : l'Abysses, les Neuf Enfers et la Faille de Sang. Aucun de ces plans n'abrite la moindre divinité (même si certains accordent aux archifiélons qui y vivent un statut divin, ou tout du moins quasi divin) et tous trois sont adjacents. En effet, ces plans fiélons constituent une bien curieuse branche de la cosmologie planaire, le site d'une guerre éternelle qui fait rage entre les créatures originaires des Neuf Enfers et de l'Abysses, les diables et les démons. Les yugoloths, originaires de la Faille de Sang, jouent un rôle de mercenaires dans cette guerre sans fin tout en poursuivant leurs propres desseins.

Le *Guide du Maître* offre toutes les informations nécessaires à la gestion des déplacements planaires. De son côté, le *Manuel des Plans* inclut des renseignements liés aux plans, des sorts aux classes

de prestige en passant par les monstres, susceptibles d'enrichir les aventures se déroulant dans les plans de Toril. De son côté, ce chapitre dévoile nombre d'informations liées à Toril parfaitement compatibles avec le *Manuel des Plans*.

Voyages dans les plans

La typicité du plan Astral de Toril simplifie et complique à la fois les déplacements astraux. Passer du plan Matériel à un autre plan est un jeu d'enfant qui se conforme aux règles de la cosmologie traditionnelle de D&D. Le voyageur n'a qu'à lancer le sort requis (*changement de plan* ou *projection astrale*) pour se retrouver dans le plan Astral, suivre la piste d'une mare de couleur menant au plan désiré, puis franchir ce bassin pour arriver à destination. Néanmoins, dès qu'un personnage se rend vers un plan donné, seuls les bassins de la couleur correspondante apparaissent sur sa route. Cet effet est similaire à un plan Astral canalisé (cf. encadré de la page 50 du *Manuel des Plans*). Dès lors que le voyageur met le cap sur un certain plan, il ne peut plus changer d'avis, revenir sur ses pas et se diriger vers un autre plan. Pour changer de route, il doit revenir dans le plan Matériel puis, en pénétrant de nouveau dans le plan Astral, se mettre à la recherche d'un plan différent.

Voyager d'un plan extérieur à un autre est légèrement plus compliqué. En cas de déplacement astral, un voyageur ne peut normalement pas passer d'un plan à un autre, sauf s'il fait un saut par le plan Matériel. Un personnage ou un monstre peut user de *changement de plan* pour se rendre directement du plan Matériel à un autre plan, et vice versa, mais pas d'un plan intérieur ou extérieur à un autre plan intérieur ou extérieur.

Conformément au *Manuel des Plans*, le plan de l'Ombre constitue le lien principal entre la cosmologie planaire de Toril et celle d'autres mondes. Il relie le plan Matériel de Toril à celui d'autres mondes, parmi lesquels l'univers traditionnel de D&D, le monde de Greyhawk. Naturellement,

dans un monde comptant autant de *portails* magiques que Faerûn, certains mènent certainement à d'autres plans Matériels via le plan de l'Ombre. Certains sages prétendent que de tels liens sont la source de sorts tirant leur nom de grands magiciens de Greyhawk, comme *danse irrésistible d'Otto*, *sphère glaciale d'Otiluke*, *transformation de Tenser* et autres sorts de Bigby.

spécificités planaires

Certains traits planaires s'étalent sur plusieurs plans, créant ainsi un lien qui défie la structure en arbre du plan Astral. Ironie du sort, l'un d'eux est un arbre, l'Arbre Universel qui relie tous les plans célestes. L'autre est un cours d'eau, le fleuve de Sang, qui coule dans les différents plans fiélons. Ce fleuve est semblable au Styx décrit dans le *Manuel des Plans*.

L'ARBRE UNIVERSEL

Cet « arbre » cosmique relie bon nombre des branches de l'arbre astral. De ses racines d'Arvandor et du Foyer des Nains, l'Arbre Universel parcourt l'ensemble des plans célestes jusqu'aux Portes de la Lune. L'Eau

TABLE 6—1 : DESTINATIONS PLANAIRES ALÉATOIRES

Id100	Plan
01	Cynosure
02	Plan de Fugue
Plans extérieurs célestes	
04-06	Arvandor
07-10	Eau Brillante
11-13	Foyer des Nains
14-16	Cœur de Merveilles
17-20	Portes de la Lune
21-23	Collines Dorées
24-26	Arpents Verts
27-30	Maison de la Connaissance
31-34	Maison de la Triade
Plans extérieurs fiélons	
35-36	Abyisse
37-40	Landes de la Malédiction et du Désespoir
41-42	Faïlle de Sang
43-45	Clangor
46-48	Cavernes des Profondeurs
49-52	Fosses Démoniaques
53-55	Profondeurs Abîme du Destin
56-59	Cœur de la Fureur
60-62	Sinistre Marteau
63-64	Neuf Enfers
65-67	Nishrek
68-70	Trône Suprême
Plans extérieurs neutres	
71-73	Aire des Dragons
74-77	Héliopolis
78-81	Foyer de la Nature
82-85	Jotunheim
86-88	Repos du Guerrier
Plans intérieurs	
89-90	Plan élémentaire de l'Air
91-92	Plan élémentaire de l'Eau
93-94	Plan élémentaire du Feu
95-96	Plan élémentaire de la Terre
97-98	Plan de l'énergie positive
99-100	Plan de l'énergie négative

Brillante, les Collines Dorées et la Maison de la Connaissance sont reliées à son tronc, alors que ses branches les plus basses s'étendent dans le Cœur des Merveilles, la Maison de la Triade et les Arpents Verts. Comme le font certainement les serviteurs angéliques des dieux du Bien, de courageux voyageurs planaires peuvent profiter de l'Arbre Universel pour se déplacer entre les plans célestes sans passer par le plan Matériel. Cette voie est cependant dangereuse car l'arbre est doué de conscience et n'aime apparemment guère qu'on le prenne pour une vulgaire échelle interplanaire. Il arrive donc que les voyageurs soient bloqués par des sylvaniens et des dryades célestes, mais même ces gardiens laissent parfois des aventuriers poursuivre leur route.

LE FLEUVE DE SANG

Un fleuve aussi vaste que fétide coule au travers des plans fiélons, reliant ceux-ci comme le fait l'Arbre Universel dans les plans célestes. Sa source se trouverait en Abyisse, où son débit est élevé, ce qui est également le cas au sein de la Faïlle de Sang et des Neuf Enfers. Il serpente également au travers des Landes de la Malédiction et du Désespoir, de Clangor, du Cœur de la Fureur, de Sinistre Marteau et de Nishrek avant de se jeter dans les eaux troubles des Profondeurs de l'Abîme du Destin. De tous les plans fiélons, seuls le Trône Suprême et les Fosses Démoniaques sont à l'écart du fleuve de Sang. Les voyageurs les plus malins peuvent donc passer d'un plan fiélon à un autre en suivant le cours du fleuve, mais les dangers d'une telle entreprise sont réels. Toutes sortes de fiélons évoluent au sein du cours d'eau ou se cachent sur ses berges dans l'espoir de piéger les imprudents, certains allant même jusqu'à emprunter de petites embarcations pour sillonner le fleuve visqueux. Les mortels qui tombent dans le fleuve ou y nagent perdent la mémoire.

Destinations planaires aléatoires

Les tables suivantes jouent le même rôle que la Table 5-7 du *Guide du Maître*.

caractéristique planaires

Bien que les plans de la cosmologie traditionnelle de D&D soient principalement identifiés par l'alignement, les plans extérieurs de Toril se distinguent uniquement par les dieux qui y élisent domicile. Chaque plan est donc le domaine d'un groupuscule de divinités, d'un panthéon racial, voire d'un seul et unique dieu. Cela signifie que les caractéristiques d'alignement d'un plan découlent des dieux qui y vivent, et non l'inverse.

En plus des caractéristiques planaires décrites dans le *Guide du Maître*, presque tous les plans de la cosmologie de Toril ont une caractéristique de foi, qui remplace souvent celle d'alignement. Dans un plan pourvu d'une caractéristique de foi modérée, les voyageurs qui n'ont pas l'une des divinités locales pour dieu tutélaire subissent un malus de 2 aux tests relevant du Charisme. Dans un plan doté d'une caractéristique de foi intense, le même malus s'applique, mais un voyageur qui vénère une divinité opposée à celles du plan en question (cf. la

Cosmologie des Royaumes

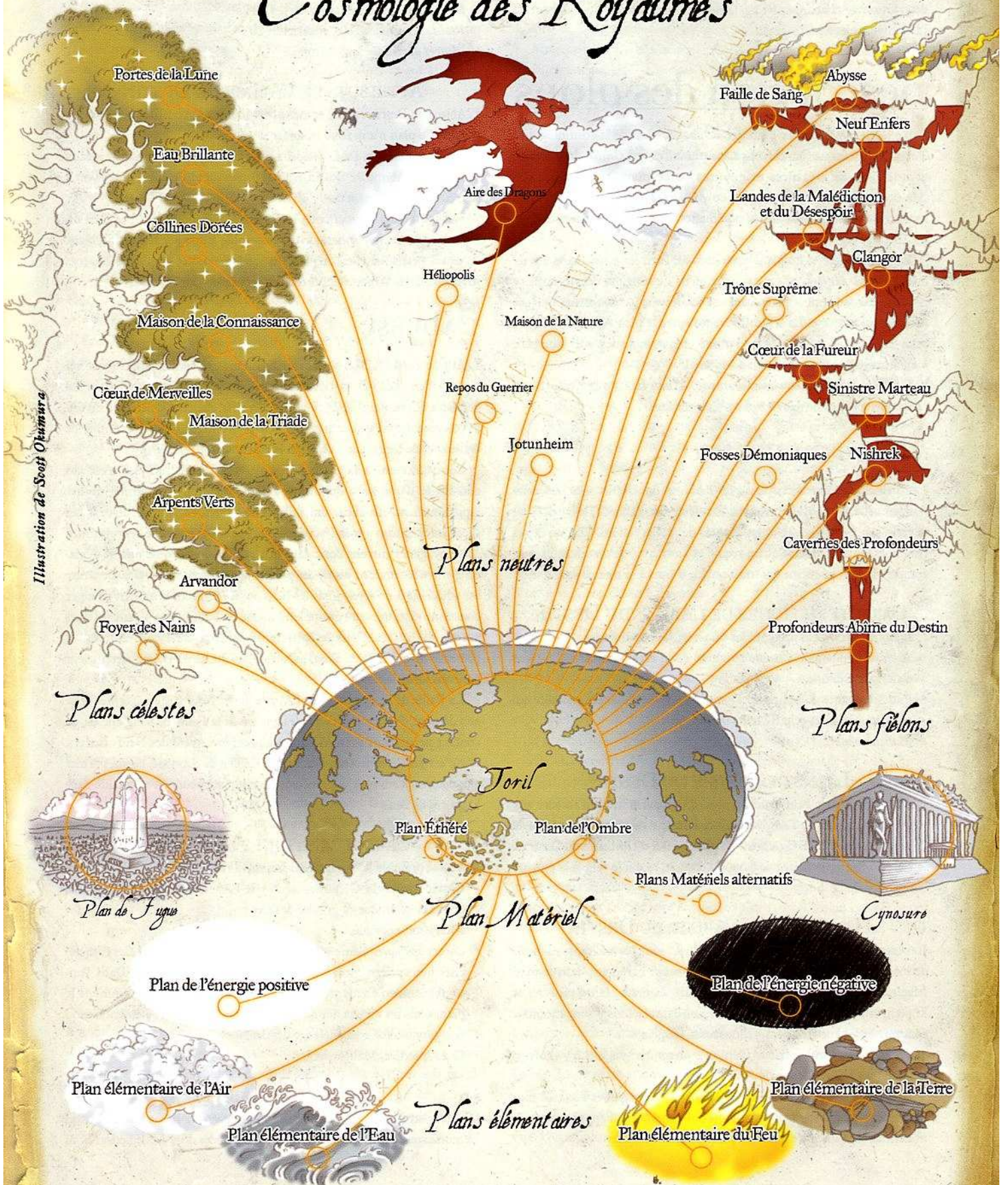


Illustration de Scott Okamura

description de chacun) subit également ce malus aux tests relevant de l'Intelligence et de la Sagesse.

description des plans

Cette section offre un bref aperçu de chaque plan de la cosmologie de Toril, qui inclut ses caractéristiques planaires (cf. *Guide du Maître*) et une liste de créatures originaires de ce plan (cf. *Manuel des Monstres*, *ROYAUMES OUBLIÉS* et *Monstres de Faerûn*). Certains monstres sont issus d'autres suppléments. Ils sont alors précisés dans un autre paragraphe.

Le plan Éthéré et les plans extérieurs de Toril sont identiques à ceux du *Guide du Maître*, ce qui explique qu'ils ne sont pas décrits dans ce chapitre. De son côté, le plan Astral ne diffère que par sa forme, indiquée au début du chapitre. La seule différence entre le plan Astral de Toril et celui du *Guide du Maître* est qu'il n'est ici pas possible de passer d'un plan à un autre sans passer par le plan Matériel.

Les seigneurs élémentaires Grumbar, Akadi, Istishia et Kossuth ont chacun leur royaume dans les plans élémentaires.

Abîme du destin

Les principales caractéristiques de l'Abîme du Destin sont ses eaux noirâtres et son incroyable pression. En effet, c'est ici que le fleuve de Sang déverse son flot visqueux et les déchets des plans fiélons. Chacun de ses habitants est aussi affamé qu'un requin et aussi cruel qu'un sahuagin, sans compter le plan lui-même qui semble avide d'âmes à se mettre sous la dent.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ABÎME DU DESTIN

L'Abîme du Destin présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Eau dominante. L'Abîme du Destin est empli d'une eau maudite qui nuit aux créatures célestes qui y pénètrent.
- Mal/intense.

LIENS DE L'ABÎME DU DESTIN

L'Abîme du Destin renferme des *portails* qui permettent d'accéder aux strates détrempées de l'Abyesse mais également au plan élémentaire de l'Eau. Un *portail* relie également ce plan à celui d'Umberlie du Cœur de la Fureur. Enfin, le fleuve de Sang s'y déverse, ce qui le relie à la plupart des plans fiélons.

HABITANTS DE L'ABÎME DU DESTIN

Les créatures aquatiques du Chaos et du Mal sont les habitants naturels de l'Abîme du Destin. La plupart apparaissent rarement dans le plan Matériel, mais requins fiélon et sanguinaires, calmars géants, pieuvres et krakens n'y sont pas rares. Les sahuagins demi-fiélons y sont monnaie courante et les kuo-toas demi-fiélons assez fréquents.

Fiend Folio : myrmixicus (démon), pisoloth (yugoloth), skulvyn (démon), wastrilith (démon).

Suppliants de l'Abîme du Destin. Suppliants sahuagins et kuo-toas sont les principaux habitants de ce plan. Tous conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Feu, froid.

Résistances. Acide (10), électricité (10).

Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS DE L'ABÎME DU DESTIN

L'Abîme du Destin est une étendue fort monotone constituée d'eau noire et salée. Ce plan n'a ni fond ni surface.

Sekolah. Sekolah, l'une des deux puissances qui vivent dans les eaux sombres de l'Abîme du Destin, n'a pas de royaume. Ce dieu règne là où il se trouve et personne n'ose le défier.

Blibdoolpoolp. De son côté, la Déesse Noyée possède bel et bien un royaume, un temple sphérique qui ressemble à une petite lune dérivant au sein des eaux maudites du plan. Crustacés fiélons et suppliants kuo-toas partagent cette structure immense au service de leur divinité.

L'Abyesse

L'Abyesse abrite le Mal sous diverses formes, aussi nombreuses que ses strates, l'air, l'eau et la terre suintant d'une corruption délétère. La demeure des démons de Toril est aussi variée que ceux-ci, chaque niveau dévoilant un paysage unique, conçu pour infliger un maximum de douleur et de tourment à ceux qui le traversent.

Contrairement à la plupart des plans de Toril, l'Abyesse n'est pas constituée d'une zone commune reliant différents royaumes divins. Apparemment, elle abrite une infinité de strates, chacune affublée de ses spécificités. Aucun « tronç » central ou zone neutre ne relie ces royaumes. Les voyageurs entrent donc dans une couche de l'Abyesse puis se déplacent entre les niveaux au fil des *portails* qu'ils découvrent. Chaque strate est adjacente à d'autres, mais les liens qui les unissent semblent changer constamment, un peu comme une masse de bulles virevoltant les unes autour des autres. Dans ce ballet chaotique, la seule constante est la présence de la Faille de Sang, adjacente, où les démons combattent leur ennemis jurés, les diables.

La Faille de Sang, proche de l'Abyesse et des Neuf Enfers, permet donc aux démons d'affronter les diables à loisir. Si la Faille de Sang elle est en contact permanent avec Avernus, la première strate des Neuf Enfers, elle n'est jamais adjacente à la même couche de l'Abyesse, ce qui permet aux démons d'envoyer des renforts permanents pour livrer bataille dans la guerre de Sang.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ABYSSE

L'Abyesse présente les caractéristiques suivantes :

- Gravité normale. Certaines strates de l'Abyesse affichent néanmoins une caractéristique de gravité différente.
- Altération normale.
- Caractéristiques élémentaires et énergétiques mélangées. Ces caractéristiques varient grandement d'une strate à une autre. Dans l'ensemble, aucun élément, aucune énergie ne domine constamment le plan, mais un niveau donné affichera une dominance élémentaire ou énergétique, voire un mélange des deux.
- Chaos/modéré, Mal/modéré.

LIENS DE L'ABYSSE

Diverses strates de l'Abyesse abritent des *portails* menant aux Fosses Démoniaques, au royaume de Beshaba des Landes de la Malédiction et du

Désespoir, au royaume d'Hruggek de Clangor, au royaume d'Urdlen de Sinistre Marteau et au plan de Fugue. En outre, des *portails* s'ouvrent fréquemment sur les Cavernes des Profondeurs et l'Abîme du Destin. La source du fleuve de Sang s'y trouverait également, et ses affluents coulent en de nombreuses strates abyssales. Le fleuve de Sang relie l'Abyesse à la plupart des autres plans fiélons.

HABITANTS DE L'ABYSSE

L'Abyesse abrite avant tout des démons. On y trouve donc tous ceux du *Manuel des Monstres* et d'autres suppléments. Parmi les autres créatures extraites du *Manuel des Monstres*, on trouve des bodaks, des destriers noirs et des tormantes.

Fiend Folio : abrian, buisson vampirique, golem démoniaque, goule abyssale, holocauste élémentaire, nuée de criquets démoniaques, nuée de fourmis abyssales, sidéroxyton carnivore, varrangoins (tous types), vorr et vultivor (canomorphe).

Suppliants de l'Abyesse. Quand un démon dérobe une âme dans le plan de Fugue et l'emène en Abyesse, celle-ci devient un suppliant qualifié de mâne. Un mâne a le teint blafard, des griffes acérées, des dents aiguës, des touffes de poils éparses et les yeux laiteux. Souvent, des vers parcourent sa chair boursouflée en toute impunité. Les mânes qui parviennent à survivre quelques années sont promus et métamorphosés en démons mineurs, qui ne conservent aucun souvenir de leur vie antérieure. Les mânes ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, poison.

Résistances. Acide (10), feu (10).

Autres particularités. Pas d'engagement planaire, vapeur acide.

Pas d'engagement planaire (Ext). Contrairement à la plupart des autres suppliants, les mânes peuvent quitter leur plan d'origine.

Vapeur acide (Sur). Quand un mâne est tué, il se désagrège sous la forme d'un nuage de vapeur toxique. Les créatures situées dans un rayon de 3 mètres doivent alors réussir un jet de Réflexes (DD 20) sous peine de subir 1d6 points de dégâts d'acide.

ATTRIBUTS DE L'ABYSSE

Reportez-vous à la table de la page 161 du *Guide du Maître* pour générer le profil d'une strate abyssale.

L'Abyesse n'abrite aucun royaume divin, et aucun dieu ne souhaite s'y installer. Cependant, un grand nombre de princes-démons, sans doute un par strate, luttent pour gagner pouvoir et terres dans ce plan. Parmi les plus importants, on trouve Démogorgon, Eltab, Yeenoghu, Orcus, Graz'zt, Baphomet et Kostchtchie, certains étant décrits dans le guide des *Chapitres Interdits*.

Aire des dragons

Comme son nom le suggère, l'Aire des Dragons est un impressionnant sommet montagneux entouré de nuages et coiffé d'une calotte de neige. Autour planent les esprits de défunts dragons qui restent généralement seuls. Aucun village n'entache les rochers parfaits de la montagne, mais des créatures non draconiques en quête de solitude y bâtissent de petits abris au sein desquels elles mènent une existence d'ermite. Les dragons ne supportent pas les communautés de plus grande taille et tolèrent les ermites à contrecœur.

CARACTÉRISTIQUES DE L'AIRE DES DRAGONS

L'Aire des Dragons présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Foi modérée.

LIENS DE L'AIRE DES DRAGONS

Hlal possède un *portail* qui mène au royaume d'Erevan Hleseré d'Arvandor.

HABITANTS DE L'AIRE DES DRAGONS

La plupart des autochtones de l'Aire des Dragons sont des dragons célestes et fiélons et des suppliants draconiques.

Monstres de Faerûn : abishai (au sein du royaume de Tiamat).

Fiend Folio : khaasta.

Draconomicon : dragons planaires (toutes espèces). Bien que ces créatures soient originaires d'un grand nombre de plans différents, toutes se rendent à l'Aire des Dragons de temps en temps.

Suppliants de l'Aire des Dragons. Les suppliants de ce plan sont les esprits de dragons, de demi-dragons, de drakoniens et de toutes formes de créatures draconiques. Pour les dragons, l'au-delà est l'occasion de tendre vers une perfection inaccessible au cours de leur existence mortelle. Cependant, on atteint une telle perfection dans le silence et la solitude. Bien qu'ils ne gardent aucun trésor, les suppliants draconiques sont hostiles envers les intrus qui violent leur intimité et restent parmi les créatures les plus arrogantes des plans. Les suppliants draconiques de l'Aire des Dragons ont les particularités suivantes :

Immunité supplémentaire. Froid.

Résistances. Acide (5), électricité (5), feu (5).

Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS DE L'AIRE DES DRAGONS

L'Aire des Dragons est divisée en quatre grandes zones : le sous-sol, les contreforts, la moyenne montagne et le sommet. À l'exception du sommet, qui est le domaine exclusif de Null, aucun royaume divin n'occupe pleinement sa tranche d'altitude. La majeure partie de la montagne n'est revendiquée par aucun dieu et les suppliants y cherchent la solitude.

Hlal. Les contreforts de l'Aire des Dragons abritent le royaume divin de Hlal, adepte des filouteries et messagère draconique. Les suppliants draconiques d'airain et de cuivre ont tendance à se rassembler près de son royaume. Les contreforts sont chauds et secs, du moins dans les environs du domaine divin, ce qui explique qu'ils attirent également des suppliants draconiques bleus. Ces derniers s'efforcent néanmoins de garder leurs distances avec les suppliants susmentionnés. Les régions plus humides des contreforts sont fréquentées par des suppliants draconiques noirs et verts.

Null. Le sommet de l'Aire des Dragons est le domaine de Null, le dieu draconique de la mort. Les suppliants draconiques blancs et d'argent sont attirés par le froid du royaume, ces deux espèces représentant d'ailleurs les deux faces de cette divinité mystérieuse. Violents et cruels, les dragons blancs admirent Null parce qu'il prend la vie et le respectent pour sa puissance. De leur côté, les dragons d'argent le vénèrent parce qu'il est le gardien des morts, celui qui accompagne les âmes draconiques jusqu'à leur ultime lieu de repos et donc vers la perfection.

Task. Le royaume de Task se situe entre les contreforts et le sommet, dans une région connue sous le nom de Fournaise en raison de son activité volcanique. Task vit dans une caverne qui abrite un incroyable

trésor. Des suppliants draconiques rouges, d'or et de bronze vivent alentour, attirés par les sources d'eau chaude et les coulées de lave.

Tiamat. Le royaume de Tiamat, appelé la Caverne de l'Avarice, se trouve sous terre, au fond de l'Aire des Dragons. De nombreux suppliants draconiques chromatiques s'installent non loin d'elle (mais pas trop près tout de même). Dragons des profondeurs et dragons d'ombre ont également tendance à élire domicile dans cette région.

Arpents verts

Au sein de l'agréable royaume des Arpents Verts, les suppliants halfelins méditent dans la paix et travaillent d'arrache-pied, jouissant des fruits de leur labeur et de la compagnie de leurs semblables. Sûrs et reposants, les Arpents Verts sont constitués de communautés halfelines dressées sur des collines à pente douce.

CARACTÉRISTIQUES DES ARPENTS VERTS

Les Arpents Verts présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération divine.
- Foi modérée.

LIENS DES ARPENTS VERTS

Les Arpents Verts abritent un *portail* menant au domaine de Tymora d'Eau Brillante, mais seul Brandobaris sait où il se trouve et il ne semble guère décidé à partager son secret. Les branches basses de l'Arbre Universel s'étendent également dans les Arpents Verts, reliant ceux-ci avec le reste des plans célestes.

HABITANTS DES ARPENTS VERTS

En plus des suppliants halfelins, les seuls habitants des Arpents Verts sont les anges qui servent les dieux halfelins.

Suppliants des Arpents Verts. Les suppliants des Arpents Verts ont tous l'allure de halfelins, même s'ils ne relevaient pas de cette race de leur vivant. Ils ont tout l'air de se porter au mieux, comme s'ils débordaient de vie. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, métamorphose.

Résistances. Acide (10).

Autres particularités. Champ de résonance, réduction des dégâts (10/magie).

Champ de résonance (Ex). Quelle que soit la forme d'attaque utilisée, une créature qui inflige des dégâts à un suppliant situé dans les Arpents Verts subit une blessure et des dégâts identiques. Si l'attaque inflige des dégâts à plusieurs suppliants (une *boule de feu*, par exemple), l'assaillant subit des dégâts égaux au total infligé aux victimes. Le champ de résonance est une propriété du plan, pas des suppliants. C'est pourquoi il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

ATTRIBUTS DES ARPENTS VERTS

Comme il sied à un panthéon qui insiste avant tout sur la communauté et l'unité raciale, la plupart des dieux halfelins partagent les Arpents Verts et ne se constituent pas un royaume personnel.

Arvoreen/Cyrrollalie/Sheela Peryroyl/Yondalla. Ces quatre divinités ont un royaume commun et s'installent où bon leur semble. Elles parcourent les communautés du plan avec les saisons et selon leurs envies. Ces communautés sont aussi éphémères que les camps halfelins

du plan Matériel, et leurs résidents errent de rivière en lac, de champ en colline.

Brandobaris. Le Maître de la Discrétion, qui erre plus encore que les autres dieux, ne limite pas ses déplacements aux Arpents Verts. Il y est le bienvenu, mais il ne s'y encombre pas d'un royaume divin.

Urogalan. Le royaume du Seigneur de la Terre est une caverne située sous les prairies verdoyantes des Arpents Verts. Peu de suppliants y restent bien longtemps, mais il s'agit du point d'entrée dans le plan des esprits des halfelins défunts. Urogalan est davantage respecté que vénéré et la plupart des suppliants sont heureux de quitter son royaume et de se rapprocher de la divinité de leur choix.

Arvandor

La demeure de la Seldarine (le panthéon elfique) est un lieu d'une étonnante beauté naturelle. On y trouve des forêts verdoyantes, des montagnes gigantesques, des rivières de cristaux, des lacs d'azur et une mer vert foncé. Chacune des divinités du panthéon elfique y dispose d'un royaume pourvu d'un paysage inouï. Ces royaumes débordent cependant les uns sur les autres et ne semblent séparés par aucune frontière.

CARACTÉRISTIQUES D'ARVANDOR

Arvandor présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Bien/modéré, Chaos/modéré.
- Foi modérée (panthéon elfique et Eilistraée). Le royaume d'Eilistraée présente la caractéristique de foi intense. Les fidèles des autres dieux du panthéon drows y subissent donc davantage de malus.

LIENS D'ARVANDOR

Hanali Celanil dispose d'un *portail* menant au royaume de Séluné d'Eau Brillante. De son côté, Erevan Hesperé en possède un qui conduit au royaume de Hlal de l'Aire des Dragons. Le panthéon dispose également d'un *portail* menant à la Maison de la Nature, situé sur les rives de la mer Scintillante. Enfin, les éladrins possèdent un *portail* menant aux Portes de la Lune.

HABITANTS D'ARVANDOR

Les royaumes célestes d'Arvandor et des Portes de la Lune sont les deux seuls plans où les éladrins se sont installés en grand nombre. Les éladrins d'Arvandor ne sont pas les serviteurs du panthéon elfique, mais ils respectent les dieux elfes et coopèrent habituellement avec eux en matière d'affaires courantes ou urgentes. Quand les dieux elfes souhaitent que de puissants serviteurs se rendent dans les plans, ils se tournent généralement vers les anges, ce qui explique qu'on en trouve également toutes sortes au sein d'Arvandor.

Suppliants d'Arvandor. Les suppliants d'Arvandor ont tous l'apparence de beaux elfes, même s'ils n'appartenaient pas à cette race de leur vivant. Ils ont une allure féérique exacerbée par rapport aux elfes du plan Matériel car leurs traits elfique sont légèrement grossis. Ces suppliants passent leurs journées à jouir des bienfaits d'Arvandor et à communier avec sa nature immaculée. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, poison.

Résistances. Feu (10), froid (10).

Autres particularités. Réduction des dégâts (5/fer froid), traits des elfes (cf. *Manuel des Monstres*).

ATTRIBUTS D'ARVANDOR

Arvandor est une contrée sauvage quasi infinie et virginale qui s'étend d'un océan sans bornes à une chaîne de montagnes couverte de neige. Bien que chaque dieu du panthéon elfique s'y soit taillé un royaume personnel, l'ensemble du plan appartient au panthéon et est partagé avec les éladrins.

Aerdrîe Faenya. Le royaume de cette déesse, appelé l'Aire, est un palais étincelant de nuages flottant dans les cieux clairs, au-dessus des forêts et montagnes d'Arvandor. Des aigles et des rukhs célestes partagent ce royaume avec des suppliants elfes et avariels, des elfes célestes et des anges.

Corellon Larethian/Sehanine Lunarc. D'un point de vue métaphorique et littéral, le centre d'Arvandor est le grand palais connu sous le nom du Bosquet du Croissant, la demeure de Corellon Larethian et de Sehanine Lunarc. Fusion parfaite de la nature et de l'art, le Bosquet du Croissant abrite des colonnes de marbre laiteux et des allées flanquées d'arbres élancés à l'écorce blanche. La grande tour qui s'élève en son cœur, la Tour de Guet, offre un panorama époustouflant du plan dans son ensemble. Les habitants du plan viennent au palais de Corellon Larethian quand ils souhaitent méditer dans la paix. Les visiteurs peuvent admirer la vue qu'offre la Tour de Guet, se promener parmi les colonnes et les arbres ou savourer la présence de Corellon et de Sehanine.

Eilistraée. Eilistraée s'est installée à Arvandor avec ses cousins de la Seldarine. Son royaume est modeste car une partie de son énergie divine est inextricablement liée à son domaine quasi abandonné des Fosses Démoniaques. Au sein de son royaume, il fait toujours nuit et la pleine lune brille dans un ciel bleuté.

Erevan Ileseré. L'une des grandes racines de l'Arbre Universel se trouve à Arvandor, jaillissant de son sol fertile pour lier les plans célestes à son tronc imposant. Une communauté d'elfes célestes vit près de la grande racine du village de Gnarl. Non loin de ce village, Erevan Ileseré possède un palais tentaculaire fait de bois, de pierre, de cristal et de toute une variété de matériaux naturels. Mais le dieu est rarement présent en son royaume car il préfère parcourir les plans dans le but d'exprimer sa malice et de jouer des farces. En son absence, son palais est gardé par le plus vaste éventail de pièges et de tours de tous les plans.

Fenmarel Mestarine/Shevarash. Niché dans les montagnes d'Arvandor se trouve Fennimar, le royaume du Loup Solitaire. Cette paisible clairière de bois déserts, de vallées tranquilles et de cours d'eau clairs est le lieu parfait pour ceux qui cherchent solitude et refuge. Les seuls habitants du royaume sont des ermites et animaux célestes, auxquels il faut ajouter un petit contingent de rôdeurs servant Fenmarel. Le dieu Shevarash, qui n'a aucun royaume, y cherche souvent la solitude.

Hanali Celanil. Au milieu du lac d'Oréternel se trouve le Palais de Cristal d'Hanali Celanil, une magnifique structure d'une conception inouïe bâtie à l'aide de matériaux parfaits. Une simple chandelle placée au bon endroit permet d'illuminer l'ensemble de l'édifice. Le cœur du palais est une fontaine, également appelée Oréternel, qui serait source de jeunesse et de beauté. Cette fontaine existe dans deux plans à la fois, ici et dans le domaine de Sunie d'Eau Brillante. En raison de cette existence duale, la fontaine fait office de *portail* entre les deux royaumes, mais seuls Hanali Celanil, Sunie, Sharess et leurs serviteurs ont habituellement le droit de s'en servir.

Labelas Enoreth. L'un des phénomènes les plus mystérieux d'Arvandor est la Tour Évanescence, qui serait le royaume de Labelas Enoreth. La plupart du temps, l'édifice est absent, peut-être invisible, mais plus vraisemblablement caché dans un demi-plan ou une poche dimensionnelle. Quand il se manifeste, il peut apparaître n'importe où à Arvandor, sauf au sein du royaume d'un autre dieu. Son apparition est souvent considérée comme annonciatrice d'événements importants, voire funestes.

Rillifane Rallathil. Parmi les forêts d'Arvandor figure un bosquet de grands chênes séculaires. L'endroit a été logiquement baptisé le Bosquet des Chênes. Il s'agit du royaume de Rillifane Rallathil, même si rien n'en montre les frontières. Le dieu des elfes des bois vit en totale harmonie avec les chênes, ne changeant en rien leur perfection naturelle.

Sashalas des Abîmes. Le Prince Dauphin vit dans l'océan vert d'Arvandor, appelé la mer Scintillante. Des dauphins et des baleines célestes, de grands bancs de poisson et des tritons nagent aux côtés des suppliants elfes des mers de ce plan. Sashalas des Abîmes réside dans un palais de corail, d'or et de marbre veiné. Connu sous le nom d'Elavandor, cet édifice splendide est situé au fond d'un gouffre de la mer Scintillante.

Solonor Thelandira. Dans la forêt la plus dense d'Arvandor, un magnifique arbre blanc aux feuilles argentées domine les séquoias alentour. L'Arbre Pâle, comme on l'appelle, est le royaume de Solonor Thelandira, même s'il voyage souvent et ne reste jamais bien longtemps chez lui. Plates-formes et cordes ont été installées parmi les branches pour offrir des demeures aux suppliants et autres créatures qui décident de s'installer au sein du domaine du Grand Archer.

cavernes des profondeurs

Imposante masse de pierre parcourue de tunnels sinueux, de gouffres béants et de cavernes immenses, ce plan évoque une Outreterre infinie. Les visiteurs qui arpentent ce plan privé de lumière le trouvent d'une certaine façon plus sinistre que l'Abysses, où le ciel laisse parfois apparaître un minimum de luminosité. Les Cavernes des Profondeurs n'offrent ni ciel ni lumière naturelle et ses tunnels semblent se refermer sur les voyageurs malvenus. D'ailleurs, il leur arrive bel et bien de se refermer, ne laissant alors derrière eux aucune trace des malheureux qui sont broyés.

CARACTÉRISTIQUES DES CAVERNES DES PROFONDEURS

Les Cavernes des Profondeurs présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Mal/intense.

LIENS DES CAVERNES DES PROFONDEURS

Les Cavernes des Profondeurs sont parsemées de *portails* menant vers d'autres plans, principalement en Abysses.

HABITANTS DES CAVERNES EXTÉRIEURES

Dans certaines régions des Cavernes des Profondeurs, un vent surnaturel souffle dans les tunnels sans fin. C'est sans doute ce qui attire les hurleurs (originaires du Trône Suprême) dans ce plan. D'autres créatures de la Terre et du Mal y vivent également, mais peu d'entre elles sont connues dans le plan Matériel.

Manuel des Monstres II : chasseur des sables, rukarazill, vapeurighu.
Fiend Folio : kaorti.

Suppliants des Cavernes des Profondeurs. Les suppliants de ce plan sont des flagelleurs mentaux, des troglodytes et des tyrannoëils qui ne sont pas très amicaux les uns envers les autres. Toutes ces créatures présentent l'apparence et le comportement qu'elles avaient de leur vivant. Elles ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Electricité, son.

Résistances. Acide (10), froid (10).

Autres particularités. Résistance à la magie (10).

ATTRIBUTS DES CAVERNES DES PROFONDEURS

Les diverses sections des Cavernes des Profondeurs sont difficilement discernables les unes des autres et les trois royaumes divins qui s'y trouvent sont séparés par une distance telle qu'il est impossible de définir leurs frontières. Cependant, les cavernes semblent savoir où commence et où se termine chaque royaume divin. D'ailleurs, les murs répondent à la volonté de la puissance locale, mouvant, s'ouvrant et se refermant, piégeant ainsi les malheureux voyageurs selon le bon vouloir des dieux.

La Grande Mère. Cette région, connue sous le nom du Royaume au Million d'Yeux, abrite la Grande Mère des tyrannoëils. Parcourue de puits verticaux, elle convient parfaitement aux suppliants flottants de ce royaume. La Grande Mère elle-même vit dans une vaste caverne située au plus profond des puits, produisant sans cesse de nouveaux tyrannoëils dans la solitude la plus complète. Les créatures qui s'approchent de sa chambre tentaculaire prennent vite le statut de nourriture, ce qui inclut ses rejetons quand ils ne partent pas assez vite. Certains tyrannoëils, apparemment les plus vieux et malins, ont la responsabilité de faire respecter l'ordre dans son royaume. Ils en surveillent également les tunnels car la Grande Mère ne se sent pas concernée par ce genre de tâche.

Isensine. Les Cavernes de la Pensée constituent le royaume d'Isensine, le dieu des flagelleurs mentaux. Cette région retentit de pensées égarées, inaudibles mais claires pour tout esprit conscient. La plupart sont tellement horribles que les créatures qui s'attardent trop près des cavernes deviennent vite folles à lier.

Laogzed. La Plaine Putréfiée est une vaste caverne parsemée de lacs infects alimentés par le fleuve de Sang. Un million de tunnels de tailles variées déversent dans cette caverne les ordures des plans pour que Laogzed s'en repaisse. Créature dépourvue d'intelligence, Laogzed avale tout ce qui lui tombe sous la main, matière inerte mais également créatures vivantes ou mortes. De nombreux citoyens des plans ont découvert qu'il est facile de se débarrasser d'un objet encombrant en le laissant dans la Plaine Putréfiée.

clangor

À l'instar de la Faille de Sang, Clangor est un champ de bataille. Cependant, contrairement au site principal où se déroule la guerre du Sang, les armées qui s'affrontent à Clangor sont originaires des lieux. Demeure des dieux gobelinoïdes Maglubiyet et Hruggek et du dieu kobold Kurtulmak, Clangor résonne du fracas des batailles incessantes. De gigantesques armées de suppliants se constituent et se jettent les unes contre les autres, combattant jusqu'à la mort, pour se relever dès l'aube suivante et reprendre les combats.

Clangor offre un paysage de fer, piqué de rouille en certains endroits, parsemé de terriers et de baraquements en d'autres. Ses champs de bataille sont des plaines poussiéreuses surplombées par un ciel rouge sang. Les bruits de bottes des soldats mêlés aux cris des guerriers agonisants et des prisonniers soumis à la torture produisent un vacarme constant.

CARACTÉRISTIQUES DE CLANGOR

Clangor présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Mal/modéré.
- Énergie positive minoritairement dominante. Clangor n'est pas un lieu où la vie s'épanouit véritablement, mais les créatures qui s'y affrontent sont imprégnées d'énergie positive, si bien qu'elles bénéficient de guérison accélérée (2) et régénèrent les membres perdus. De plus, tous ceux qui sont tués lors des batailles incessantes qui agitent le plan sont ranimés au petit matin et prêts à se battre de nouveau, comme s'ils avaient bénéficié d'une *résurrection suprême*. Même les suppliants, qui sont pourtant des Extérieurs, se réveillent en parfaite santé. Par contre, seules les créatures qui sont mortellement blessées dans ce plan bénéficient de l'effet de *résurrection suprême*. Les défunts qu'on y amène ne sont pas spontanément rappelés à la vie.

LIENS DE CLANGOR

Maglubiyet et Kurtulmak disposent de *portails* menant aux Neuf Enfers et Hruggek en garde un qui conduit en Abysses. Les habitants de ces plans ne sont que trop heureux de mener leur guerre du Sang à Clangor et servent de « conseillers » pour tous les partis en présence. Le fleuve de Sang coule à Clangor et relie celui-ci à la plupart des autres plans fiélons.

HABITANTS DE CLANGOR

Les seuls Extérieurs originaires de Clangor sont les fiélons-gobelins connus sous le nom de barghests. Ces créatures sont généralement à la tête d'unités de suppliants gobelins. Parmi les autres créatures qui parcourent Clangor, on trouve de nombreuses espèces de loups fiélons, particulièrement des worgs et des loups arctiques, que les cavaliers gobelins utilisent comme montures.

Suppliants de Clangor. Presque tous les suppliants de Clangor sont des gobelinoïdes (ce qui inclut hobgobelins et gobelours en plus des gobelins ordinaires) et des kobolds. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Acide, froid.

Résistances. Électricité (10), feu (10).

Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS DE CLANGOR

Sur ce vaste champ de bataille planaire, les frontières changent souvent. Du reste, même le siège des puissances divines ressemble davantage à un fort frontalier qu'à un palais.

Hruggek. Hruggekolohek est le royaume du dieu gobelours. Ce terme signifie « demeure de Hruggek ». Hruggekolohek est un réseau de cavernes creusé dans le fer du plan au fil des millénaires. À l'intérieur, il est de couleur rouille. Il est parsemé de mares d'eau stagnante et de tas d'os et de détritrus. Les suppliants gobelours qui arpentent ces tunnels sont beaucoup moins disciplinés que leurs cousins gobelins et ont tendance à se réunir en petits « villages », chacun abritant un édifice ou

refuge temporaire. Les suppliants gobelours ne sont pas moins enclins à la guerre que les gobelins, mais ils en ont une conception différente. Discretion et embuscades comptent parmi leurs techniques de combat préférées. Les cavernes de Hruggekolohek semblant s'étendre sous l'ensemble du plan, ce type de tactique les dessert rarement.

Kurtulmak. Draukari, foyer du dieu kobold Kurtulmak, est un autre réseau de cavernes, mais ses tunnels sont étroits et courts. L'endroit est boueux et sent la mort, les tunnels serpentant de façon telle que ceux qui n'y sont pas habitués s'y perdent systématiquement. Un voyageur plus grand qu'un halfelin doit ramper dans la boue qui abrite souvent de désagréables surprises. À l'instar des gobelours de Hruggekolohek, les kobolds de Draukari préfèrent la discrétion à la force brute. Leurs ensorceleurs sont toutefois pleins de ressources et disposent d'un avantage magique sur les gobelins.

Maglubiyet. La capitale du dieu goblin est un fort connu sous le nom de Grashmog, le Cœur des Batailles. Habituellement située au plus loin du théâtre des affrontements, Grashmog est une cité religieuse qui sert de camp d'entraînement pour les forces d'élite de l'armée goblin et hobgoblin. Les prêtres prodiguent leurs conseils aux généraux quant aux batailles à venir. Les guerriers d'élite (appelés les mordeurs d'acier) sont respectés au travers du plan pour leurs talents de combattants et le lien qu'ils entretiennent avec leurs loups arctiques fiélons.

cœur de la fureur

Le Cœur de la Fureur entretient une certaine similarité avec les Landes de la Malédiction et du Désespoir car il s'agit d'un plan désolé, peu propice au développement de la vie et sans véritable attrait. Mais là où les Landes sont calmes, désertes et dénuées de vie, le Cœur de la Fureur est agité par des tempêtes, des vents hurlant, des flots dévastateurs, des blizzards mordants et de nombreuses créatures sauvages. Si les Landes refusent de voir la vie se développer, le Cœur de la Fureur cherche activement à anéantir celle-ci.

CARACTÉRISTIQUES DU CŒUR DE LA FUREUR

Le Cœur de la Fureur présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Mal/intense.
- Foi modérée.
- Le Palais d'Hiver, qui est le royaume d'Aurile, est dominé par le froid. À moins de trouver un abri, les créatures qui pénètrent dans son domaine subissent 3d12 points de dégâts de froid par round.

LIENS DU CŒUR DE LA FUREUR

Le domaine d'Umberlie renferme un *portail* menant à l'Abîme du Destin. Le fleuve de Sang traverse le domaine de Malar (l'un de ses bras se jette dans la mer de Sang) et relie donc le Cœur de la Fureur à la plupart des autres plans fiélons.

HABITANTS DU CŒUR DE LA FUREUR

Les autochtones du Cœur de la Fureur sont maléfiques et beaucoup sont des créatures bestiales qui ressemblent à des animaux terrestres. Les destriers noirs et les chiens de Yeth entrent dans cette catégorie, alors que les tormantes et les vargouilles vivent dans ce plan pour le Mal dont il est imprégné.

Manuel des Plans : créatures du froid (Palais d'Hiver), para-élémentaire de Glace.

Fiend Folio : abrian, buisson vampirique, khaasta, phiuhl, sidéroxyon carnivore, varrangoins (toutes espèces), vorr, vultivor (canomorphe).

Suppliants du Cœur de la Fureur. Les suppliants du Cœur de la Fureur sont des esprits cruels, bestiaux et courroucés. Certains adoptent une forme quasi élémentaire, comme les esprits du froid du Palais d'Hiver et la foudre douée de conscience des Tours en Ruine. D'autres, comme les requins-garous qui sillonnent la mer de Sang d'Umberlie, ont conservé l'apparence qu'ils avaient de leur vivant. Les suppliants de Malar, et une partie de ceux d'Umberlie, adoptent une forme animale primitive. Les suppliants du Cœur de la Fureur ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, froid.

Résistances. Feu (10), son (10).

Attaques spéciales. Les suppliants d'Aurile et de Talos infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires (respectivement, de froid ou d'électricité). De leur côté, les suppliants de Malar et d'Umberlie ont le pouvoir de rage de berserker, utilisable 1 fois par jour comme s'il s'agissait de barbares de niveau 1.

Autres particularités. Les suppliants d'Aurile et de Talos gagnent certains traits élémentaires alors que les suppliants de Malar et d'Umberlie acquièrent une réduction des dégâts (10/argent).

ATTRIBUTS DU CŒUR DE LA FUREUR

À l'instar d'autres plans, le Cœur de la Fureur est une vaste région sauvage qui comprend la mer de Sang d'Umberlie, les Terres de la Chasse de Malar et la lointaine toundra d'Aurile, connue sous le nom de Palais d'Hiver. Un climat rigoureux règne sur ce plan. La force des vents est rarement inférieure à violente (50 km/h ou plus) et les tempêtes sont quasi permanentes.

Aurile. Entre les Terres de la Chasse et les Tours en Ruine, la région est de plus en plus froide jusqu'à se recouvrir d'une couche de glace. Ce royaume est le Palais d'Hiver, le domaine de la Vierge de Glace, et l'endroit le plus froid de tous les plans. Le palais d'Aurile est constitué de *murs de vent* façonnés et particulièrement froids. Son trône est une flamme bleue gelée.

Malar. Le royaume de Malar, les Terres de la Chasse, s'étend sur des milliers de kilomètres depuis le rivage de la mer de Sang. Vaste plaine au sein de laquelle abonde la vie (et qui inclut des âmes dérobées dans le plan de Fugue et transformées en animaux inoffensifs servant de proies), il s'agit de la seule région du Cœur de la Fureur où le climat est parfois hospitalier. Pour connaître le frisson de la chasse, le Seigneur Bestial parcourt son royaume en compagnie de suppliants qui prennent la forme de grands carnivores. Quand des intrus pénètrent dans le plan, Malar et ses compagnons détournent leur attention de leur proie et traquent les indésirables.

Talos. À la lisière des Terres de la Chasse, les plaines laissent la place à des collines rocailleuses et escarpées, signe que le domaine de Malar prend fin et que celui de Talos commence. Au sommet de l'une des collines de ce royaume se trouve le palais du Seigneur des Tempêtes, également connu sous le nom des Tours en Ruine. Les « tours » qui constituent cet édifice ne sont aujourd'hui rien de plus que des rochers grossièrement empilés tellement ils ont affronté la foudre et les ouragans. Aux frontières du royaume de Talos, les vents sont toujours violents, soufflant depuis le centre vers les bords. Plus on se rapproche du centre, plus leur

force s'accroît, jusqu'à atteindre le degré d'un ouragan autour des Tours en Ruine. Régulièrement, sur ordre de Talos, les vents s'accompagnent de pluies cinglantes et d'éclairs qui forcent les intrus à rebrousser chemin.

Umlberlie. La mer de Sang est une étendue d'eau salée constamment battue par les tempêtes. Des vents soufflant en tempête (violents) balayent un océan recouvert d'écume, le ciel noir déverse des pluies torrentielles et la foudre se charge de démolir tout ce qui fend la surface des flots. Accompagnée par des calmars fiélons et des démons myrmixicus, la Reine des Profondeurs sillonne les eaux rougeâtres de son royaume. Des suppliants, parmi lesquels des requins-garous et des humanoïdes transformés en poissons dangereux, l'accompagnent également.

cœur des merveilles

Si l'univers renfermait un plan de la magie, il s'agirait de Cœur des Merveilles. Demeure des dieux de la magie de Faerûn, Cœur des Merveilles suinte d'une énergie magique qui imprègne les lanceurs de sorts qui y mettent les pieds.

CARACTÉRISTIQUES DE CŒUR DES MERVEILLES

Cœur des Merveilles présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Foi modérée.
- Magie renforcée. Les sorts lancés au sein de Cœur des Merveilles bénéficient des dons Extension de durée, Extension d'effet et Extension de portée, sans pour autant mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé ou allonger le temps d'incantation. Mystra a cependant le pouvoir d'empêcher les individus de son choix de jeter des sorts dans ce plan.

LIENS DE CŒUR DES MERVEILLES

Aucun *portail* connu ne relie Cœur des Merveilles à un autre plan. Les branches basses de l'Arbre Universel s'étendent néanmoins au sein de Cœur des Merveilles, ce qui le relie aux autres plans célestes.

HABITANTS DE CŒUR DES MERVEILLES

Au titre de gardienne des lois de la magie, Mystra est également la créatrice des inéluctables, des créatures artificielles de la Loi qui sont chargées de faire respecter les règles fondamentales de l'univers. En plus de ces créatures, divers anges servent les dieux de Cœur des Merveilles.

Manuel des Plans : mercane.

Suppliants de Cœur des Merveilles. Presque tous les suppliants de ce plan étaient des magiciens ou des ensorceleurs de leur vivant, mais ils ne conservent qu'une infime partie de leur pouvoir d'antan. Ces individus ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Métamorphose, pétrification.

Résistances. Acide (10), feu (10).

Autres particularités. Réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (10).

ATTRIBUTS DE CŒUR DES MERVEILLES

Situé sur un haut plateau, Cœur des Merveilles est une cité étincelante parée d'hallucinations et construite à l'aide d'énergie magique pure.

Azouth. Le domaine du Père des Mages est taillé dans le plateau sur lequel s'élève la ville, dans une série de cavernes qui ont elles aussi le nom d'Azouth. Le royaume baigne dans une ambiance de rituels et de mystère. Si la cité de Cœur des Merveilles est l'endroit parfait où apprendre la magie, Azouth est assurément l'endroit parfait où apprendre à devenir magicien. La distinction est certes subtile, mais elle fait toute la différence pour ce qui est des attributions de Mystra et d'Azouth.

Mystra. Le royaume de la Dame des Mystères comprend la cité et la surface du plateau. La ville en elle-même ressemble à s'y méprendre à une vaste université ou école de magie. Les suppliants et les voyageurs interplanaires en quête de connaissances magiques ne sauraient choisir de meilleur endroit pour trouver l'objet de leur convoitise.

Savras. L'Œil, un petit réseau de cavernes adjacent au royaume d'Azouth, abrite la demeure de Savras. On dit que toutes les connaissances du dieu en matière de passé et d'avenir y sont consignées. Cependant, des objets aussi communs que de simples livres et parchemins ne pourraient renfermer un tel savoir. En vérité, l'endroit résonne de pensées, ce qui le rend étrangement similaire au royaume d'Ilensine des Profondeurs des Cavernes. Ces pensées qui se répercutent renferment un aperçu détaillé du passé, du présent et de l'avenir, mais il faut être doté d'un esprit particulièrement solide pour en faire le tri.

Velsharoon. Sous les royaumes d'Azouth et de Savras se trouve une crypte plongée dans le noir connue sous le nom d'Étreinte de la Mort, qui est le royaume de l'Élogieux. Cette crypte renferme tous les secrets de la nécromancie.

collines dorées

Ce plan est constitué de sept collines, une pour chaque divinité gnome qui y a élu domicile. Tout ce qui se trouve au sein des Collines Dorées est plus ou moins teinté d'or et ces reflets luisent à la lumière du soleil couchant.

CARACTÉRISTIQUES DES COLLINES DORÉES

Les Collines Dorées présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Bien/modéré.
- Foi modérée.

LIENS DES COLLINES DORÉES

Flandal Peaudacier dispose d'un *portail* menant au royaume de Gond de la Maison de la Connaissance. Les Collines Dorées sont reliées au tronc de l'Arbre Universel et donc au reste des plans célestes.

HABITANTS DES COLLINES DORÉES

En plus des suppliants gnomes, les seuls habitants des Collines Dorées sont les anges qui servent les dieux gnomes.

Suppliants des Collines Dorées. Tous les suppliants des Collines Dorées ont l'air de gnomes heureux et bien portants, même s'ils ne relevaient pas de cette race de leur vivant. Les suppliants des Collines Dorées ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Feu, froid.

Résistances. Électricité (10), son (10).

Autres particularités. Traits raciaux des gnomes (cf. *Manuel des Monstres*).

ATTRIBUTS DES COLLINES DORÉES

Dans sa grande sagesse, Garl Brilledor assure la cohésion du panthéon gnome, et on peut dire qu'il en fait de même à l'égard des sept royaumes gnomes en faisant d'eux un seul et même plan.

Baervan Ermiterrant. Le royaume de la Feuille Masquée est connu sous le nom de Bruissement, en raison du vent qui agite les feuilles du grand chêne planté au sommet de la colline. La lance de Baervan a été taillée dans le bois de ce chêne et porte le même nom que son royaume. La confortable demeure nichée près de l'arbre a l'air bien modeste depuis l'extérieur, mais elle est suffisamment grande pour abriter tous les serviteurs et suppliants du dieu.

Baravar Sombretoqe. Le royaume du Cauteleux, connu sous le nom du Tertre Caché, est bourré de pièges non mortels et d'illusions. Il est donc conçu pour tromper ceux qui y mettent les pieds. À l'instar de ceux de l'Église de Baravar, ses suppliants ne sont guère organisés et vivent au sein de petites communautés dispersées autour et au sein du Tertre Caché.

Callarduran Doucemains. Le royaume du Maître de la Pierre est appelé le Gouffre. Bien qu'il semble s'agir de la plus petite des sept collines, ses cavernes s'enfoncent dans les entrailles de la terre. Qu'ils vénèrent Callarduran ou non, les suppliants svirfnebelins finissent généralement dans ce royaume, tout simplement parce que l'endroit leur semble familier.

Flandal Peudacier. La Forge de Mithral est le domaine du Maître du Métal. Ce royaume de feu et de chaleur est dissimulé sous une colline qui tremble à chaque coup de marteau de Flandal. Un *portail* s'ouvrant sur le plan élémentaire du Feu offre à cette forge la chaleur nécessaire.

Gaerdal Maindefefer. Havrefort, le royaume de Gaerdal Maindefefer, mérite parfaitement son nom car il s'agit du plus fortifié des royaumes divins gnomes. Cette forteresse constitue la première ligne de défense du plan, et certainement la dernière dont il aura jamais besoin. Havrefort est également l'un des rares endroits des Collines Dorées où l'on n'entende plaisanteries et rires incessants.

Garl Brilledor. Bien que le chef du panthéon gnome dispose de sa propre colline (Brillefoyer, la plus imposante des sept collines), il préfère passer son temps à arpenter le plan dans son ensemble et jouer son rôle de gardien.

Sejojan Hanteterre. Le royaume de l'Ami de la Terre est connu sous le nom de Gemmeterrier. Il abrite de nombreux animaux fouisseurs ainsi que des gnomes. Gemmeterrier est un réseau de tunnels sans fin et les suppliants qui y vivent s'y creusent de confortables demeures.

CYNOSURE

Également connu sous le nom du Temple de l'Assemblée, Cynosure est le seul terrain véritablement neutre des plans. Cynosure, qui n'est revendiqué par aucun dieu et n'abrite pas d'autochtones, n'est rien de plus qu'un demi-plan de taille modeste. Il a la forme d'une grande pièce majestueuse ouverte sur un ciel étoilé et ornée de colonnes élancées. Autour de la pièce se trouvent des *portails* menant dans chacun des royaumes divins de la cosmologie de Toril. Ce plan est l'endroit où les dieux se rencontrent quand des affaires pressantes les amènent à communiquer face à face. Qu'il s'agisse de conclure une alliance

entre deux divinités ou de réunir l'ensemble du panthéon faerûnien, Cynosure est un lieu sûr.

CARACTÉRISTIQUES DE CYNOSURE

Cynosure présente les caractéristiques suivantes :

- Plan limité. Cynosure abrite une salle suffisamment grande pour réunir tous les dieux de Faerûn. Le plan est bel et bien limité aux murs de la pièce.
- Altération impossible.
- Magie morte. La seule magie qui fonctionne au sein du demi-plan est celle des *portails* qui mènent aux royaumes des dieux.

LIENS DE CYNOSURE

Comme mentionné ci-dessus, la grande salle de Cynosure est flanquée de *portails*, chacun menant au royaume d'un dieu du panthéon de Faerûn. Il s'agit de *portails* à double sens qui ne peuvent être activés que par un être pourvu d'un rang divin de 0 ou plus. Aucun mortel ne peut activer un tel *portail*, dans un sens ou dans l'autre, mais rien n'empêche les dieux de laisser passer les mortels de leur choix si tel est leur bon vouloir.

Cynosure se trouve en dehors de la cosmologie de Toril. L'endroit entretient un lien fort ténu avec le plan Astral. Du reste, on ne peut s'y rendre ou en sortir qu'en usant de *portails* spécialement conçus à cet effet. Il est impossible pour un mortel ou un dieu de quitter le plan Matériel et de faire un saut jusqu'au plan Astral dans l'espoir de pénétrer à Cynosure, car aucune mare de couleur ne permet de s'y rendre.

HABITANTS DE CYNOSURE

Cynosure n'abrite aucun autochtone.

ATTRIBUTS DE CYNOSURE

Le cœur de Cynosure est une imposante salle de réunion pourvue d'une grande table et d'un siège pour chaque divinité faerûnienne. Les murs sont ornés d'icônes représentant les dieux disparus depuis l'ère de l'antique Nétheril, voire plus loin encore.

Eau Brillante

Pas moins belle qu'Arvandor, Eau Brillante est un royaume peuplé parsemé de chaumières pittoresques et de manoirs élégants. Si un voyageur planaire peut passer des jours à Arvandor sans croiser âme qui vive, Eau Brillante frétille d'activité, pour le plus grand plaisir de chacun. Ce royaume est pleinement consacré à la joie, au bonheur et à la beauté, ce qui se reflète sur chaque visage et chaque construction.

Le plan dans son ensemble est imprégné d'un sentiment d'insouciance et d'espégleterie. Eau Brillante est un lieu où tout est laissé au hasard, où l'on vit au jour le jour en tirant le meilleur de ce que chaque seconde a à offrir. Si une telle attitude relève parfois du cynisme à Faerûn, elle exprime l'essence même d'Eau Brillante.

CARACTÉRISTIQUES D'EAU BRILLANTE

Eau Brillante présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Bien/modéré, Chaos/modéré.
- Foi modérée.

LIENS D'EAU BRILLANTE

Sunie dispose d'un *portail* menant au royaume d'Hanali Celanil d'Arvandor et Tymora en possède un qui conduit aux Arpents Verts. Shares a un modeste royaume à Héliopolis et un *portail* relie ses deux domaines. Eau Brillante est liée au tronc de l'Arbre Universel, et donc aux autres plans célestes.

HABITANTS D'EAU BRILLANTE

Les seuls Extérieurs originaires d'Eau Brillante sont les armées d'anges qui servent les cinq déesses y vivant. On y trouve cependant toutes sortes de célestes et beaucoup de créatures planaires qui aiment les plaisirs nombreux et variés du plan.

Fiend Folio : bacchante.

Suppliants d'Eau Brillante. À l'instar des bacchantes décrites dans le *Fiend Folio*, les suppliants d'Eau Brillante sont d'éternels fêtards tiraillés entre leur humanité et une nature purement bestiale. Aussi chaotiques que bons, ces suppliants savourent leur vie éternelle jusqu'à la lie. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, métamorphose.

Résistances. Acide (10).

Autres particularités. Attrait.

Attrait (Sur). Un voyageur situé un rayon de 30 mètres d'un groupe de suppliants d'Eau Brillante doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + nombre de suppliants situés à portée ; DD 20 maximum) sous peine de les rejoindre. Festoyant à longueur de temps, la victime en oublie alors de boire et de manger, et elle se livre à toutes sortes de farces et autres pitreries. Ne se nourrissant pas, la victime souffre de malnutrition (cf. *La faim et la soif*, page 304 du *Guide du Maître*). Son état dure pendant 101 jours ou jusqu'à ce que l'intéressé s'effondre. Si le personnage affecté se retrouve à plus de 30 mètres de la bande de joyeux drilles, l'effet prend fin. Toutefois, il lui est impossible de quitter ses « camarades » de son plein gré.

ATTRIBUTS D'EAU BRILLANTE

À l'instar d'une grande ville du plan Matériel, Eau Brillante est divisée en quartiers, chacun constituant le royaume d'une divinité.

Lliira. Le royaume de Notre-Dame de la Joie est le Quartier des Lanternes Oranges, un lieu de fête permanent où la vie prend l'allure d'un long festival. Fêtes, musique, danse, boisson et ripailles y sont incessants. Durant la journée, les suppliants pique-niquent sur les vastes pelouses ou dansent dans les grandes demeures qui bordent les rues. La nuit, le quartier prend un air de festival bruyant bondé de musiciens, de danseurs et d'individus attirés par la fête.

Shares. D'un point de vue géographique et philosophique, Extase, le domaine de la Dame Dansante, se trouve entre les royaumes de Lliira et de Sunie. Extase est le quartier le plus noir de la ville. Il est rempli de ruelles sombres et tortueuses, mais également d'établissements louches.

Sunie. Le Quartier de Cœur-Foyer est le royaume de Sunie. Plus calme que l'ensemble d'Eau Brillante, cette partie de la ville est constituée de petites pièces et de cours cachées, où encens et lueurs de bougies emplissent la nuit. Le Quartier de Cœur-Foyer est également un lieu de mystère, où les contemplatifs qui cherchent ce qui se situe au-delà de l'amour ou du plaisir physique sont attirés par le sourire de la Dame aux Cheveux de Feu.

Tymora. Le Quartier de la Grande Roue est le royaume de Tymora. Jeux d'argent, courses et jeux de hasard y sont monnaie courante. Les rues sont larges et propres, les bâtiments élégants et majestueux, et les habitants courageux, voire intrépides.

Waukyne. Le Marché Éternel, demeure de la déesse Waukyne, se trouve au centre d'Eau Brillante. Seul marché du plan qui soit consacré aux affaires autres que le plaisir, le Marché Éternel s'attache aux entreprises commerciales. Ses rues sont bondées nuit et jour, emplies d'une foule d'acheteurs et de vendeurs qui font un bruit du tonnerre. Le commerce est lui aussi un plaisir enivrant, du moins dans le royaume de Waukyne.

Faille de sang

Tirant son nom du fleuve de Sang qui traverse le plan au fond d'un canyon profond de 1,5 kilomètre, la Faille de Sang est plus importante pour le rôle qu'elle joue entre les plans que pour sa population. Adjacente aux Neuf Enfers et à l'Abysses, la Faille de Sang est le principal théâtre des affrontements de la guerre de Sang qui oppose diables et démons.

La Faille de Sang est donc le champ de bataille parfait pour les perfides et intrigants fiélons qui mènent la guerre du Sang. De grandes plaines nues alternent avec des étendues rocailleuses parsemées de rochers, de mesas et de canyons encaissés, le tout formant un environnement idéal pour tendre des embuscades. La ressemblance de la Faille de Sang avec certaines régions des Landes de la Malédiction et du Désespoir en pousse certains à croire que l'endroit faisait jadis partie de ce plan, mais qu'il en fut arraché lorsque les souverains divins des Landes en eurent assez de voir la guerre des fiélons faire rage aux portes de leurs royaumes. Cette théorie a également le mérite d'expliquer la caractéristique la plus singulière de la Faille de Sang, sa faculté de connexion aux autres plans fiélons, ce qui permet au théâtre des affrontements de la guerre du Sang de se déplacer de temps en temps vers d'autres contrées maléfiques.

CARACTÉRISTIQUES DE LA FAILLE DE SANG

La Faille de Sang présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale.
- Mal/intense.

LIENS DE LA FAILLE DE SANG

Étant donné que la Faille de Sang est limitrophe aux Neuf Enfers et à l'Abysses, elle fait office de champ de bataille entre les diables et les démons qui vivent respectivement dans ces plans. En outre, la Faille de Sang dérive entre les plans inférieurs et est donc régulièrement adjacente à beaucoup d'entre eux, parmi lesquels les Landes de la Malédiction et du Désespoir, Clangor, les Cavernes des Profondeurs, les Fosses Démoniaques, l'Abîme du Destin, le Cœur de la Fureur, Sinistre Marteau, Nishrek et le Trône Suprême. Quand la Faille de Sang est contiguë à l'un de ces plans, les armées de la guerre du Sang s'y déversent, du moins jusqu'à ce que les autochtones divins agissent pour mettre un terme au carnage qui frappe leur domaine. Le fait que le débit du fleuve de Sang soit soutenu au sein de la Faille facilite certainement la création de liens vers d'autres plans fiélons.

HABITANTS DE LA FAILLE DE SANG

Les autochtones de la Faille de Sang sont les yugoloths. On y trouve toutes les espèces décrites dans le *Manuel des Plans*, le *Manuel des Monstres II* et le *Fiend Folio*.

Fiend Folio : slasrath.

Suppliants de la Faille de Sang. Les suppliants de la Faille de Sang sont identiques à ceux des Landes de la Malédiction et du Désespoir.

ATTRIBUTS DE LA FAILLE DE SANG

La Faille de Sang n'abrite aucun royaume divin et aucun dieu n'y a élu domicile.

Les fosses démoniaques

Telle une monstrueuse toile d'araignée tissée au travers de la trame des plans, les Fosses Démoniaques sont constituées de fils entrelacés de matière planaire. Entre ces fils règne le néant, des puits sans fond de vide informe. Les voyageurs imprudents qui s'y retrouvent englués deviennent souvent les proies d'araignées fiélons, de myrlochars, de démons et de créatures pires encore.

CARACTÉRISTIQUES DES FOSSES DÉMONIAQUES

Les Fosses Démoniaques présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Chaos/modéré, Mal/intense.
- Foi intense. Les disciples de la Seldarine subissent davantage de malus en ces lieux.

LIENS DES FOSSES DÉMONIAQUES

Les Fosses Démoniaques disposent de plusieurs *portails* s'ouvrant sur diverses strates de l'Abysses, parfois de manière aléatoire :

HABITANTS DES FOSSES DÉMONIAQUES

Les visiteurs en provenance de l'Abysses expliquent en partie le nom de ce plan, mais la déesse Lolth, qui comptait jadis parmi les rangs des princes-démons, en est véritablement à l'origine. On trouve à son service des démons de tous types, principalement des yochlols (cf. *Monstres de Faerûn*), mais également des glabrezus, des succubes, des mariliths, des bébiliths et des horreurs chasseresses.

Monstres de Faerûn : myrlochlar, yochlol (démon).

Fiend Folio : fiélon sanguin, goule abyssale.

Suppliants des Fosses Démoniaques. Les suppliants des Fosses Démoniaques passent une existence similaire à celle qu'ils connaissaient de leur

vivant. Ils obéissent donc aveuglément à Lolth et se livrent à d'incessantes perfidies. Ils ont une apparence digne d'un fiélon mais conservent des traits drows, même s'il ne s'agit pas de leur race d'origine. Ces créatures ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, poison.

Résistances. Acide (10), feu (10).

Autres particularités. Un suppliant des Fosses Démoniaques ment si souvent et si bien qu'il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Bluff.

ATTRIBUTS DES FOSSES DÉMONIAQUES

Les royaumes divins de Ghaunadaur, Vhaeraun, Kiarsalee et Selvetarm sont collés à la trame des Fosses Démoniaques telles de minuscules proies. Le plan appartient à Lolth, seul un fou oserait le contester, mais son royaume est en fait séparé de la toile.

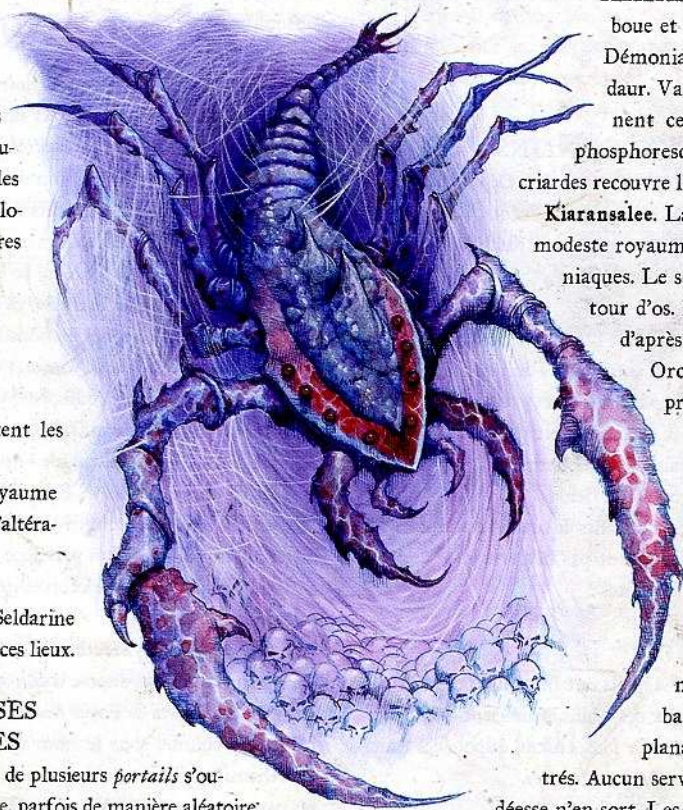
Ghaunadaur. Le Chaudron de Vase, un nid de boue et de limon situé au fond des Fosses Démoniaques, est le domaine de Ghaunadaur. Vases, poudings et thallophytes dominent ce royaume maléfique. Un mucus phosphorescent et malsain aux couleurs criardes recouvre l'endroit.

Kiarsalee. La Dame des Morts revendique un modeste royaume désolé au sein des Fosses Démoniaques. Le seul édifice qu'on y trouve est une tour d'os. Kiarsalee l'a baptisée Thanatos d'après la strate de l'Abysses qu'elle prit à Orcus avant de la perdre lorsque le prince-démon revint à la vie.

Lolth. Le royaume de la Reine des Araignées a toujours été décrit comme une grande forteresse de fer de forme arachnide qui surplombe les filaments des Fosses Démoniaques. Cependant, que ce soit sur l'ordre de la déesse ou non, elle est actuellement absente. Lolth a tissé une barrière impénétrable de trame planaire au sein des filaments enchevêtrés. Aucun serviteur ne s'y rend et nul mot de la déesse n'en sort. Les machinations des autres divinités drows se sont intensifiées depuis la mystérieuse retraite de Lolth, mais elles n'ont pour l'instant pas donné grand-chose, du moins dans les Fosses Démoniaques. À l'inverse, elles ont eu de lourdes répercussions à Faerûn, principalement à l'initiative de Kiarsalee (pour plus d'informations, reportez-vous à l'aventure *La Cité de la Reine Araignée* et au Chapitre 7 du présent ouvrage).

Selvetarm. Bien qu'il partage habituellement le royaume de Lolth, Selvetarm monte aujourd'hui la garde devant la retraite de la déesse arachnide.

Vhaeraun. Le petit royaume du Seigneur Masqué, Ellaniath, n'est rien de plus qu'une cachette où le dieu se terre quand il met à bout la patience de Lolth. Il ne montre jamais la haine qu'il ressent à l'encontre de Lolth,



Fosses Démoniaques

mais il intrigue en permanence contre elle. Lolth n'est cependant pas stupide. Elle encourage ce type de comportement parmi ses serviteurs et n'en attend pas moins de la part de son enfant.

FOYER DES NAINS

À l'instar de l'Aire des Dragons, Foyer des Nains est une grande montagne, son sous-sol et ses contreforts faisant également partie du plan. Cependant, si les cieus de l'Aire des Dragons dévoilent parfois la silhouette d'un reptile volant, Foyer des Nains regorge de vie, et plus particulièrement de suppliants nains. Véritable ruche industrielle et artisanale, ce plan est un modèle de vie, de travail et de foyer pour les nains.

CARACTÉRISTIQUES DE FOYER DES NAINS

Foyer des Nains présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Bien/modéré.
- Foi modérée.

LIENS DE FOYER DES NAINS

Aucun *portail* ne relie Foyer des Nains à un autre plan. Cependant, l'une des racines de l'Arbre Universel va du Hall de Puitsprofond (la demeure de Dumathoin) aux autres plans célestes en passant par Érackinor (le royaume de Moradin et de Berronar Purargent).

HABITANTS DE FOYER DES NAINS

En plus des suppliants du plan, les seuls autochtones de Foyer des Nains sont les anges qui servent les dieux nains. Par respect pour les puissances locales, les anges qu'on y trouve sont généralement trapus et de petite taille, ressemblant davantage à des nains qu'à des humains.

Manuel des Monstres II : durzagon (demi-fiélon).

Suppliants de Foyer des Nains. Les suppliants de ce plan ressemblent à de robustes nains, même s'ils ne relevaient pas de cette race de leur vivant. Leurs particularités sont les suivantes :

Immunités supplémentaires. Feu, poison.

Résistances. Acide (10), électricité (10).

Autres particularités. Étant donné qu'ils ont l'éternité pour perfectionner leur art, les suppliants de Foyer des Nains bénéficient d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Artisanat. De plus, chacun dispose des traits raciaux des nains décrits dans le *Manuel des Monstres*.

ATTRIBUTS DE FOYER DES NAINS

Foyer des Nains est une montagne gigantesque, suffisamment vaste pour abriter des mondes entiers. De grands halls sont taillés dans ses flancs et ses passages sont suffisamment larges pour laisser passer les dragons les plus grands toutes ailes déployées. Des cavernes s'étendent au plus profond des entrailles de la montagne et de majestueuses citadelles s'élèvent sur ses flancs. Érackinor, le royaume de Moradin et de Berronar Purargent, se trouve au sommet de Foyer des Nains. Plus un dieu entretient un lien étroit avec ces deux entités, plus son royaume est proche du sommet de la grande montagne. Le domaine d'Abbathor se situe donc au plus profond du plan, et celui de Thard Harr se trouve sur un lointain plateau.

Abbathor. Le seul membre maléfique du panthéon nain qui n'a pas été banni à Sinistre Marteau vit sous terre, bien loin d'Érackinor, dans un

royaume connu sous le nom de l'Enfer Scintillant. Les parois de ce domaine divin sont recouvertes de gemmes et de mithral.

Berronar Purargent/Moradin. Érackinor, le royaume que se partagent Moradin et Berronar Purargent, mêle les plus grandioses halls de pierre à d'innombrables puits de mine emplis d'or, de gemmes et de mithral. Au cœur d'Érackinor se trouve la Forge des Âmes, le formidable fourneau qui servit à la conception des premiers nains. Aujourd'hui encore, Moradin y forge les âmes des nains avant de les envoyer dans le plan Matériel.

Clangeddin Barbedargent. Dans l'ombre d'Érackinor s'élève le mont Clangeddin, la demeure du Père de la Bataille. Bien qu'il s'agisse d'une montagne imposante, elle n'en demeure pas moins des plus modestes à côté du foyer de Moradin. Les grands halls du mont Clangeddin semblent avoir été creusés de manière à imiter ceux d'Érackinor, mais ils jouent clairement un rôle militaire. Si Érackinor est une merveille d'artisanat, le mont Clangeddin est le paradis de tout soldat nain. Strict et ordonné, l'endroit n'est pas un simple royaume divin puisqu'il sert de casernement et d'armurerie pour les défenseurs de Foyer des Nains.

Dugmaren Brilletege/Dumathoin/Vergadain. Trois royaumes sont creusés dans les flancs de Foyer des Nains. Hall Suie, le royaume de Dugmaren Brilletege, est un lieu réservé aux inventeurs. Le royaume de Dumathoin, connu sous le nom du Hall de Puitsprofond, est presque exclusivement constitué de puits de mine, même s'il abrite encore des tunnels inexplorés et suffisamment de roche pour occuper les mineurs jusqu'à la fin des temps. Enfin, le Hall d'Aleforte est le royaume de Vergadain. Il s'agit d'un lieu réservé au commerce, aux jeux et aux plaisirs de la bonne chère et des boissons fortes.

Gorm Gulthyn. Situé au sommet d'une colline plus lointaine encore que celle de Sharindlar, Veillecastel est le royaume des Yeux de Feu. La légende prétend que Gorm Gulthyn veille en permanence depuis le haut de son donjon, d'où il distingue le plan dans son intégralité, ce qui lui permet d'être conscient de l'ouverture de tout *portail*. De nombreux protecteurs nains espèrent avoir la chance de monter la garde à Veillecastel après leur mort, un privilège qui ne serait accordé qu'à ceux qui périssent en affrontant des forces nettement supérieures dans l'exercice de leurs fonctions.

Haela Brillehache/Marthammor Duin. Chacune de ces deux divinités quelque peu solitaires dispose d'un royaume situé dans des cavernes reculées des contreforts de Foyer des Nains. L'agréable grotte d'Haela Brillehache est connue sous le nom de Findar Endar, alors que celle de Marthammor Duin a été baptisée la Caverne du Repos. Ces deux divinités parcourent souvent Foyer des Nains et d'autres plans. Elles laissent alors la garde de leurs royaumes à des lieutenants de confiance.

Sharindlar. Le royaume de Sharindlar, la Cour de la Miséricorde, est un cercle de pierres dressées situé sur une colline, non loin de la montagne principale. Sa position permet à la déesse d'agir en qualité d'intermédiaire entre Moradin et les autres dieux nains, y compris Abbathor et les dieux duergars de Sinistre Marteau. La Cour de la Miséricorde est le site de danses nocturnes menées en l'honneur de la Danseuse Étincelante.

Thard Harr. Le membre le plus reclus du panthéon nain est Thard Harr, qui vit sur un plateau recouvert d'une forêt dense, au bord du plan. Connu sous le nom de Plateau Interdit, ce royaume a de nombreux points communs avec les jungles de Chult, où résident les disciples de Thard Harr. À l'instar de ces jungles, le Plateau Interdit abrite une population importante de dinosaures.

Le foyer de la nature

À l'instar d'Arvandor, le Foyer de la Nature est une vaste région sauvage et naturelle. Aucune construction artificielle ne vient gêner la beauté immaculée de la nature qui y règne. Du reste, aucun palais divin, aucun hall ciselé ne s'élève au-dessus de la cime des arbres ou sous les montagnes. Les animaux parcourent le plan en toute liberté et coexistent paisiblement avec les suppliants.

CARACTÉRISTIQUES DU FOYER DE LA NATURE

Le Foyer de la Nature présente les caractéristiques suivantes :

- **Altération normale.** Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- **Magie renforcée.** Les sorts de druide bénéficient des dons Extension de durée et Extension de portée, sans pour autant mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé ou allonger le temps d'incantation.

LIENS DU FOYER DE LA NATURE

Les dieux du Foyer de la Nature coopèrent pour maintenir un *portail* menant à Arvandor. De plus, le royaume de Nobanion abrite un *portail* permanent menant à la forêt de Gulthmere, sur la côte des Dragons.

HABITANTS DU FOYER DE LA NATURE

La race céleste des guardinals est originaire du Foyer de la Nature. Les caractéristiques animales de ces créatures personnifient l'harmonie du Bien et de la nature au sein du plan.

Manuel des Plans : bariaur, créatures élémentaires du bois.

Fiend Folio : fforge.

Suppliants du Foyer de la Nature. La plupart des suppliants du Foyer de la Nature sont des humanoïdes qui vivent au sein de modestes communautés en harmonie avec la nature. Ils ne construisent jamais, ne taillent la pierre ni ne coupent le bois, et ne font rien qui pourrait altérer la beauté naturelle du plan. Bien qu'ils arrivent avec l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, ils adoptent progressivement des traits animaux. Leurs poils poussent jusqu'à devenir une belle fourrure, de petites cornes jaillissent de leur front, et certains développent des yeux de félin ou des oreilles de renard. Au fil des siècles, ils se transforment en animaux célestes. Les suppliants du Foyer de la Nature ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, poison.

Résistances. Feu (10), froid (10).

Autres particularités. Guérison accélérée (2).

ATTRIBUTS DU FOYER DE LA NATURE

De nombreuses divinités résident au sein du Foyer de la Nature, parmi lesquelles Chauntéa, Eldath, Gwaeron, Lathandre, Lurue, Mailikki, Nobanion, Shiallia, Sylvanus et Ubtao. En outre, beaucoup de parangons guardinals (bien plus que les Cinq Compagnons décrits dans *Les Chapitres Sacrés*) y ont un statut quasi divin et sont en quelque sorte à la tête d'espèces animales entières. De par leur nature même, les frontières des royaumes des ces dieux et quasi-dieux sont relativement floues et il n'est pas rare de les franchir sans même s'en apercevoir.

Chauntéa. Le royaume de Chauntéa s'appelle le Jardin de la Grande Mère, mais le terme est quelque peu impropre. Cette région n'est pas cultivée, mais de nombreuses variétés de plantes vivrières y poussent à l'état sauvage, sur de vastes surfaces.

Lathandre. Le royaume d'Aubegloire appartient à Lathandre. Sa beauté naturelle est teintée des couleurs de l'aube : rubis, cramoisi, écarlate, jaune et rose. Un petit lac de montagne bordé par une prairie et un bosquet d'arbres élancés constituent la cathédrale de Lathandre. Les sorts de *sommeil* et effets similaires ne fonctionnent pas au sein de son domaine. Enfin, les personnages qui s'y reposent n'ont besoin que de la moitié du temps habituel pour récupérer.

Sylvanus. Au plus profond du Foyer de la Nature, la végétation est plus dense. C'est au sein de la Forêt Profonde, le royaume du Chêne Père, que poussent les arbres les plus grands. La voûte de feuillage est tellement épaisse qu'elle masque certainement la lumière du soleil.

Eldath. Le royaume de la Déesse des Flots Chantants est le Bosquet de la Vérité. Il est caractérisé par un cercle de chênes imposants au centre duquel se tient une source murmurante. Il ne s'agit toutefois pas de la frontière de ce royaume.

Mailikki. Le Bosquet aux Licornes est le royaume de la Reine de la Forêt. L'endroit n'a rien d'extraordinaire mais est connu pour les licornes et les destriers célestes qui y vivent.

Lurue/Gwaeron Bourrasque. Ces deux alliés de Mailikki n'ont pas de royaume au sein du Foyer de la Nature. Ils arpentent librement ce plan et Faerûn.

Shiallia. La Danseuse des Clairières dispose de son propre royaume, Haute-Clairière, adjacent au Bosquet aux Licornes.

Nobanion. Le royaume de Nobanion est une vaste savane connue sous le nom des Terres de la Troupe. Contrairement aux suppliants humanoïdes, ses disciples wemics conservent leur apparence mortelle. Des bosquets parsement cette grande plaine, l'un d'eux abritant le *portail* qui mène à la forêt de Gulthmere, sur la côte des Dragons.

Ubtao. Le domaine d'Ubtao est le Labyrinthe de la Vie, une jungle grouillante de vie et située dans la région la plus chaude du Foyer de la Nature. Au milieu de cette forêt tropicale s'élève le Plateau Interdit, où les dinosaures s'épanouissent à l'écart des autres animaux du plan.

Héliopolis

Un cours d'eau nourricier aux berges verdoyantes coule au travers d'un désert aride. L'eau du fleuve Isis est bénite et constitue la source de toute vie dans ce plan. Près de ses berges, la région est recouverte d'une herbe grasse et parsemée de figuiers et autres palmiers. Loin de l'eau, l'éclat aveuglant du soleil blanchit la terre et les vents du désert transforment la pierre en sable.

CARACTÉRISTIQUES D'HÉLIOPOLIS

Héliopolis présente les caractéristiques suivantes :

- **Altération normale.** Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- **Foi modérée.**
- **Magie renforcée.** Au sein du royaume de Seth d'Ankhwugah, les sorts de l'école de Nécromancie bénéficient des dons Extension de durée et

Extension d'effet, sans pour autant mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé ou allonger le temps d'incantation. Cet effet ne s'étend pas au reste du plan.

LIENS D'HÉLIOPOLIS

Héliopolis n'abrite aucun *portail* connu.

HABITANTS D'HÉLIOPOLIS

De nombreuses créatures originaires d'autres plans se sont établies à Héliopolis. Des lilendes et des anges servent certains des dieux bons du plan. Au sein du royaume de Seth d'Ankhwugath, diverses créatures comme les chaosiens, les chiens de Yeth, les hurleurs et les tormantes hantent les étendues sauvages plongées dans l'obscurité.

Dieux et Demi-dieux : mignon de Seth.

Monstres de Faerûn : nishruu.

Manuel des Monstres II : marrash.

Fiend Folio : serpent de feu.

Suppliants d'Héliopolis. Presque tous les suppliants d'Héliopolis sont d'origine mulhorandi. Ils conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant dans la pleine fleur de l'âge. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Acide, son.

Résistances. Électricité (10), froid (10).

Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS D'HÉLIOPOLIS

Héliopolis est un royaume aride qui n'est irrigué que par le fleuve Isis. Au-delà du voisinage immédiat de ce cours d'eau, on ne trouve qu'un désert de sable. De grands monuments (pyramides, sphinx, obélisques, temples et autres mausolées) parsèment le paysage, certains constituant le cœur de royaumes divins.

Anhur. Le royaume d'Anhur est Netaph. Il se dresse entre la vallée fertile et le désert aride, ce qui signifie vraisemblablement qu'il protège la population contre les menaces issues des régions sauvages. Le grand palais religieux d'Anhur se situe au centre même de ce royaume.

Geb. La chaîne de montagnes qui s'élève au milieu du désert est la source de la pierre qui sert à bâtir tous les monuments du plan. C'est là que se trouve le royaume de Geb. Son palais s'élève dans les Cavernes sous les Étoiles, un réseau souterrain situé dans les entrailles des montagnes. Ses suppliants en extraient les gemmes et les pierres taillées nécessaires à la construction des monuments.

Hathor. Le royaume de la Mère Primordiale est un village du nom de Secours situé dans la vallée fertile. Dans ce havre de paix, mères et enfants sont à l'abri du danger. Si les matriarches de la communauté (ou Hathor en personne) jurent de protéger un visiteur, rien ne peut arriver à celui-ci tant qu'il reste au sein du village. Malgré un flot constant de réfugiés cherchant asile, Secours reste une ville paisible.

Horus-Ré. Le royaume du Seigneur du Soleil n'est autre que le ciel qui surplombe ce plan. Sa barge solaire, qu'il pilote en personne, traverse les cieux tous les jours. Ses suppliants vivent dans la cité de Thekele-Ré, qui est l'une des rares communautés à prospérer au-delà de la vallée fertile du fleuve Isis.

Isis. Non loin de Secours se dresse la cité de Gizékhtet, également surnommée Quiétude ou la Cité de la Modération. C'est en ces lieux qu'Isis s'est établie. Les suppliants y font montre d'équilibre et de modération en tout point. Le fleuve Isis traverse la ville en son centre,

octroyant sa bénédiction à la population et aux champs alentour. Du reste, les terres situées autour de la ville sont les plus fertiles et luxuriantes de tout Héliopolis.

Nephtys. Le royaume d'Amun-thys appartient à Nephtys. Il se situe dans une vallée fertile qui n'est pas cultivée pour autant. En effet, il abrite davantage de tombes et de temples que de maisons et de champs. Ces lieux de repos renfermeraient d'incroyables richesses.

Osiris. Memphiria, le royaume d'Osiris, est une grande nécropole située au beau milieu du désert. Des rangées de mausolées entourent le grand sépulcre du dieu. Même s'ils ne sont jamais maléfiques, ses suppliants arpentent les rûgs sous la forme de morts-vivants intangibles.

Thot. La cité de Thebestys, qui est le royaume du Seigneur de la Magie, se situe dans une région marécageuse, sur les rives du fleuve Isis. Cette ville magnifique renferme la Grande Bibliothèque, qui constitue certainement le plus vaste recueil de savoir après la Maison de la Connaissance. Le domaine de Thot inclut la cité et plusieurs villages des marais. Tous ceux qui cherchent la connaissance y sont les bienvenus.

Seth. Le sombre royaume de Seth, appelé Ankhwugaht, est un désert parfaitement hermétique à la lumière et à la bonté d'Horus-Ré. Des vents violents balayent ses sables délétères, des serpents sifflent dans la nuit perpétuelle, et des scorpions monstrueux fiélons dévorent tous ceux qui osent s'y aventurer. Une grande pyramide noire s'élève au-dessus des dunes et semble effleurer le ciel nocturne strié de rouge.

Sebek. Le Seigneur des Crocodiles n'a pas de royaume à Héliopolis. Il passe le plus clair de son temps à Toril et le reste tapi au sein du royaume de Seth.

Jotunheim

Jotunheim étant la contrée des géants, il n'est guère étonnant que tout y soit surdimensionné. Des forêts de pins aussi larges que des tours recouvrent les flancs des vastes montagnes du plan. Des rochers volent dans les cieux et des loups arctiques de la taille d'éléphants arpentent les terres gelées.

CARACTÉRISTIQUES DE JOTUNHEIM

Jotunheim présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Foi modérée.
- Le royaume de Surt est dominé par le feu. Celui de Thrym est dominé par le froid. À moins de trouver un abri, les créatures qui pénètrent dans son domaine subissent 3d10 points de dégâts de froid par round.

LIENS DE JOTUNHEIM

Au sein de son royaume de Muspelheim, Surt dispose d'au moins un *portail* menant au plan élémentaire du Feu.

HABITANTS DE JOTUNHEIM

La faune originare de Jotunheim est vaste mais principalement composée d'animaux et de créatures magiques. La plupart des créatures de ce plan ont une catégorie de taille de plus que la normale, avec toutes les modifications à leur profil que cela implique (cf. page 291 du *Manuel des Monstres*).

Fiend Folio : fensir

Suppliants de Jotunheim. Les suppliants de Jotunheim étaient tous des géants et ils conservent leur forme mortelle. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Feu, froid.

Résistances. Acide (10), électricité (10).

Autres particularités. Les suppliants géants conservent davantage de leurs dés de vie que la plupart des suppliants habituels. Un suppliant géant de taille G a 4 DV et 8 DV s'il est de taille TG. Il s'agit d'une propriété spéciale du plan.

ATTRIBUTS DE JOTUNHEIM

À l'instar de nombreux autres plans de la cosmologie de Toril, Jotunheim est une contrée sauvage infinie, parsemée d'édifices, de menhirs et autres signes de la civilisation des géants, ou du moins de leur présence. Le milieu est généralement extrême, constitué de volcans, de glaciers, de majestueux nuages et de splendides cavernes aux incroyables formations cristallines. Jotunheim est la demeure des dieux des géants, chacun y possédant un royaume.

Annam. Annam, le chef solitaire du panthéon des géants, reste seul dans son domaine infini, le Royaume Caché. Cette région est proche d'un demi-plan ou d'une poche dimensionnelle dans le sens où nul ne peut la localiser ou y entrer sans la permission d'Annam, qui admet peu de visiteurs il est vrai. Nulle autre créature, pas même des suppliants, ne vit au sein du Royaume Caché. Du reste, une impression permanente de solitude imprègne l'endroit. Son grand manoir renferme une tour en cristal dans laquelle des modèles réduits de planètes et d'étoiles tournent selon un mouvement silencieux et parfait, reproduisant ainsi la marche de l'univers.

Grolantor. Le dieu des géants des collines possède un modeste royaume dans les contreforts des grandes montagnes de Jotunheim. Surnommé la Ferme, ce royaume n'est rien de plus qu'une énorme maison en bois bâtie en l'honneur du plus grand chef des géants des collines. Les suppliants de Grolantor arpentent les collines qui entourent la Ferme, dévorant les autres suppliants quand ils parviennent à leur mettre la main dessus.

Hiatéa. Havrebois est le royaume d'Hiatéa. Il se trouve au cœur d'une grande forêt où les chênes sont plus imposants encore que les séquoias terrestres. Les suppliants chassent aux côtés de leur déesse tutélaire, ne rejoignant leurs longues maisons que le soir pour y célébrer les dons de la communauté et de la famille.

Ialannis. Le royaume d'Ialannis est Florallium, un lieu aux jardins paisibles et aux sources cristallines. Florallium est un endroit neutre tacite pour les dieux et les suppliants de Jotunheim, un lieu où négocier la paix en temps de guerre et, plus simplement, où célébrer les événements joyeux.

Memnor. Le royaume de Memnor est Thraotor, un gigantesque cumulonimbus surmonté d'un grand palais d'adamantium, à des kilomètres au-dessus du sol. Thraotor dérive dans le ciel, semant des orages destructeurs partout où il passe. Sur un simple coup de tête, Memnor peut transformer une averse de pluie ou de grêle en effet de *tempête vengeresse*.

Skoraes Ospierrés. À l'instar de Thrym, Skoraes Ospierrés parcourt les montagnes de Jotunheim mais n'a pas de demeure fixe. Il aime les entrailles des montagnes et les cavernes béantes qu'elles abritent.

Surt. De l'autre côté d'une chaîne de volcans en activité permanente se dresse Muspelheim, le royaume de Surt. Cette plaine gigantesque de terre brûlée s'étend à perte de vue. Sur les rives d'un lac de plomb en fusion s'élève la Tour de Surt, une flèche de pierre noire et élancée depuis laquelle règne le souverain de tous les géants du feu.

Thrym. Au bout du plan se trouve Fimbulhiver, le royaume de Thrym, également surnommé Jotunheim. Recouvert de glace et de neige, ce domaine est plus montagneux que d'autres royaumes divins similaires (comme ceux d'Aurile et de Loviatar). Thrym erre de glacier en glacier mais ne dispose d'aucun palais permanent dans le plan.

Stronmaus. Casteltempête, le royaume de Stronmaus, est le reflet de Thraotor. Malgré son nom inquiétant, Casteltempête s'élève sur un magnifique nuage blanc qui déverse rarement pluie et orages sur les terres qu'il survole. S'il projette bien une ombre gigantesque au sol, le soleil brille en permanence en son sommet, étincelant sur le palais d'or, de platine, de gemmes et de marbre de Stronmaus. Au sein du palais se trouve un bassin d'opale magique dont la taille semble infinie pour ceux qui se baignent dans son eau bénite. Le simple fait de s'immerger dans ce bassin confère les effets de *guérison suprême*, *régénération* et *restauration suprême*.

Vaprak le Destructeur. Le dieu des ogres vit à Brisepierre, une caverne pitoyable située à la base d'une grande falaise. Vaprak et ses suppliants sont méprisés par tous les autres habitants du plan et ils se cachent aux yeux des géants à tout prix.

Landes de la malédiction et du désespoir

Dans un plan comme l'Abyse, l'environnement lui-même semble conspirer contre la vie. Les Landes de la Malédiction et du Désespoir ne sont pas tant hostiles qu'inhospitalières. En effet, l'endroit est à ce point désolé que la vie ne saurait s'y épanouir. Le plan est constitué de vastes étendues de sable noir, de grandes plaines de granit et de canyons austères flanqués de falaises d'obsidienne tranchante comme le fil d'un rasoir. À l'exception du fleuve de Sang, on n'y trouve pas d'eau et aucun soleil n'y brille malgré la chaleur oppressante. Nulle plante n'y pousse et rien n'y vit. Des nuages noirs obscurcissent un ciel rouge et luisant, ce qui enveloppe l'endroit d'une chape d'obscurité.

CARACTÉRISTIQUES DES LANDES DE LA MALÉDICTION ET DU DÉSEPOIR

Les Landes de la Malédiction et du Désespoir présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Mal/modéré.
- Foi modérée.

LIENS DES LANDES DE LA MALÉDICTION ET DU DÉSEPOIR

Des *portails* relient les Landes de la Malédiction et du Désespoir à Sinistre Marteau, ce qui permet aux achaïers de s'y attaquer régulièrement. Le fleuve de Sang y pénètre en plusieurs endroits, diables et

démons ne se gênant pas pour s'y affronter de temps en temps. Ces créatures ne semblent pas préoccupées par l'allure désertique du plan, et beaucoup y restent une fois leurs escarmouches terminées. De leur côté, les dieux des Landes semblent tirer quelque amusement de ce conflit et de ses participants, aussi laissent-ils les combattants s'entretuer en paix, sauf quand leurs assauts se rapprochent dangereusement. Les royaumes divins sont dispersés au travers des Landes, ce qui laisse une surface immense aux fiélons.

Le fleuve de Sang coule au travers des Landes de la Malédiction et du Désespoir et constitue l'un de ses rares points de repère. Les voyageurs qui empruntent ce cours d'eau pour se rendre dans un autre plan fiélon ont tout intérêt à ne pas être pressés car son débit est très lent, serpente sur une distance quasi infinie et semble hanté par un grand nombre de créatures dangereuses.

Le royaume de Beshaba, la Butte de Sang, abrite un *portail* permanent menant en Abysses.

HABITANTS DES LANDES DE LA MALÉDICTION ET DU DÉSESPOIR

Comme l'indique leur nom, les Landes de la Malédiction et du Désespoir abritent certaines des créatures les plus détestables de tous les plans. En plus des démons, diables et autres yugoloths fuyant la guerre du Sang (et d'éventuelles sanctions pour leur « lâcheté »), on y trouve des créatures comme l'achaïeraï, le molosse satanique et la nuée de guêpes infernales.

Manuel des Monstres II : lamelin, vapeutighu.

Fiend Folio : abrian, buisson vampirique, chronotyrene, cigale cornue, gathra, haraknin (canomorphe), holocauste élémentaire, phiuhl, prédateur d'acier, sidéroxylon carnivore, varrangoin (tous), vorr, vultivor (canomorphe).

Suppliants des Landes de la Malédiction et du Désespoir. Chaque esprit de mortel malicieux qui finit son chemin dans les Landes de la Malédiction et du Désespoir devient un suppliant qualifié de larve. Les larves sont des vers de taille M dont la tête ressemble à celle de leur forme mortelle. Dans les plans fiélons, elles servent de monnaie, plus particulièrement parmi les tormantes, lichés, démons, diables et yugoloths. La plupart servent de nourriture et de source d'énergie magique, mais certaines sont promues au rang de fiélon, généralement de lémure ou de dretch. Les larves ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Feu, froid.

Résistances. Acide (10), électricité (10).

Autres particularités. Blessure infernale, maladie, pas d'engagement planaire.

Blessure infernale (Exi). Chaque fois qu'une larve touche à l'aide de son attaque de morsure (sa seule forme d'attaque naturelle), la victime subit une hémorragie, qui se traduit par la perte de 1 point de vie supplémentaire par round. La blessure ne se referme pas naturellement et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours (DD 11 + modificateur de Constitution de la larve), un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant, un personnage lançant un tel sort doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (même DD que ci-dessus) sans quoi la magie n'a aucun effet. En cas de réussite, l'hémorragie cesse et la victime recouvre normalement ses points de vie.

Maladie (Exi). Une créature blessée par une larve doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) une fois le combat terminé sous peine de contracter le diantrespasme.

Pas d'engagement planaire (Exi). Contrairement à la plupart des autres suppliants, les larves peuvent quitter leur plan d'origine. Souvent, elles servent de nourriture, de monnaie d'échange ou « d'âmes » dans le cadre de projets fiélons nécessitant des composantes ésotériques.

ATTRIBUTS DES LANDES DE LA MALÉDICTION ET DU DÉSESPOIR

Pendant maléfique d'Arvandor, les Landes de la Malédiction et du Désespoir ont l'allure d'une étendue sauvage sans fin, si ce n'est qu'en lieu de forêts et de d'océans, elle présente des déserts, des terres arides, des landes roussies et des toundras gelées. Chacune des cinq divinités qui y vivent s'y est taillé un royaume, mais la plus grosse partie du plan est constitué des Landes. Les dieux ne s'occupent pas de ce qu'il se passe en dehors de leur territoire, mais ils observent avec amusement les affrontements de la guerre du Sang et les voyageurs égarés qui tentent de survivre par tous les moyens.

Chacun des royaumes divins des Landes se caractérise par un majestueux et sinistre palais en son centre. Parfois, on croirait que les cinq dieux locaux concourent à celui qui affichera le palais le plus grandiose.

Baine. Le Bastion Noir, la forteresse de Baine, est à la fois le plus horrible et splendide palais des Landes. Gigantesque édifice d'adamantium, d'obsidienne, d'ébène et de jais, il semble absorber le peu de lumière qu'émet le ciel, projetant un voile d'ombre sur les terres alentour. Depuis son trône de crânes, Baine règne sur son royaume d'une main de fer. Cependant, des soldats de nombreux plans, et surtout des diables, se mettent au service du tyran. Leur but n'est pas clairement défini, mais comme ce dieu a déjà tenté de s'emparer du pouvoir suprême, il n'est pas difficile de présumer de ses projets. Après tout, Baine est un dieu belliqueux qui ne saurait se contenter d'observer de simples conflits terrestres.

Beshaba. Connue sous le nom de la Butte de Sang, le royaume de la Pucelle de l'Infortune est caractérisé par une colline rocailleuse située sur les berges du fleuve de Sang. Au sommet de cette colline, une tour de granit lui fait office de palais. Des ruisselets de sang, qui serait celui de toutes les créatures de Faerûn ayant péri au cours d'un accident, dévalent les pentes de la butte et se jettent dans le fleuve.

Hoar. Comparée à la majestueuse malveillance du Bastion Noir, la Cour Funeste de Hoar n'est guère impressionnante. Des têtes plantées sur des piques, chacune appartenant à une créature qui a offensé le dieu du châtiment, entourent le palais, ce qui n'est pas sans créer une ambiance d'horreur et de désespoir. L'édifice n'a pas été bâti dans un but défensif comme c'est le cas du Bastion Noir, mais il s'agit d'une structure à l'élégance froide. Les murs de marbre et les pièces cavernes font écho au son de chaque pas. Aujourd'hui, Faerûn n'accorde guère d'importance au culte de Hoar et le royaume semble se replier sur lui-même.

Loviatar. Lorsque l'on se rend du royaume de Hoar à celui de Loviatar, les Landes se font toujours plus froides, jusqu'à laisser place à la neige et à la glace à perte de vue, sans oublier des loups

sanguinaires fiélons hurlant et assoiffés de sang. Les voyageurs perdus dans cette étendue sauvage retrouvent parfois un peu d'entrain lorsqu'ils aperçoivent une belle aurore dominant un palais de glace scintillant, mais inutile d'y espérer un quelconque secours. Cette construction est le Palais de la Souffrance, le siège du pouvoir de Loviatar. Ce royaume égale la beauté et la cruauté de la déesse. Bien que son palais soit spectaculaire, sa surface a tout l'air de murs de rasoirs.

Talona. Connue sous le nom de Palais des Larmes de Poison, la demeure de la Maîtresse des Maladies est loin du royaume de sa rivale, Loviatar. Le marécage chaud et humide qui entoure l'endroit est infesté de parasites et d'agents infectieux de toutes sortes. Moustiques et mouches piquantes sont légion, alors qu'eau et air sont délétères. Le palais en forme de pyramide ramassé au milieu du marais rappelle le symbole du triangle de Talona.

La maison de la connaissance

La Maison de la Connaissance est une contrée sauvage remplie de chênes séculaires et de bassins d'eau claire. La nuit, des constellations dansantes d'étoiles incandescentes occupent les cieux et la musique des harpes retentit dans la forêt solitaire. Ce plan est consacré à la préservation et à la transmission de tous types de connaissances ; pas simplement de vieux parchemins poussiéreux, mais de l'âme des chants et des contes, de la tradition orale et de la simple compréhension qui naît de la découverte intime des autres créatures vivantes.

CARACTÉRISTIQUES DE LA MAISON DE LA CONNAISSANCE

La Maison de la Connaissance présente les caractéristiques suivantes :

- Altération divine.
- Bien/modéré.
- Magie renforcée. Tous les sorts de Divination lancés dans la Maison de la Connaissance bénéficient du don Extension de durée, sans pour autant mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé ou allonger le temps d'incantation.

LIENS DE LA MAISON DE LA CONNAISSANCE

Gond dispose d'un *portail* allant de l'Atelier Merveilleux à la Forge de Mithral, le domaine de Flandal Peudacier des Collines Dorées. La Maison de la Connaissance est reliée à l'Arbre Universel et donc au reste des plans célestes.

HABITANTS DE LA MAISON DE LA CONNAISSANCE

En plus des suppliants, les anges qui servent les dieux du Bien sont les seuls autochtones du plan.

Fiend Folio : kuldurath, rilmanis (tous).

Suppliants de la Maison de la Connaissance. Parmi les suppliants de la Maison de la Connaissance, on trouve des sages, des bardes, des artisans et des gardiens du savoir. Ils conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant et ont les particularités suivantes :

Illustration de Jim Pevelec



Landes de la Malédiction et du Désespoir

Immunités supplémentaires. Électricité, son.

Résistances. Acide (10).

Autres particularités. Les suppliants conservent toutes leurs compétences d'Artisanat, Connaissances et Représentation, mais aucun souvenir de leur existence passée. Beaucoup ont donc de grandes connaissances théoriques, mais qui restent dénuées de contexte. Il s'agit d'une propriété inhérente au plan.

ATTRIBUTS DE LA MAISON DE LA CONNAISSANCE

La Bibliothèque de Toutes les Connaissances est répartie dans plusieurs édifices du plan. À eux tous, ces bâtiments renferment tous les sorts, objets magiques, chants et faits traitant de l'univers. Bien qu'Oghma, Milil, Déneir et Gond aient chacun leurs édifices préférés, ils n'ont pas de royaumes distincts.

Gond. L'Atelier des Merveilles est l'endroit préféré de Gond au sein de la bibliothèque. Du reste, il s'agit quasiment de son royaume. L'endroit est un atelier bourré d'inventions. Certaines ont déjà fait leur apparition à Faerûn, mais beaucoup restent à découvrir.

Oghma. Le Seigneur de la Connaissance dispose de trois sources dispersées dans la forêt, mais leur emplacement change selon son humeur. Toute créature qui s'abreuve à l'une des ces sources bénéficie d'un sort de *guérison suprême*. Chacune possède également un pouvoir additionnel. La Source de la Connaissance répond à une question de celui qui y boit, comme s'il lançait un sort de *communio*. Le Bassin de la Musique confère un bonus de +20 au prochain test de Représentation de l'intéressé, du moins s'il est effectué dans les dix jours. Enfin, la Source de la Poésie confère au buveur les avantages d'un sort de *don des langues* pendant 48 heures.

La maison de la triade

Plan resplendissant constitué de majestueux halls de marbre, de palais étincelants et de radiances célestes, la Maison de la Triade est ce qui se rapproche le plus du paradis au sein de la cosmologie de Toril. En raison de la présence de Heaum et de Siamorphe, la Loi y exerce une influence légèrement plus forte que le Bien. L'ensemble du plan incarne cependant les préceptes du Bien soutenu par l'ordre et la Loi.

CARACTÉRISTIQUES DE LA MAISON DE LA TRIADE

La Maison de la Triade présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Bien/modéré, Loi/intense.

LIENS DE LA MAISON DE LA TRIADE

Aucun *portail* connu ne s'ouvre sur la Maison de la Triade. En revanche, les branches basses de l'Arbre Universel s'étendent à ce plan, le reliant aux autres plans célestes.

HABITANTS DE LA MAISON DE LA TRIADE

Les archons, incarnations célestes du Bien et de la Loi, vivent dans la Maison de la Triade. La plupart ont établi domicile sur la grande montagne du nom de Céleste, mais beaucoup servent Ilmater, Torm

et Tyr, vivant ainsi dans leurs royaumes respectifs. Des anges servent également la Triade et se chargent de la plupart des missions réalisées dans d'autres plans. Pour finir, des formiens se sont installées dans le plan, servant Heaum et Siamorphe au besoin. Cependant, ils mènent généralement leur existence ordonnée en dehors de toute influence divine.

Suppliants de la Maison de la Triade. La plupart des suppliants de la Maison de la Triade sont des archons lumineux (cf. *Manuel des Monstres*). Ils ne sont pas liés au plan et peuvent le quitter comme bon leur semble. Ceux qui servent Heaum ou Siamorphe (ou qui tendent davantage vers la neutralité que vers le Bien) conservent la forme qu'ils avaient de leur vivant et ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, pétrification.

Résistances. Aucune.

Autres particularités. Réduction des dégâts (10/Chaos).

ATTRIBUTS DE LA MAISON DE LA TRIADE

La Maison de la Triade est constituée de trois montagnes imposantes qui en entourent une plus gigantesque encore. La montagne centrale, Céleste, a tout d'un royaume divin, mais nul dieu n'y a élu domicile. Divisée en sept strates, elle correspond parfaitement à la description qui en est faite dans le *Manuel des Plans* et le *Guide du Maître*. En fait, elle abrite les archons et leurs parangons décrits dans *Les Chapitres Sacrés*. Les relations qui existent entre les archons (plus particulièrement les parangons) et les dieux disposant eux aussi d'un royaume dans ce plan ne sont pas très claires. Apparemment, les archons servent volontiers les dieux. Cependant, des rumeurs prétendent que même Tyr ne sait pas ce qui se cache au sein du Paradis Illuminé de Zaphkiel. En tout cas, il accord un respect énorme à cet endroit.

Les trois montagnes qui entourent Céleste sont couronnées par les royaumes d'Ilmater, de Torm et de Tyr. De leur côté, les royaumes de Heaum et de Siamorphe se trouvent aux pieds des montagnes.

Heaum. Veille-Éternelle, le royaume de Heaum, semble se déplacer autour des quatre grandes montagnes du plan. Chaque fois qu'un *portail* planaire s'ouvre sur la Maison de la Triade (ce qui inclut les mares de couleurs du plan Astral), Veille-Éternelle est là. Il s'agit d'une tour de guet dans laquelle vit un gardien menaçant couvert de la tête aux pieds d'une armure en mithral. Ce gardien, dont le nom et la nature ne sont pas connus, détecte inmanquablement l'alignement et les intentions des visiteurs. En cas d'invasion, il peut appeler les armées célestes de Torm en une fraction de seconde. Bien évidemment, Heaum vit également dans la tour de Veille-Éternelle et est parfaitement équipé pour se charger de toute menace.

Ilmater. La montagne de Martyr, qui est le royaume d'Ilmater, abrite en son cœur un grand temple à ciel ouvert. Ici, les suppliants d'Ilmater sont récompensés dans la mort pour leur endurance et leur persévérance dans la vie et, souvent, pour le martyr qu'ils ont subi. Sur Martyr, aucune créature ne ressent la douleur, la fatigue ou l'épuisement. Au royaume d'Ilmater règnent le bien-être et le repos. D'ailleurs, les voyageurs planaires ne s'y trompent pas et savent que ce domaine compte parmi les lieux les plus rassurants de tous les plans.

Torm. Le royaume du Vrai Dieu est la montagne connue sous le nom de Cœur de la Fidélité. Son palais, situé au beau milieu de son

domaine, ressemble à une forteresse militaire. Ses murailles sont en mithral, ses créneaux en diamant et ses portes en adamantium. Une armée d'archons et d'anges y est stationnée, servant la cause du Bien et de la Loi dans les plans extérieurs. Ces serviteurs surveillent de très près les projets de Baine.

Tyr. La Cour surmonte la troisième montagne de la chaîne qui entoure Céleste. Tyr la supervise depuis un grand hall de marbre semblable à un tribunal. Au sein de ce royaume, nul ne saurait préférer le moindre mensonge et les tests de Bluff échouent automatiquement. Ilmater et Torm se rendent régulièrement à la Cour pour consulter le Dieu Manchot.

Siamorphe. Le royaume de Siamorphe est niché dans une vallée luxuriante, entre la Cour et Céleste. Son Palais d'Albâtre s'élève dans un jardin magnifiquement entretenu et parsemé de fontaines animées. Les grousements de paons envahissent toute la vallée.

LES NEUFS ENFERS

Les Neuf Enfers incarnent le Mal. Ce sont de grands royaumes où règnent tyrannie, haine et destruction. Contrairement à l'Abysses, ce plan est particulièrement organisé. Les diables y mènent une existence ordonnée, prenant soin de dissimuler leurs incessantes intrigues qui mêlent trahisons et assassinats.

Bien que le plan présente neuf strates, les voyageurs arrivent toujours par la première, Avernus, sauf s'ils empruntent un *portail* qui s'ouvre sur un niveau précis. Avernus est contigu à la Faille de Sang et constitue donc le point de départ des campagnes diaboliques menées contre les démons.

CARACTÉRISTIQUES DES NEUFS ENFERS

Les Neufs Enfers présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération normale.
- Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques. Les influences élémentaires et énergétiques sont parfaitement équilibrées, sauf sur Phlégétos, qui est dominé par le feu. La strate de Cania est dominée par le froid. À moins de trouver un abri, les créatures qui y pénètrent subissent 3d10 points de dégâts de froid par round.
- Loi/modérée, Mal/modéré.

LIENS DES NEUFS ENFERS

Les *portails* s'ouvrant sur les Landes de la Malédiction et du Désespoir sont monnaie courante. Maglubiyet et Kurtulmak en possèdent qui relient Clangor aux Neuf Enfers. De plus, le plan est adjacent à la Faille de Sang, un agencement qui permet aux légions d'Avernus de marcher sur les troupes de leurs ennemis démoniaques. Enfin, le fleuve de Sang traverse Avernus et certains de ses bras s'enfoncent sur toutes les strates du plan.

HABITANTS DES NEUFS ENFERS

Les habitants des Neuf Enfers les plus nombreux sont les diables, mais l'endroit abrite également des molosses sataniques, des tormantes, des destriers noirs, des nuées de guêpes infernales et des créatures inconnues des sages de Faerûn, comme des fiélons aux allures de vers géants, d'étranges monstres aux multiples gueules, yeux et membres, et des êtres encore plus horribles.

Fiend Folio : cigale cornue, diabolins (tous), gathra, golem infernal, harakniin (canomorphe), maeléphant.

Suppliants des Neufs Enfers. Les seuls suppliants des Neuf Enfers sont ceux que les diables arrachent au plan de Fugue, que ce soit en les enlevant ou en les persuadant de les suivre par la ruse. Les âmes amenées dans les Neuf Enfers deviennent des lémures, d'informes masses de chair au torse et à la tête humanoïdes. Les diables les méprisent, mais certains parviennent à une forme diabolique supérieure. Les lémures sont dénués d'intelligence mais sensibles aux messages télépathiques des autres diables. Ils obéissent aveuglément aux ordres mentaux du diable le plus puissant des parages. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Feu, poison.

Résistances. Acide (10), froid (10).

Autres particularités. Dénuée d'intelligence, pas d'engagement planaire, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance à la magie (5).

Dénué d'intelligence (Ext). Les lémures sont immunisés contre les effets mentaux. À moins de recevoir des ordres, ils se comportent comme s'ils étaient affectés par un sort de *débilité*.

Pas d'engagement planaire (Ext). Contrairement à la plupart des autres suppliants, les lémures peuvent quitter leur plan d'origine.

ATTRIBUTS DES NEUFS ENFERS

Les neuf strates de ce plan sont détaillées dans le *Guide du Maître* et le *Manuel des Plans*. Les Neuf Enfers n'abritent aucun royaume divin et nulle divinité n'y a élu domicile. Cependant, chaque strate est gouvernée par un archidiabole et quelques-unes de ces créatures ont assurément la puissance de dieux mineurs.

NISHREK

Nishrek est le plan d'origine du panthéon orque. Sur cet immense champ de bataille, des guerriers orques s'affrontent chaque nuit au cours d'affrontements dévastateurs, pour se relever le lendemain et reprendre les combats. Différentes tribus de suppliants orques se livrent une guerre sans fin, renonçant aux alliances et à la diplomatie en faveur de carnages incessants. En faisant leurs preuves au combat, ces orques espèrent s'attirer les faveurs de Gruumsh, qui selon eux désignera un jour la tribu de ses véritables enfants et décrètera leur supériorité sur les autres orques.

CARACTÉRISTIQUES DE NISHREK

Nishrek présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Mal/modéré.
- Foi intense. Les disciples des panthéons elfiques et nains subissent davantage de malus en ces lieux.

Énergie positive minoritairement dominante. Nishrek n'est pas un lieu où la vie s'épanouit véritablement, mais les créatures qui s'y affrontent sont imprégnées d'énergie positive, si bien qu'elles bénéficient de guérison accélérée (2) et régénèrent les membres perdus. De plus, tous ceux qui sont tués lors des batailles incessantes qui agitent le plan sont ranimés chaque soir et prêts à se battre de nouveau, comme

s'ils avaient bénéficié d'une *résurrection suprême*. Même les suppliants, qui sont pourtant des Extérieurs, se réveillent en parfaite santé. Par contre, seules les créatures qui sont mortellement blessées dans ce plan bénéficient de l'effet de *résurrection suprême*. Les défunts qu'on y amène ne sont pas spontanément rappelés à la vie.

LIENS DE NISHREK

Le fleuve de Sang traverse Nishrek, le reliant à la plupart des autres plans fiélons. De plus, la Faille de Sang est souvent en contact avec cet endroit, si bien que différents conflits sont parfois menés au sein de mêmes batailles.

HABITANTS DE NISHREK

Les guêpes infernales seraient originaires de Nishrek, mais elles sont tout aussi courantes dans d'autres plans fiélons. Les nuées de ces créatures comptent parmi les rares distractions auxquelles les armées de Nishrek ont droit.

Suppliants de Nishrek. La plupart des suppliants de Nishrek sont des orques et des demi-orques, qui conservent leur apparence terrestre. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, froid.

Résistances. Acide (10), feu (10).

Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS DE NISHREK

Nishrek est une plaine sans fin parsemée de forteresses et entrecroisée de tranchées au sein desquelles des communautés entières de suppliants orques vivent. Les soldats qui vivent dans ces retranchements passent leur temps à attendre l'assaut suivant d'une tribu ennemie.

Gruumsh/Bahgtru/Ilneval. Gruumsh surveille l'évolution des batailles sans fin depuis sa Forteresse de Fer. En son sein, les suppliants orques bénéficient d'une réduction des dégâts (25/-) et d'une résistance à la magie (30). Gruumsh arpente souvent les champs de bataille, aidant un camp ou un autre selon son envie. Les orques sont heureux de lui rendre la faveur en cherchant refuge dans sa citadelle en raison des avantages défensifs qu'elle procure. Parfois, le dieu laisse une armée y récupérer, mais pas toujours. Bahgtru et Ilneval se sont également installés dans la forteresse. Ces dieux combattent aux côtés de Gruumsh ou sur ses ordres.

Luthic. La Sorcière de la Lune de Sang vit dans une grande caverne située sous la Forteresse de Fer, en compagnie des suppliants du plan. Les femmes ne participent pas à la guerre qui se tient à la surface, mais elles s'occupent parfois des blessés lors des rares moments où il leur est permis de se reposer.

Shargaas. Shargaas vit dans un gigantesque réseau de cavernes de Nishrek. Surnommé la Nuit d'en Bas, ce royaume est si noir que nulle créature n'y voit. Cependant, Shargaas et ses suppliants disposant de la vision aveugle, ils n'ont pas de mal à y évoluer.

Yurtrus. Chairmarais est le royaume de Yurtrus. Il s'agit d'une imposante colline qui surplombe les champs de bataille. Les suppliants de Nishrek prétendent que Gruumsh y envoie les orques qui se battent mal lors des affrontements nocturnes. Yurtrus sépare alors leur esprit de leur corps. Ce procédé constitue la seule forme de mort possible à Nishrek et les orques la craignent par-dessus tout.

plan de fugue

Quand un mortel meurt, son âme se rend dans le plan de Fugue. Il s'agit d'un endroit plat, gris et terne, dépourvu de caractéristiques géographiques notables.

CARACTÉRISTIQUES PLAN DE FUGUE

Le plan de Fugue présente les caractéristiques suivantes :

- Altération impossible. La nature statique du plan permet aux diables de tourmenter les suppliants, sans jamais mettre fin à leurs souffrances.
- Magie affaiblie. Tous les sorts sont affaiblis.

LIENS DU PLAN DE FUGUE

À l'instar de Cynosure, le plan de Fugue se situe en dehors de la cosmologie de Toril. À leur mort, les âmes se rendent tout naturellement du plan Matériel au plan de Fugue, mais elles ne peuvent le quitter de leur propre gré. Les serveurs divins viennent des royaumes de leurs maîtres et se chargent d'y ramener les âmes, du moins celles qui correspondent au dieu qu'ils servent. En raison d'un pacte conclu entre les diables et Kelemvor, des *portails* s'ouvrent entre les Neuf Enfers et le plan de Fugue. De leur côté, les seigneurs-démons en créent parfois qui permettent d'entrer en Abysses. Dans les deux cas, les fiélons sont à même de ramener des âmes dans leur plan d'origine via ces *portails*. Pour le reste, il est impossible d'entrer ou de sortir du plan de Fugue. Les mortels ne sauraient y pénétrer tant que vit leur corps. Enfin, aucune mare de couleur n'y conduit depuis le plan Astral.

HABITANTS DU PLAN DE FUGUE

Les seuls habitants du plan de Fugue sont les âmes des morts en attente d'être conduites jusqu'au plan de leur dieu. Ces âmes sont des suppliants dépourvus de particularités planaires (pas d'immunités supplémentaires, pas de résistances et pas d'autres particularités). Les âmes des Incroyants forment une muraille vivante autour de la Cité du Jugement, alors que celles des Infidèles sont condamnées à servir au sein de la ville, où les diables les torturent parfois.

Suppliants du plan de Fugue. Les Infidèles sont les suppliants du plan de Fugue car ce sont les seuls résidents permanents de l'endroit (à l'exception des Incroyants, qui sont condamnés à se mêler à la substance du plan). Les Infidèles n'ont ni immunités, ni résistances, ni particularités, mais ils sont protégés contre la nature immuable du plan.

ATTRIBUTS DU PLAN DE FUGUE

La seule particularité de ce plan monotone est la Tour de Cristal, le royaume que partagent Jergal et Kelemvor, qui s'élève au beau milieu de la Cité du Jugement. Cette ville est une métropole grise, falote et bondée des morts qui ont été jugés.

Jergal/Kelemvor. La Tour de Cristal est un édifice étincelant de roche transparente. Quand Cyric était le dieu des morts, l'endroit avait pour nom le Château Osseux. Cependant, Kelemvor le transforma et en fit le symbole de son engagement pour un jugement équitable des morts.

plan de l'ombre

Coexistant avec le plan Matériel mais également adjacent à celui-ci, le plan de l'Ombre de Toril est plus qu'un plan transitoire. Bien qu'il permette certains déplacements, il abrite aussi deux dieux et présente certaines caractéristiques des plans extérieurs. Enfin, il renferme des passages reliant Toril à d'autres mondes et plans Matériels, semblables à ceux que l'on trouve parfois dans le plan Astral.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN DE L'OMBRE

Le plan de l'Ombre présente les caractéristiques suivantes :

- Altération magique. Des sorts comme *convocation d'ombres* et *magie des ombres* modifient la trame du plan de l'Ombre. L'utilité et la puissance de ces sorts au sein du plan les rendent tout particulièrement commodes pour les explorateurs et les autochtones. Le plan de l'Ombre présente également la caractéristique d'altération divine, ce qui permet aux dieux qui y vivent de façonner leur royaume comme bon leur semble.
- Mal/modéré.
- Foi modérée dans les royaumes divins uniquement, pas ailleurs.
- Magie renforcée. Les sorts accompagnés du registre de l'ombre bénéficient du don Quintessence des sorts, sans pour autant mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé ou allonger le temps d'incantation. De plus, certains sorts y sont plus puissants qu'ailleurs. Les sorts de *convocation d'ombres* et de *magie des ombres* ont 30 % du potentiel des convocations et des évocations qu'ils reproduisent (contre 20 % en temps normal). Les sorts de *convocation d'ombres suprême* et de *magie des ombres suprême* ont 70 % du potentiel des convocations et des évocations qu'ils reproduisent (contre 60 % en temps normal). Enfin, le sort *reflets d'ombre* a 90 % du potentiel de l'original (contre 80 % en temps normal).

De plus, au sein du royaume divin de Shar, les enchantements, les illusions, les nécromancies et les sorts accompagnés du registre de l'obscurité que jettent les utilisateurs de la Toile d'Ombre bénéficient des dons *Extension de durée* et *Quintessence* des sorts, sans pour autant mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau plus élevé ou allonger le temps d'incantation.

- Magie affaiblie. Les sorts accompagnés du registre de la lumière sont affaiblis. Le rayon d'éclairage des sources de lumière, magiques ou ordinaires, est réduit de moitié.

Au sein du royaume divin de Shar, les évocations et les transmutations sont affaiblies et les sorts accompagnés du registre de la lumière ne fonctionnent pas.

LIENS DU PLAN DE L'OMBRE

En qualité de plan transitoire, le plan de l'Ombre a tout d'un lien infini. Les voyageurs du plan Matériel peuvent y entrer au moyen de *traverse des ombres* ou s'aider de sa substance par le biais de sorts d'illusion (ombre). Le plan de l'Ombre n'est pas relié au plan Éthéré, mais il permet d'accéder à des plans Matériels alternatifs.

HABITANTS DU PLAN DE L'OMBRE

Le plan de l'Ombre abrite un large éventail de créatures de la nuit. Ténébreux, ombres (les morts-vivants) et molosses d'ombre comptent parmi les autochtones de ce plan. La vieille cité nétherisse de Pénombre

y a séjourné suffisamment longtemps pour donner naissance à une nouvelle race, les reflets (décrits dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*), dont certains sont restés après le retour de la ville à Faerûn.

Manuel des Plans : créature d'ombre, éphémères (tous).

Fiend Folio : shadar-kai, shadurakul (canomorphe), tisseur d'ombre.

Suppliants du plan de l'Ombre. Les suppliants de Shar et de Mask conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, mais leur peau est plus sombre. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Aucune.

Résistances. Froid (10).

Autres particularités. Fusion avec les ombres, vision dans le noir (36 m), vision nocturne.

Fusion avec les ombres (Sur). Le suppliant peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un excellent camouflage (40 % de chances de le rater et bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion). L'éclairage artificiel, ce qui inclut les sorts comme *lumière* ou *flamme éternelle*, n'annule pas ce pouvoir, contrairement à *lumière du jour*. Ce pouvoir est inutilisable en plein jour.

ATTRIBUTS DU PLAN DE L'OMBRE

À l'exception des royaumes de Mask et de Shar, les régions de ce plan correspondent à la description qui en est faite dans le *Manuel des Plans* et le *Guide du Maître*.

Mask. Le royaume de Mask est Castelombre. Il s'agit d'une forteresse bâtie à l'aide d'ombre. L'endroit baigne dans les ombres et est quasiment indétectable, même de près, en raison de l'obscurité qui règne dans le plan. Seul un sort de *lumière du jour* ou un effet similaire permet de distinguer l'édifice. Cependant, Mask passe peu de temps dans cette formidable cachette car il préfère voyager dans les plans, volant et intrigant à loisir.

Shar. La Maîtresse de la Nuit vit dans le Palais de la Perte, une tour dépourvue de fenêtres et de portes. Peu de visiteurs parviennent à deviner comment y entrer ou en sortir, mais les suppliants et autres serviteurs de la déesse vont et viennent à leur guise. Les seules créatures confinées au palais sont celles qui n'accordent de valeur qu'à leur liberté. Cette disposition permet à la déesse de savourer leur douleur avec une plus grande intensité.

LES PORTES DE LA LUNE

Une île rocailleuse apparaît au clair de lune, surmontée par un palais d'argent et entourée par un océan infini de lumière, telle une aurore liquide. Il y fait toujours nuit mais rarement noir, car la luminosité croît et décroît avec une lune toujours présente.

Les lycanthropes qui se rendent aux Portes de la Lune peuvent changer de forme à volonté. Ils contrôlent toujours le changement et leur comportement sous forme animale. Les lycanthropes infectés qui entendent parler de ce plan s'y rendent parfois pour oublier leur mal.

CARACTÉRISTIQUES DES PORTES DE LA LUNE

Les Portes de la Lune présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Bien/modéré, Chaos/modéré.
- Foi modérée.

LIENS DES PORTES DE LA LUNE

Les éladrins disposent d'un *portail* menant à Arvandor. Les branches les plus hautes de l'Arbre Universel s'étendent aux Portes de la Lune, ce qui permet de se rendre dans d'autres plans célestes. Les Marches sans Fin, qui passent par le palais de Séluné, constituent un autre moyen de sortir de ce plan quoique moins prévisible. Pour plus de détails, reportez-vous à *Attributs des Portes de la Lune*, ci-dessous.

HABITANTS DES PORTES DE LA LUNE

Les serviteurs de Séluné sont des planétaires qualifiés d'éclats. Ces anges de sexe féminin seraient issus à parts égales du feu et du clair de lune. Lilendes et autres espèces d'anges sont également courantes dans ce plan. Enfin, les éladrins y disposent de leur cour féerique.

Suppliants des Portes de la Lune. Les suppliants des Portes de la Lune incluent les esprits de lycanthropes d'alignement bon, de lanceuses de sorts, de marins et de mystiques, tous adorateurs de Séluné, mais également de voyageurs, d'explorateurs, de bardes et autres disciples de Shaundakul et de Trouveur Grifwiverne. Tous ces suppliants ont la même apparence que de leur vivant, mais ils sont généralement plus pâles et leur humeur tend à changer avec les phases de la lune. Les suppliants des Portes de la lune ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Acide, feu.

Résistances. Électricité (10), son (10).

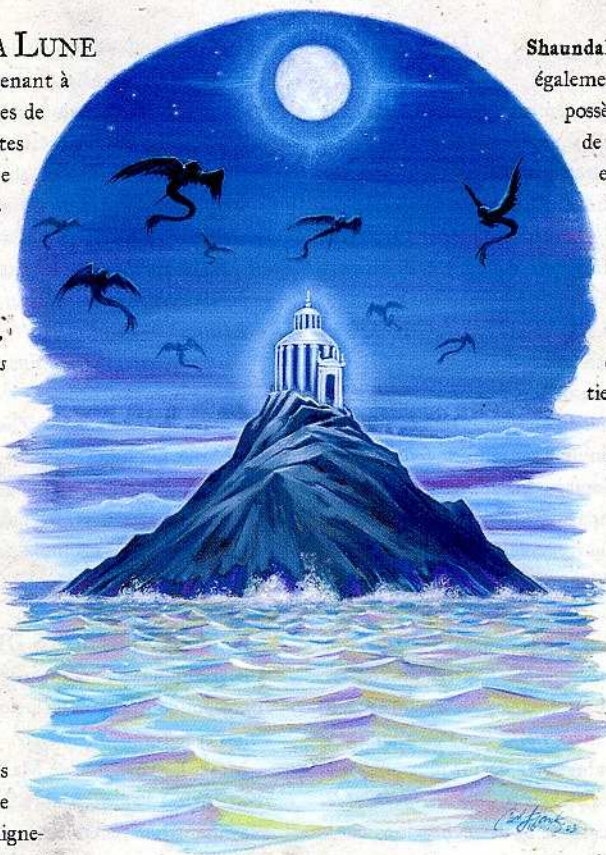
Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS DES PORTES DE LA LUNE

Bien qu'elle partage le plan avec deux autres divinités, Séluné est la maîtresse incontestée des Portes de la Lune.

Séluné. La demeure de Séluné est un palais étincelant appelé Argentil, qui se situe au beau milieu du plan. L'endroit est à la fois calme et beau. Les bruits y semblent étouffés et le clair de lune s'accroche aux créatures et objets, leur conférant leur douce lueur argentée.

Les Marches sans Fin sont un étrange passage qui apparaît au sein du palais d'argent de Séluné quand la lune est pleine et qu'une brume s'élève des eaux alentour. Certains récits prétendent qu'il va d'Argentil aux cités de tous les plans, voire aux cités qui étaient et qui seront, de celles des anges aux noirs palais des Neuf Enfers. Les Marches ne se contentent pas de monter et de descendre, elles partent dans toutes les directions. Du reste, la gravité change d'un palier à un autre. Nul ne sait pourquoi ce passage est relié au royaume de Séluné, mais sa présence est peut-être due à Shaundakul et non à la Vierge Lunaire.



Portes de la Lune

Shaundakul. Le Chevaucheur des Vents s'est également installé aux Portes de la Lune. Il ne possède pas de palais susceptible de rivaliser de beauté avec Argentil, mais il voyage en permanence.

Trouveur Grifwiverne. Le demi-dieu Trouveur Grifwiverne a élu domicile au sein du palais de Séluné. Il ne s'est pas encore complètement habitué à son statut divin puisque son ascension date du Temps des Troubles. Ses quartiers sont toujours envahis de musique. Les œuvres d'arts créées par ses suppliants décorent le palais de Séluné.

Repos du guerrier

Le chaos furieux qui agite Repos du Guerrier fait éclater des conflits permanents, altère le milieu naturel et perturbe les alliances. À l'instar de Clangor et de Nishrek, Repos du Guerrier est saturé de suppliants qui se livrent des batailles incessantes.

Cependant, les autochtones ne prêtent ici aucune allégeance ferme, aucune affiliation.

De plus, ils ne sont pas immunisés contre la mort. Ils se régénèrent sur le même principe que les trolls et la règle est la suivante : quand un guerrier se remet de ses blessures, il rejoint le camp qui l'a abattu.

CARACTÉRISTIQUES DE REPOS DU GUERRIER

Repos du Guerrier présente les caractéristiques suivantes :

- **Altération aléatoire.** Repos du Guerrier est un perpétuel changement, mais pas au même niveau que les Limbes de la cosmologie de D&D. Certaines régions réagissent à des sorts précis, voire à la simple force de la volonté. Quand on ne tente pas de l'altérer, il évolue lentement mais sûrement (cf. *Contrôle de Repos du Guerrier*, ci-dessous).
- **Chaos/modéré.** Les suppliants de Cavalière Rouge, les seules créatures loyales de ce plan, subissent des malus sociaux.
- **Magie sauvage.**

LIENS DE REPOS DU GUERRIER

Aucun *portail* connu ne mène à Repos du Guerrier ou ne permet de le quitter.

CONTRÔLE DE REPOS DU GUERRIER

Le relief habituel de Repos du Guerrier rappelle une région rocheuse de bad-lands du Plan Matériel. Une créature pourvue d'une valeur de Sagesse élevée peut façonner les alentours pour conférer abri et autres avantages au combat. Un personnage exerce son contrôle sur une zone centrée sur lui-même dont le rayon est égal à 1,50 mètre par point de bonus en Sagesse. Au sein de cette zone, il peut entreprendre une

action complexe pour tenter de créer ou de détruire l'un des éléments suivants. Le DD du test de Sagesse requis est indiqué à chaque fois.

Berne. Un test de Sagesse (DD 22) est nécessaire pour créer ou détruire une berme (cf. page 91 du *Guide du Maître*).

Décobres. Un test de Sagesse (DD 18) est nécessaire pour créer ou détruire des décobres (cf. page 91 du *Guide du Maître*). Si les décobres sont nombreux, le DD passe à 20.

Élévation. Le personnage peut surélever ou affaïsser un relief inférieur ou égal à sa zone de contrôle. Un à-pic entoure la zone concernée (Escalade, DD 15). Le DD du test de Sagesse est égal à 15, +2/3 mètres d'élévation.

Gouffre. Un test de Sagesse (DD 20) est nécessaire pour créer ou détruire un gouffre (cf. page 89 du *Guide du Maître*) de 15 mètres de profondeur, de 6 mètres de long et de 4,50 mètres de large. Pour un gouffre de 30 mètres de profondeur, le DD passe à 25.

Pente. Quel que soit le relief environnant, le personnage peut donner une inclinaison à sa zone de contrôle, dans la direction de son choix. L'endroit fusionne sans heurts avec le sol en dehors de la zone de contrôle. Le DD du test de Sagesse est de 15 pour une pente douce (cf. page 89 du *Guide du Maître*) et de 20 pour une pente raide.

Pont. Un test de Sagesse (DD 22) est nécessaire pour créer ou détruire un pont de pierre de 1,50 mètre de large. Pour un pont de 3 mètres de large, le DD passe à 25.

Tranchée. Un test de Sagesse (DD 12) est nécessaire pour créer ou détruire une tranchée (cf. page 91 du *Guide du Maître*) de 1,50 mètre de large. Pour une tranchée de 3 mètres de large, le DD passe à 15.

HABITANTS DE REPOS DU GUERRIER

De nombreux titans sont originaires de Repos du Guerrier et ils se joignent aux combats avec un grand plaisir. Les githzerais ont bâti des monastères au sein du chaos bouillonnant de ce plan. Les suppliants osent rarement s'attaquer à ces structures en raison du pouvoir de frappe *ki* (loyal) des moines qui leur est fatal.

Fiend Folio : khaasta.

Suppliants de Repos du Guerrier. Les suppliants de Repos du Guerrier sont des soldats, des généraux, des stratèges, des barbares et autres individus ayant un penchant pour les affrontements. Ils conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant dans la fleur de l'âge. Ils cherchent à ne faire qu'un avec leur dieu en participant à d'incessantes batailles.

Immunités supplémentaires. Acide, feu.

Résistances. Électricité (10), froid (10).

Autres particularités. Régénération (5).

Régénération (Enf). Les armes loyales infligent des dégâts normaux aux suppliants. Tempus peut annuler le pouvoir de régénération des suppliants de son choix, une telle sanction étant généralement synonyme de mort assurée. Ce triste sort est réservé à ceux qui font montre de lâcheté au combat.

ATTRIBUTS DE REPOS DU GUERRIER

Repos du Guerrier ressemble à un immense désert rocheux sur lequel se livrent de nombreuses batailles. Plateaux et buttes dominent parfois un terrain habituellement plat et des saillies rocheuses aux formes singulières jaillissent du sol.

Cavalière Rouge. La Dame de la Stratégie a bâti une forteresse du nom de la Tour Rouge. Il s'agit de l'un des rares édifices stables et

permanents du plan. À l'exception de Tempus, aucune créature ne peut prendre le contrôle des alentours sur un rayon de 1,5 kilomètre.

Garagos. Le Pillard prend pour royaume toute région du plan qu'il occupe. Son domaine a pour nom Garde-Bataille.

Tempus. Repos du Guerrier est le royaume divin du Seigneur des Batailles, mais il permet aux autres divinités qui y vivent de façonner le plan selon leur bon vouloir. De toute façon, rien ne l'empêche d'annuler leurs altérations.

Uthgar. Le Père de la Bataille préfère les contrées froides du plan, qu'il appelle Uthgardtheim. Bien qu'elles soient froides, ces régions ne sont pas pires qu'un bon hiver dans le Nord de Faerûn et sans commune mesure avec les royaumes gelés d'Aurile ou de Loviatar.

Valkur. Le royaume du Capitaine des Flots est le seul qui soit séparé des autres, principalement parce qu'il s'élève dans un milieu différent. En effet, Havre-Port est une étendue d'eau salée parfaitement calme située entre les champs de bataille du désert et un océan où font rage les batailles navales.

sinistre marteau

Sinistre Marteau est un plan où tout semble gris, où règnent le pessimisme et le désespoir propres aux duergars. Malgré tout, c'est un lieu où l'on réalise des chefs-d'œuvre d'artisanat, où les forgerons duergars perfectionnent leurs talents, magiques et ordinaires.

CARACTÉRISTIQUES DE SINISTRE MARTEAU

Sinistre Marteau présente les caractéristiques suivantes :

- Altération normale. Chaque royaume divin affiche la caractéristique d'altération divine.
- Loi/modéré, Mal/modéré.
- Foi modérée.

LIENS DE SINISTRE MARTEAU

Le seul *portail* permanent de Sinistre Marteau est relié au royaume d'Urdlén de l'Abysse. Des *portails* s'ouvrent depuis les Landes de la Malédiction et du Désespoir avec une fréquence surprenante, ce qui permet aux achaïerai et autres créatures fiélons d'y entrer en quête de proies fraîches. Le fleuve de Sang relie Sinistre Marteau à la plupart des autres plans fiélons.

HABITANTS DE SINISTRE MARTEAU

En plus des suppliants duergars, des intrus venus des Landes de la Malédiction et du Désespoir font de très fréquentes apparitions à Sinistre Marteau.

Manuel des Monstres II : durzagon (demi-fiélon).

Fiend Folio : maug.

Suppliants de Sinistre Marteau. Les suppliants nains gris de Sinistre Marteau passent par la forge de l'adversité de Laduguer et en ressortent plus forts. Ils conservent leur forme terrestre, mais leur peau tourne au gris acier et durcit considérablement, même si elle reste suffisamment souple pour leur laisser une liberté de mouvement totale. Ces suppliants ont les particularités suivantes :

- *Immunités supplémentaires.* Électricité, son.
- *Résistances.* Feu (10), froid (10).
- *Autres particularités.* Réduction des dégâts (5/adamantium).

En plus d'une majorité de nains gris, de maléfiques disciples gnomes d'Urdlen se rendent à Sinistre Marteau, eux aussi en qualité de suppliants. Ces esprits ne conservent pas leur forme terrestre et ressemblent à des taupes de taille P. Ces suppliants portent des attaques à l'aide de leurs griffes d'adamantium, infligeant 1d6 points de dégâts par attaque. De plus, chacun a les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Froid, son.

Résistances. Électricité (10), feu (10).

Autres particularités. Résistance à la magie (10).

ATTRIBUTS DE SINISTRE MARTEAU

Sinistre Marteau est une immense forteresse aux murailles sans fenêtres d'une épaisseur de 1,5 kilomètre. En son sein, ses halls sont flanqués des œuvres de forgerons qui comptent parmi les meilleurs de tous les plans.

Duerra des Abîmes. La Reine de l'Art Invisible possède un modeste château au sein de l'immense cour de Sinistre Marteau. Ce royaume est connu sous le nom de Citadelle de la Pensée.

Laduguer. Le hall du Protecteur Gris est connu sous le nom de Noireforge. Ses murs sont constitués d'éléments d'armures, de boucliers, d'épées, de hache et autres débris associés à la guerre. Il n'a de portes que si Laduguer le veut bien.

Urdlen. Le dieu gnome Urdlen perce des galeries dans le sous-sol de Sinistre Marteau, sans jamais se soucier de ses suppliants qui s'activent dans les tunnels qu'il laisse dans son sillage.

Le Trône suprême

Un château en ruine s'élève sur une contre désolée dans laquelle le mugissement du vent rend parfois fou. Ce plan est le royaume du Prince des Mensonges, le « trône suprême » depuis lequel Cyric compte régner sur l'ensemble des plans. Le Trône Suprême est aussi dément que le dieu qu'il abrite et presque aussi maléfique. Étant donné que les lois de la nature et de la magie se conforment à la volonté de Cyric, le plan semble vouloir broyer les intrus, plus particulièrement ceux qui refusent de s'incliner devant le souverain local.

CARACTÉRISTIQUES DU TRÔNE SUPRÊME

Le Trône Suprême présente les caractéristiques suivantes :

- Altération divine.
- Chaos/intense, Mal/modéré.
- Foi intense. Tous les dieux sont les ennemis de Cyric. Les disciples de tous les dieux subissent donc davantage de malus au sein du Trône Suprême.
- Magie sauvage.

LIENS DU TRÔNE SUPRÊME

Le Trône Suprême ne renferme aucun *portail* connu menant vers d'autres plans.

HABITANTS DU TRÔNE SUPRÊME

Les habitants du Trône Suprême sont aussi aliénés que leur souverain. Les hurleurs sont les créatures préférées de Cyric. Du reste, des

meutes entières arpentent son Château Brisé et ses alentours. Le plan accueille également des chaosiens et des slaads.

Fiend Folio : démodandes (tous).

Suppliants du Trône Suprême. Les suppliants du Trône Suprême conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, mais ils sont plus osseux et ont souvent les traits tirés. Leur folie est généralement visible au premier coup d'œil. Ils ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires. Électricité, son.

Résistances. Acide (10), froid (10).

Autres particularités. Aucune.

ATTRIBUTS DU TRÔNE SUPRÊME

La seule particularité de ce plan est le château de Cyric.

Cyric. Le Château Brisé est le centre du pouvoir de Cyric. Bien qu'il s'agisse d'une simple ruine croulante vraisemblablement arrachée à un autre plan, le Prince des Mensonges y voit un splendide palais seyant parfaitement à sa place de futur souverain de l'univers. De nombreux hurleurs parcourent la cour et les terres brûlées qui entourent l'édifice, alors que Cyric reste assis dans la tour la plus élevée, fomentant ses projets déments de domination planaire.

Autres plans

La cosmologie décrite dans ce chapitre (et originellement présentée dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*) renferme les demeures des dieux du panthéon faerûnien, de divers panthéons non humains (dragons, géants, goblinoides, orques, drows, nains, elfes, gnomes et halfélins) et du panthéon mulhorandi. Toril abrite également un certain nombre de cultes dont les dieux vivent dans d'autres plans qui lui sont reliés. Les sages de Faerûn ne savent pas grand-chose de ces plans. Du reste, la nature exacte de la relation qu'ils entretiennent avec Faerûn demeure mystérieuse.

En fait, Toril est relié à plusieurs plans Astraux, chacun reliant son plan Matériel de Toril aux demeures extraplanaires de différents groupuscules divins. Ces plans Astraux sont situés dans des zones géographiques tenues par les différents panthéons. Le plan Astral connu des personnages de Faerûn mène aux plans du panthéon faerûnien, ainsi qu'à ceux des panthéons non humains (dont la zone de contrôle géographique chevauche celle des dieux faerûniens) et du panthéon mulhorandi. Les personnages des autres zones peuvent pénétrer dans différents plans Astraux reliés aux plans extérieurs où vivent leurs propres dieux. Ao superviserait les différents plans Astraux comme il arbitre les conflits entre les panthéons.

PLANS ZAKHARIENS

Le plan Astral de Zakhara est relié aux mêmes plans élémentaires que Faerûn, mais également à un plan où les âmes des vertueux sont récompensées (le Jardin des Plaisirs) et où celles des félons sont châtiées (le Hall du Feu). Les nombreux génies actifs à Zakhara vivent dans les plans élémentaires. Par contre, les dieux vivent dans le plan Matériel de Zakhara ou dans quelque autre plan inconnu des mortels et inaccessible depuis le plan Matériel.

LE MONDE SPIRITUEL

Le Monde Spirituel décrit dans l'appendice du *Manuel des Plans* est coexistant et adjacent au plan Matériel, mais seulement à Kara-Tur. Chaque divinité de l'Administration Céleste de Kara-Tur possède un petit royaume dans le Monde Spirituel. Vu son statut de plan transitoire, il remplace le plan Astral à Kara-Tur.

PLANS MAZTÈQUES

Le plan Astral de Maztica est relié aux plans des divinités maztèques. Ceux-ci prennent la forme de nombreuses strates planaires au-dessus et en dessous de la surface de la terre. Chaque strate céleste abrite un dieu et un oiseau sacré. Chaque strate souterraine est un défi lancé aux âmes des morts qui doivent se rendre jusqu'à la dernière strate pour trouver le repos éternel. Ces plans sont habités par des Extérieurs et des dieux.

DEMI-PLANS

À l'instar de la cosmologie traditionnelle de D&D, la cosmologie de Toril est pleine de demi-plans, de petits plans homogènes faiblement peuplés. Certains furent créés par de puissants lanceurs de sorts ou psions, alors que d'autres semblent s'être formés spontanément. Cynosure et le plan de Fugue sont des demi-plans. D'ailleurs, Cynosure est très proche de Terre-Alliance, décrite dans le *Manuel des Plans*. Le générateur aléatoire de

demi-plans du *Manuel des Plans* fonctionne à merveille pour les demi-plans de la cosmologie de Toril. Du reste, les demi-plans fournis en exemple dans ce guide peuvent parfaitement trouver leur place dans la cosmologie de Toril. Les malaugryms (décrits dans *Monstres de Faerûn*) sont originaires d'un petit demi-plan attenant au plan de l'Ombre.

PLANS PERDUS

Quand des dieux ou des panthéons entiers disparaissent, les plans dans lesquels ils avaient établi domicile cessent apparemment d'exister. Selon certaines théories, privés de puissance divine, ils implorent tout simplement. Mais selon d'autres, le plan Astral les évacue et ils se mettent à dériver en dehors de celui-ci, coupés des autres plans.

Le plus grand des plans perdus est Zigguraxus, l'ancien foyer du panthéon unthéric. Avec sa disparition, Tiamat a dû se réinstaller à l'Aire des Dragons. Les plans et royaumes des dieux défunts ont également disparu de la cosmologie de Toril. Cela inclut le Château du Soleil Éternel d'Amauntor, le Trône de Sang de Bhaal, Ibrandyllaran d'Ibrandul, la Cour des Illusions de Leira, et l'Offalmound de Moander. Parfois, le royaume d'un dieu mort est investi par une autre divinité avant d'avoir le temps de disparaître. Ce fut le cas du Château Osseux de Myrkul dans le plan de Fugue, aujourd'hui habité par Kelemvor et transformé en Tour de Cristal.

Repos du Guerrier



JOURNAL DE CAMPAGNE

Les Royaumes Oubliés constituent une toile de fond de campagne à la fois dynamique et en perpétuelle évolution. Les personnages prennent vie dans un monde détaillé et le moindre de leurs gestes peut avoir des répercussions à l'échelle d'un continent.

Depuis le début officiel de la campagne (Rencontre des boucliers, 1372 CV), Faerûn a connu de nombreux changements, parmi lesquels le siège de la cité elfe d'Evereska qu'ont mené les pharimm, l'emprisonnement d'Elminster au sein des Enfers et le silence mystérieux de la déesse arachnide des drows. Ce chapitre est donc un addenda au Chapitre 6 des *ROYAUMES OUBLIÉS*. Les informations présentées ci-dessous poussent la chronologie jusqu'au 1^{er} Kythorn 1373 CV (Année des Dragons renégats).

utilisation de l'intrigue principale

Les événements récents qui ont agité l'Anauroch, le Cormyr et l'Outreterre ont eu de lourdes répercussions sur Faerûn. L'apparition soudaine de la cité de Pénombre a modifié l'équilibre du pouvoir à la surface et le silence de Lolth menace d'en faire autant dans l'Outreterre. De nouveaux ennemis ont surgi et, dans certains cas, la géographie même du continent a été altérée. L'incorporation de ces événements au sein de votre campagne s'avérera peut-être compliquée, mais voici quelques notes visant à vous faciliter la tâche. L'option la plus simple consiste à placer ces événements à l'arrière-plan, tels qu'ils sont décrits dans ce chapitre et dans les romans qui les

abordent. Cette méthode fonctionne d'autant mieux si la campagne n'est pas étroitement liée aux événements en question. Après tout, les PJ s'intéressent surtout à ceux qui les concernent. Si vous décidez d'emprunter cette voie, faites néanmoins preuve de souplesse. Si vos PJ découvrent un moyen ingénieux (et plausible) de lever le siège d'Evereska ou d'empêcher la chute de Ched Nasad, donnez-leur une chance. Dans le cas contraire, vos joueurs auront le sentiment que leurs personnages sont de simples spectateurs.

Si vous souhaitez que vos PJ aient un impact sur l'intrigue, mais que les événements se déroulent plus ou moins tels qu'ils sont présentés ci-dessous, rien ne vous empêche de concevoir des aventures parallèles au cours « principal » des événements. Par exemple, les PJ pourront mener les attaques de la guérilla du Cormyr contre les reflets ou servir de mercenaires pour participer à la bataille de Ched Nasad. Cependant, la création d'une bonne aventure prend du temps et vous souhaiterez peut-être que votre campagne ait un mois ou deux de retard sur la chronologie officielle. Cette technique permet de s'aménager le temps nécessaire à la création de l'aventure et à son insertion au sein de la campagne.

Bien évidemment, rien ne vous oblige à vous conformer à l'intrigue officielle des *ROYAUMES OUBLIÉS*. Dans ce cas, vous avez toute latitude pour refondre les protagonistes de la campagne, voire pour vous en débarrasser. Au sein de votre campagne, peut-être Pénombre a-t-elle détaché quelques dizaines d'espions à Faerûn sans pour autant être sortie du plan de l'Ombre. Peut-être Corellon Larethian et Lathandre se montrent-ils subitement silencieux à la place de Lolth. En tout cas, n'oubliez pas qu'il s'agit de votre partie et que vous devez procéder à tous les changements nécessaires pour que votre groupe de joueurs en tire un maximum de plaisir.

événements récents

Bien que de nombreux événements se soient déroulés depuis la Rencontre des boucliers de 1372, deux d'entre eux ont eu des répercussions plus lourdes que les autres sur Toril. Il s'agit bien entendu du retour de la cité de Pénombre et du silence mystérieux de Lolth, la déesse des drows.

Retour des archimages

À la fin de l'hiver de l'Année de la Harpe sans corde (1371 CV), un groupe de gardiens funéraires evereskans mené par Galæron Nihmedu découvrit des humains tentant de creuser un tunnel au travers du mur de roche d'une vieille chambre funéraire elfique avec l'aide d'un tyrannœil capturé. Le but des intrus était d'atteindre le Mur des Sharns, la barrière mystique qui emprisonnait les phaerimms sous l'Anauroch, pour y rencontrer un prince de la cité de Pénombre du nom de Melegaunt Tanthul. Mais en raison d'une réaction inattendue entre la magie de la Toile de Galæron et la magie de la Toile d'Ombre de Melegaunt, l'affrontement produisit une brèche dans le Mur des Sharns, ce qui permet aujourd'hui aux phaerimms d'entrer à Faerûn comme bon leur semble.

Galæron, Melegaunt et Vala Thorsdotir, le chef des humains, avertirent les Aînés des collines d'Evereska de la situation, mais ils refusèrent l'aide de Melegaunt et ne purent combler la brèche à l'aide de leur haute magie. Lors de la première échauffourée, les elfes d'Evereska furent battus à plates coutures par les phaerimms. Ils demandèrent ensuite l'aide de Khelben Arunsun d'Eauprofonde, alias Bâton Noir.

Pendant que Khelben mobilisait les forces d'Eauprofonde pour venir en aide à Evereska, Galæron, Melegaunt et Vala se rendirent au temple de Karse de la Haute-Forêt. Selon Melegaunt, ils pourraient y trouver l'aide de la liche Wulgreth. Le trio se fraya alors un chemin parmi les phaerimms et leurs esclaves. Au fil de leur périple, Galæron commença à découvrir les us mystérieux de la Toile d'Ombre. Enfin, tous trois parvinrent à Karse où ils rencontrèrent la liche Wulgreth, ou plutôt les liches Wulgreth. En fait, deux créatures répondant à ce nom s'étaient installées à Karse lors du dernier millénaire. Après avoir affronté les morts-vivants, le groupe réussit à convoquer deux des princes de Pénombre et à mettre la main sur la *Pierre de Karse*, un puissant artefact nétherique via lequel Melegaunt espérait forcer la cité à quitter le plan de l'Ombre. Melegaunt fut tué par la deuxième liche, mais Galæron acheva l'incantation qui provoqua le retour de la cité de Pénombre.

Pendant ce temps, Khelben Arunsun conduisit un contingent de soldats aquafondiens et elfes à Evereska dans l'espoir d'y ouvrir un portail que pourrait emprunter une armée plus importante. L'expédition subit de lourdes pertes lors d'un affrontement contre les phaerimms et leurs serviteurs sur la Haute Lande, mais les troupes arrivèrent à temps pour porter secours aux Épées d'Evereska. Toutefois, cette aide arriva trop tard et les phaerimms dévastèrent Rocnid. Pire encore, Aubric Nihmedu, le général d'Evereska, fut tué lors de la bataille.

Une fois Pénombre de retour à Faerûn, les Shadovar agirent promptement pour consolider leur base de pouvoir et faire face aux phaerimms qui assiégeaient Evereska. Les princes de Pénombre commencèrent par user de magie d'ombre pour créer une imposante chape d'obscurité qui coupa les assiégeants de la magie de la Toile. Cette tactique eut pour effet d'affaiblir les monstres, mais cela ne suffit pas à abattre la muraille de magie morte qui empêchait toute communication avec Evereska et qui aspirait l'énergie aux alentours de la Maison Fortifiée, menaçant dangereusement le *mythal*.

Les Shadovar ne perdirent pas de temps à protéger leurs alliés et dépêchèrent des émissaires auprès de la plupart des principales puissances de la région. Bien que méfiante à l'égard des motivations des Shadovar, Eauprofonde accepta à contrecœur de collaborer avec la cité de Pénombre, du moins sur une base temporaire. Même la dracoliche Malygris,

le Suzerain Bleu de l'Anauroch, accepta d'aider la cité de Pénombre en échange de son départ du Culte du Dragon. Se déplaçant entre les ombres à l'aide de leur étrange magie, les reflets accrochèrent les phaerimms en plusieurs endroits et l'emportèrent. Décidément, la magie de la Toile d'Ombre était la plus grande faiblesse des phaerimms. Lorsque ces derniers assaillirent le cœur même de Pénombre, la puissante magie des Shadovars vint à bout d'eux.

Les rives de la Sinueuse furent le théâtre d'un autre affrontement de taille. En effet, des renforts aquafondiens placés sous les ordres de Laeral et d'Oragie Maindargent furent victimes d'une embuscade organisée par une force de gobelours, de tyrannœils et de flagelleurs mentaux, elle-même menée par une poignée de phaerimms. Bien qu'il parût assuré que les Élues de Mystra allaient être vaincues, les Shadovar firent appel aux services de leur allié Malygris. Un Envol des Dragons mené par le Suze-

rain Bleu en personne s'abattit sur les forces des phaerimms, qui furent rapidement annihilées.

À ce moment-là, les soupçons que les Aquafondiens nourrissaient à l'égard des Shadovar atteignirent un point de non-retour. Brian le maître d'armes, l'un des Seigneurs Masqués d'Eauprofonde, insulta le prince Aglarel de Pénombre quand celui-ci se présenta devant les leaders de la cité pour leur assurer que les dragons ne constituaient pas une menace pour les renforts d'Eauprofonde. Courroucé par les accusations de perfidie du seigneur, puis se sentant insulté par le refus de Piergeiron Paladinson de demander des excuses officielles, Aglarel renonça à la proposition d'alliance présentée à la cité et promit de ne plus venir à l'aide d'Eauprofonde.

Les reflets tournèrent alors leur attention vers les ruines de Myth Drannor, qui abritaient depuis longtemps une enclave de



Le retour des archimages

phaerimms. Les Shadovar recouvrirent les ruines d'une chape de ténèbres et les scellèrent pour être sûrs que les phaerimms n'allaient pas s'enfuir. Une fois les ruines sécurisées, les forces des reflètes entamèrent une purge brutale et méthodique des ruines, œuvrant pour terrasser tous les phaerimms qui s'y trouvaient.

Malgré le retrait de Pénombre, l'armée de Laeral parvint jusqu'à Evereska et établit son campement à la lisière de la Maison Fortifiée. Laeral Maindargent et Khelben Arunsun, de nouveau réunis, préparèrent la bataille à venir, mais celle-ci vint en fait à eux. Grâce au retrait des forces de Pénombre et à l'inefficacité manifeste des amulettes de scrutation des sentinelles de l'armée, les phaerimms réussirent à se glisser parmi les troupes sous le couvert de l'invisibilité et d'une magie mentale qui dressa les soldats les uns contre les autres. Laeral comprit ce qu'il se passait et parvint à rallier ses troupes, mais le mal était fait. Les défenseurs d'Evereska subirent une grave défaite et durent battre en retraite pour se regrouper. Laeral perdit même un bras au cours de la bataille, prouvant ainsi que même les Élus de Mystra ne sont pas invulnérables.

Pendant ce temps, la princesse Alusair du Cormyr accueillait des émissaires shadovar et songeait aux fruits d'une possible alliance entre le Royaume forestier et la cité de Pénombre. Cependant, les perspectives d'alliance furent anéanties par l'arrivée impromptue de Galæron Nihmedu. Même s'il luttait encore pour maîtriser le côté obscur de sa nature révélé par sa pratique de la magie de la Toile d'Ombre, le jeune elfe produisit une preuve selon laquelle les Shadovar usait d'une puissante magie pour garantir la fonte de la Haute Glace et ainsi rendre l'Anauroch fertile. Quand il devint évident que les reflètes ne se souciaient guère de la catastrophe que cela allait engendrer à Faerûn, la Régente de fer ordonna aux émissaires de quitter le Cormyr et songea à conclure une alliance visant à s'en prendre directement à Pénombre. Guidé jusqu'à la cité flottante par Galæron et une sorcière bédouine du nom de Rua, le Magicien royal du Cormyr, Caladnei, établit un camp de base dans un réseau de canyons défendables situé sous la ville.

Conscient que le Cormyr s'apprêtait à attaquer la cité, les Shadovar rassemblèrent un maximum de soldats et marchèrent directement sur le Cormyr. Grâce aux facultés de l'ancien Magicien royal Vangerdahast, les Cormyriens eurent le temps de se préparer et retrouvèrent les reflètes à Tilverton. Lors de la bataille qui s'ensuivit, Vangerdahast libéra une puissante arme magique contre l'armée des reflètes, espérant prendre l'avantage dans la guerre à venir.

Malheureusement, le contact de cette arme et de la magie de la Toile d'Ombre de l'armée adverse libéra un flux d'énergie incroyable qui détruisit Tilverton.

Au cours des mois qui suivirent, l'alliance ne se porta guère mieux. Privés de la magie de la Toile d'Ombre des reflètes, le Cormyr et ses alliés n'obtinrent pas de bons résultats dans le conflit qui les opposait aux phaerimms et aux Shadovar. Son économie laminée et ses soldats affamés par les dérèglements climatiques que provoquait la fonte de la Haute Glace, l'alliance ne put affronter efficacement Pénombre. Quand les phaerimms démontrèrent qu'ils pouvaient aisément infiltrer le conseil de guerre de l'alliance, et dominer ses chefs, le moral des alliés s'effondra un peu plus. Étrangement, les phaerimms firent alors une proposition singulière. Si les alliés acceptaient de renoncer à Evereska et au *mythal*, ils accepteraient de les aider contre Pénombre. Il va sans dire qu'Alusair refusa. Cependant, déterminés à accélérer les choses, les phaerimms choisirent de démontrer le « bien-fondé » d'une telle alliance en détruisant l'une des chapes d'ombre qui faisaient fondre la Haute Glace.

Pendant ce temps, à Evereska, la situation restait incertaine. Les renforts aquafondiens poursuivaient leur progression en direction de la ville pendant que les habitants repoussaient farouchement les assiégeants. La situation parut s'améliorer quand la mystérieuse « chape d'ombre » des reflètes finit par disparaître. Cet événement permit aux phaerimms de recouvrer une grande partie de leur puissance, mais il redonna également un coup de fouet au *mythal* souffrant et améliora considérablement le moral des elfes.

De retour au Cormyr, Galæron Nihmedu, son camarade géant des pierres Aris et Oragie Maindargent conçurent un plan audacieux visant à faire tomber la cité de Pénombre au sol. Ils espéraient infiltrer la cité avec plusieurs Élus de Mystra, se frayer un chemin jusqu'au *mythallar* de la ville flottante et le détruire, assurant ainsi la chute de la communauté. Débarrassé de Pénombre, le reste de Faerûn allait s'unir contre les phaerimms et les éliminer une bonne fois pour toutes. Usant d'une magie aussi puissante qu'étrange, les cinq Élus (Khelben Arunsun, Oragie Maindargent, Laeral Maindargent, Colombe Fauconnier et Alustriel Maindargent) se firent rétrécir, puis ils permirent à Galæron et Aris de les avaler pour s'introduire à Pénombre sans se faire remarquer. Le plan fut une véritable réussite. Galæron et Aris furent capturés par le Suzerain Bleu et ramenés à Pénombre peu après avoir quitté le Cormyr « en secret ». Mais si les Élus de Mystra réussirent à se rendre jusqu'au *mythallar*

Le silence de Lolth

La soudaine disparition de Lolth déconcerte et effraie les drows. Mais quel est le sens de cet événement pour ce qui est de votre campagne ?

En termes de jeu, tout lanceur de sorts divins dont la divinité tutélaire est Lolth est incapable de préparer ses sorts quotidiens. (Si un tel personnage dispose encore de sorts préparés avant le 28 Eléasis, rien ne l'empêche de les lancer.) De même, l'intéressé est incapable d'intimider les morts-vivants ou d'accéder aux pouvoirs magiques et surnaturels acquis via une classe de lanceur de sorts divins ou une classe de prestige affichant pour condition Lolth en

qualité de divinité tutélaire. Les objets magiques, ce qui inclut les objets à potentiel magique et les objets à fin d'incantation, fonctionnent normalement. Cependant, comme les adorateurs de Lolth sont incapables de lancer des sorts, ils ne peuvent créer de nouveaux objets magiques.

Les drows ne sont pas les seuls à être affectés par le silence de Lolth. Quelle que soit leur race, tous les êtres qui vénèrent la Reine des Araignées semblent privés des grâces de leur déesse.

de Pénombre et à l'endommager, ils ne purent provoquer la chute de la cité flottante. L'attaque fut donc un succès partiel. Lors de l'affrontement du *mythallar*, la perte de la *Pierre de Karse* mit un terme à la création de chapes d'ombre provoquant la fonte de la Haute Glace.

Après d'être regroupés, Galæron et les Élus de Mystra établirent que leurs forces seraient plus utiles contre les phaerimms qui avaient désormais atteint le *mythal* d'Evereska. Guidés par les connaissances des phaerimms que Galæron avait reçues de Melegaunt Tanthul peu avant sa mort, les défenseurs d'Evereska imaginèrent un plan désespéré visant à réparer le *mythal* endommagé et à repousser les phaerimms d'Evereska une bonne fois pour toutes. Si la bataille fut âpre, une coalition de Hauts Mages d'Éternelle-rencontre et d'Evereska parvint à redresser les défenses mystiques de la ville. Cependant, Galæron dut prendre la place d'un Haut Mage tué et le nouveau *mythal* d'Evereska fut le premier du genre à être créé à partir de magie de la Toile et de magie de la Toile d'Ombre.

Une fois les protections du *mythal* de nouveau actives, la bataille finale du siège d'Evereska tourna rapidement à la débâcle. L'armée des phaerimms anéantie et Pénombre meurtrie par des batailles menées sur différents fronts, le continent connut enfin la paix. Le retour des archimages, comme les bardes ont depuis surnommé l'événement, a semé une pagaille sans précédent dans les Contrées du Mitan Occidentales. L'armée d'Evereska est inexistante et le Cormyr ne s'est pas remis de la perte de Tilverton et des conséquences de la mort d'Azoun IV. Toutes les nations de la région sont aujourd'hui confrontées à une grave sécheresse et à une importante crise économique. Vu la ténacité dont font montre les Shadovar, il est peu probable que cette paix temporaire dure très longtemps.

La guerre de la Reine Araignée

Dans les entrailles de Faerûn, au sein de cavernes obscures sur lesquelles règnent les perfides drows, un événement stupéfiant s'est déroulé à la fin de l'été 1372 CV. Lolth a toujours été une divinité tutélaire inconstante, allant parfois jusqu'à abandonner ses serviteurs pendant des semaines entières en raison d'un affront plus ou moins réel. Mais à la fin du mois d'Eléasis, les grandes prêtresses de Menzoberranzan en vinrent à une conclusion stupéfiante : leur déesse les avait totalement abandonnées. Lolth ne conférait plus de sorts, ne répondait plus aux prières de son clergé et ne manifestait plus le moindre signe de contentement (ou de mécontentement). Les mères matrones, quoique soucieuses, pensèrent qu'elles avaient simplement offensé la Reine Araignée. Elles se livrèrent donc à divers sacrifices, réalisèrent des rituels de contrition et attendirent que leur déesse leur accorde de nouveau ses faveurs.

Lorsque vint l'automne et que les prêtresses de Lolth ne purent toujours pas faire appel à la bénédiction de la Reine Araignée, elles démontrèrent les premiers signes de nervosité. De plus, quelques dizaines de drows mâles de diverses maisons avaient tout bonnement disparu. S'il n'est pas rare que les mâles quittent leur famille pour rejoindre des clans de marchands ou les mercenaires de Bregan D'aerthe, ceux-là étaient introuvables. Les mères matrones

les soupçonnèrent alors de détenir des renseignements quant au silence de Lolth car pour quelle autre raison auraient-ils risqué d'encourir la colère des prêtresses ?

Les mères matrones ne furent toutefois pas les seules à prendre note de cet exode soudain. Gromph Baenre remarqua la disparition des mâles et, malgré les avertissements des mères matrones, il chargea Pharaun Mizzym, un maître de Sorcere, d'enquêter à ce sujet. Pharaun prit cette mission pour un véritable traquenard puisqu'il savait que Gromph le ferait tuer s'il échouait et que les prêtresses l'empêcheraient de parler dans le cas contraire. Il n'avait cependant pas le choix et accepta donc cette tâche. Comprenant bien vite qu'il allait avoir besoin d'aide, le magicien drow se tourna vers son ami Ryld Argith, un maître de Melee-Magthere. Hésitant à juste titre, Ryld s'ennuyait néanmoins et ne pouvait se résoudre à se contenter de la vie qu'il menait à l'académie de duellistes de Menzoberranzan. Il se joignit donc à Pharaun.

Pendant que les deux compagnons d'infortune cherchaient des pistes dans les bas-fonds de Menzoberranzan, de nouvelles machinations prenaient naissance dans les hautes sphères. Cherchant à saper l'autorité de sa sœur Quenthel, la maîtresse d'Arach-Timilith, Gromph Baenre, chargea plusieurs assassins de nature démoniaque, tous déguisés sous les traits d'envoyés de Lolth, de le débarrasser d'elle, ou du moins de convaincre les autres prêtresses que la Reine Araignée n'était pas satisfaite de Quenthel. Faeryl Zauvurr, un ambassadeur de la cité drow de Ched Nasad, fut accusé à tort de trahison, emprisonné et torturé pour avoir tenté de quitter la cité, mais surtout pour tenter de comprendre pourquoi Ched Nasad n'envoyait plus de nouvelles ni de caravanes à Menzoberranzan depuis que Lolth se montrait silencieuse.

Après avoir farfouillé dans les quartiers les plus inhospitaliers de Menzoberranzan, Pharaun et Ryld découvrirent que les mâles portés disparus collaboraient avec un alhoon (un flagelleur mental mort-vivant) pour déclencher une révolte d'esclaves censée mettre la cité à genoux. Bien que l'alhoon réussit à lancer la rébellion, les troupes menzoberranyres réprimèrent la révolte. Pharaun et Ryld terrassèrent même la créature.

Songeant que le silence de Lolth et le soulèvement des esclaves étaient peut-être liés, Triel Baenre, la mère matrone de la maison Baenre, ordonna à sa sœur Quenthel de prendre la tête d'une expédition à destination de Ched Nasad pour comprendre le silence de la Cité des Toiles Chatoyantes. Pharaun, Ryld, Faeryl Zauvurr et Jeggred, le fils draegloth de Triel, firent le voyage en compagnie de Quenthel, avec pour guide l'éclaireur mercenaire Valas Hune.

Le groupe quitta Menzoberranzan sans tarder, mais leur périple ne fut pas des plus aisés. Avant d'atteindre Ched Nasad, les drows durent traverser les ruines d'Ammarindar, sous le fort des portes de l'Enfer, et combattre les tanarukks de Kaany Vhok à plusieurs reprises. Alors qu'ils traversaient Ammarindar, Pharaun attira l'attention d'Alisza, la compagne demi-succube de Vhok.

Une fois à Ched Nasad, les choses n'allèrent guère mieux. Si le silence de Lolth n'était pas de notoriété publique au sein de la Cité des Toiles Chatoyantes, une certaine tension régnait parmi la population, sans doute parce que les Menzoberranyrs arrivèrent bien malgré eux au début d'un coup d'État. Voyant dans le silence de Lolth l'occasion d'améliorer leur quotidien, plusieurs leaders de

maisons mineures engagèrent une compagnie de mercenaires duergars pour attaquer la ville. Dans la confusion, les nobles drows espéraient certainement s'emparer des rênes du pouvoir.

De nouvelles machinations se mirent en place lorsque Quenthel Baenre et Jeggred tentèrent de remplir leur mission secondaire : assurer la sécurité d'une caravane de marchandises d'une compagnie commerciale appartenant à la famille Baenre. Faeryl Zauvurr trahit la maîtresse d'Arach-Tinilith, incarcérant Quenthel et Jeggred, puis elle usa de la marchandise pour financer la rébellion de sa mère. Les conspirateurs tentèrent ensuite de capturer Pharaun, Ryld et Valas Hune, mais leurs plans furent contrariés par l'attaque des mercenaires

duergars. Dans la confusion qui s'ensuivit, les Menzoberranyrs retrouvèrent la liberté, mirent la main sur Quenthel et Jeggred, puis terrassèrent Faeryl alors que la cité était en proie aux flammes.

Malheureusement, la bataille de Ched Nasad ne se déroula pas précisément comme les conspirateurs l'avaient espéré. Les mercenaires duergars eurent recours à une substance alchimique qui brûla la pierre dont était constituée la ville et eurent certainement la main un peu lourde. Entre le feu de roche des duergars et la magie des défenseurs drows, Ched Nasad fut détruite. Les Menzoberranyrs parvinrent tout juste à prendre la fuite en empruntant un *portail* en compagnie de deux réfugiés de la cité, Halisstra Melarn et son

chronologie

Cette chronologie couvre tous les événements décrits dans ce chapitre. Pour plus de détails, reportez-vous à la trilogie *Return of the Archwizards* et à la série de romans *War of the Spider Queen*.

Date	Événement
1371	
20 Nuiteuse	Le Mur des Sharns est percé en brèche et les phaerimms font leur retour.
26 Nuiteuse	Khelben Arunsun mène les forces aquafondiennes à Evereska pour ouvrir un <i>portail</i> qui permettra l'arrivée de renforts.
28 Nuiteuse	Les forces de Khelben Arunsun affrontent les phaerimms sur les Hautes Landes.
30 Nuiteuse	La bataille de Rocnid est le premier affrontement de taille du siège d'Evereska. Aubric Nihmedu y perd la vie.
1372	
1 ^{er} Martel	Pénombre revient à Faerûn.
26 Tarsakh	Les Shadovar créent la chape d'ombre qui recouvre les environs d'Evereska.
15 Mirtul	Les renforts aquafondiens qui se rendent à Evereska doivent faire face à une résistance importante sur les bords de la Sinueuse. L'arrivée opportune de dragons bleus alliés à Pénombre permet d'inverser le cours de la bataille.
19 Mirtul	Pénombre annule la proposition d'alliance faite à Eauprofonde.
21 Mirtul	Les Shadovar entament une campagne visant à éradiquer les phaerimms de Myth Drannor.
27 Mirtul	Galæron Nihmedu arrive au Cormyr et prouve que les Shadovar sont responsables de la fonte de la Haute Glace qui menace les Contrées du Mitan Occidentales.
7 Flammerige	Tilverton est rasée.
10 Flammerige	Des phaerimms infiltrent l'assemblée d'Alusair et proposent un traité de paix.
21 Eléasis	La chape d'ombre qui entoure Evereska s'évanouit.
28 Eléasis	Quelques Élus de Mystra attaquent le <i>mythallar</i> de Pénombre.
13 Marpenoth	Le <i>mythal</i> d'Evereska fonctionne de nouveau et les phaerimms sont chassés de la ville.
20 Marpenoth	Lolth se montre silencieuse.
26 Marpenoth	Gromph Baenre ordonne à Pharaun Mizzrym et à Ryld Argith d'enquêter sur la disparition de mâles drows.
3 Uktar	Le premier d'une série d'assassins démoniaques est envoyé aux troussees de Quenthel Baenre.
4 Uktar	Des soldats drows répriment un soulèvement d'esclaves à Menzoberranzan.
15 Uktar	Quenthel Baenre et sa compagnie se mettent en route pour Ched Nasad.
16 Uktar	La maison Zauvurr capture Quenthel Baenre.
	Ched Nasad est anéantie lors d'un coup d'État.
	Quenthel Baenre et son groupe se mettent en quête de prêtres de Vhaeraun.
	Le siège de Menzoberranzan débute.
	Quenthel Baenre et sa compagnie atteignent les Fosses Démoniaques et assistent à l'attaque de Vhaeraun menée contre Lolth.
	Selvetarm s'en prend à Vhaeraun au sein des Fosses Démoniaques et tous deux disparaissent dans les ténèbres.

prisonnier Danifae. Le nombre de survivants est incertain en ce qui concerne la ville, mais vu la destruction dont celle-ci a été victime, les rescapés ne sont certainement que quelques centaines.

Le *portail* que franchirent les Menzoberranyrs les conduisit à une vieille ruine nétherisse de l'Anauroch. Après une discussion et un combat mené contre les lamies qui occupaient les ruines, l'intrépide groupe décida de se mettre en quête d'un prêtre de Vhaeraun dans l'espoir qu'un autre dieu sache ce qu'il était advenu de Lolth. Après un long voyage dans le plan de l'Ombre et une visite de la cité de nains gris de Gracklstugh, les Menzoberranyrs se rendirent à Cormanthyr, où s'était installé un gros contingent de drows mâles vénérant le Seigneur Masqué. En échange de la récupération d'un vieux tome magique auprès d'un tyranneil vivant non loin, le leader des prêtres de Vhaeraun accepta d'expédier les Menzoberranyrs au beau milieu des Fosses Démoniaques, afin qu'ils aient une chance de localiser la déesse et de s'adresser à elle en personne.

Pendant que les aventuriers et leur guide se rendaient aux Fosses Démoniaques via le plan Astral, Menzoberranzan fut attaquée sur trois fronts. Une société secrète de mâles drows se faisant appeler le Jaezred Chaulssin avait découvert l'absence de Lolth peu après les prêtresses. Depuis, les membres de ce groupuscule agissaient dans les coulisses du pouvoir pour renverser leurs matriarches et les remplacer par la hiérarchie de leur choix. Le Jaezred Chaulssin était déjà derrière le soulèvement des esclaves et ses membres avaient, par inadvertance, contribué à la destruction de Ched Nasad. Désormais, avec une armée de mercenaires nains gris et de tanarukks de Kaanyr Vhok à disposition, les mâles assiégeaient Menzoberranzan. Via différentes trahisons au sein de la ville, ils marquèrent un certain nombre de points contre les Menzoberranyrs, mais ils ne purent prendre la ville comme ils l'avaient escompté.

Pendant ce temps, dans les Fosses Démoniaques, une deuxième menace vit le jour. Le prêtre de Vhaeraun réussit à guider les adorateurs de Lolth jusqu'au cœur du royaume de la Reine Araignée, où ils découvrirent la forme apparemment inanimée de Lolth au fond du puits. Cependant, le prêtre ne songeait qu'à sa trahison depuis le début. Usant de magie, il créa un *portail* et convoqua Vhaeraun en personne, qui s'en prit à la forme comateuse de Lolth et lui porta de terribles blessures. Attiré par l'attaque dont était victime sa reine, le dieu drow Selvetarm apparut et se jeta sur Vhaeraun. Les deux divinités s'affrontèrent et tombèrent dans le vide depuis les toiles sur lesquelles ils se battaient. Reste maintenant à savoir si cela aura des conséquences sur les disciples des deux divinités...

complots et rumeurs

Les idées d'aventures qui suivent sont conçues pour tirer le meilleur parti des événements récents qui entourent l'apparition de Pénombre et le silence de Lolth. En tant que MD, vous avez toute latitude pour les adapter à votre campagne.

Un temps orageux. Bien que les Shadovar n'aient pas réussi à provoquer la fonte de la Haute Glace et à irriguer l'Anauroch, ils n'ont pas renoncé à l'idée de rendre toute sa fertilité à la région. Les princes de Pénombre cherchent à conclure une dangereuse alliance avec les Églises de Talos et autres divinités pernicieuses des tempêtes et du climat. Grâce à leur maîtrise de la Toile d'Ombre, ils comptent modifier les schémas climatiques de Faerûn. S'ils apportent suffisamment de pluie à l'Anauroch, certaines régions seront victimes de graves inondations, parmi lesquelles le Nord et des contrées méridionales, comme l'Amn et le Téthyr.

Le mythal d'argent. Tous les phaerimms qui assiégeaient Evereska n'ont pas été tués. Une poignée d'entre eux a été repoussée et certains de ces fugitifs traînent maintenant du côté de Lunargent, le joyau du Nord. Avides de se repaître du *mythal* qui se trouve non loin de la cité, les phaerimms usent de contrôle mental et de séduction pour dresser les leaders de Lunargent les uns contre les autres. Ils espèrent ainsi affaiblir la ville et en dévorer les sentinelles magiques.

Nouvelle-Tiverton. Robustes et pragmatiques, les paysans cormyriens ont commencé à bâtir une nouvelle ville à quelques kilomètres du cratère noirci qui marque le tombeau de Tilverton. Récemment, d'étranges créatures ont commencé à s'en prendre aux villageois de nuit, les arrachant à leurs demeures et abandonnant leurs corps mutilés sur la route qui mène au site de l'ancienne Tilverton. S'agit-il d'un nouveau stratagème des Shadovar, de quelque chose qui est sorti des ténèbres qui ont englouti Tilverton ou d'autre chose encore ?

Des drows dans la forêt. Depuis le silence soudain de la Reine Araignée, de nombreux mâles drows ont fait leur apparition dans les colonies de la surface de Cormanthyr, en quête d'une vie meilleure que celle que leur propose le système matriarcal des elfes noirs de l'Outreterre. Ce flot pèse sur les ressources de l'Église d'Eilistraée et son clergé supplie les PJ de l'aider à assurer la paix entre les nouveaux arrivants et les elfes de la surface.

Les ruines de Ched Nasad. Dans l'Outreterre, l'espace est toujours limité. Il est donc peu probable que les ruines de Ched Nasad restent longtemps inoccupées. Un monstre puissant, comme un dragon des profondeurs, pourrait décider de s'installer au beau milieu des décombres. Une race de l'Outreterre, comme les kuo-toas ou les flagelleurs mentaux, pourrait également choisir de fonder une colonie dans le canyon, élevant là une bonne tête de pont pour attaquer Menzoberranzan.

Du rifici dans les plans. L'affrontement qui a opposé Vhaeraun et Selvetarm risque de dépasser le simple cadre des Fosses Démoniaques et d'avoir des répercussions dans le reste du multivers. Les forces titanesques déployées ont provoqué des frictions plus ou moins prononcées entre les frontières de divers plans. Les PJ doivent trouver le moyen d'inverser la tendance avant qu'un événement déplaisant ne se déroule, comme le déversement des Neuf Enfers à Faerûn. Cette idée d'aventure convient à des personnages de haut niveau.

APPENDICE :

RÈGLES

OPTIONNELLES

C

et appendice propose des informations liées à Faerûn qui relèvent du *Manuel des Psioniques*, des *Chapitres Sacrés* et des *Chapitres Interdits*.

Les psioniques de faerûn

Étant donnée l'importance de la magie à Faerûn, les utilisateurs de pouvoirs mentaux connus sous le nom de psioniques n'y ont jamais joué un rôle important. À Toril, beaucoup associent le psionique à un pouvoir que possèdent certains monstres, comme les flagelleurs mentaux et les rakshasas. Néanmoins, tout individu suffisamment motivé peut apprendre à user de facultés psioniques.

Le psionique et la toile

Contrairement aux sorts, qui tirent leur puissance de la Toile de Faerûn (ou de la Toile d'Ombre), les facultés psioniques sont basées sur le potentiel de leur manifestant. Dans un certain sens, chaque créature psionique est sa propre Toile, usant de sa magie vitale et mentale pour créer des effets psioniques. Mystra et Shar n'ont pas le pouvoir d'empêcher une créature psionique de recourir à ses facultés. De plus, elles ne contrôlent pas la propagation des connaissances et facultés psioniques au sein de la population.

Bien que le fonctionnement du psionique ne s'appuie pas sur l'utilisation de la Toile, les facultés psioniques sont magiques par essence. Des sorts comme *détection de la magie* permettent de détecter des facultés psioniques à l'œuvre. De même, des sorts comme *dissipation de la magie* ou *zone d'antimagie* sont susceptibles d'annuler, de réprimer ou d'annihiler les manifestations psioniques. À Faerûn, psionique et magie sont liés d'une certaine façon et leurs interactions ne sont pas sans conséquences.

organisations psioniques

Souvent prises pour des ordres reclus de devins, d'enchanteurs ou d'autres lanceurs de sorts profanes, les organisations psioniques restent rares à Faerûn. Celles qui suivent sont de taille relativement modeste et secrètes (ou tout simplement discrètes).

LE KALIESH'ERAÏ

Basé au sein de la cité elfique d'Evereska, le Kaliesh'eraï est une organisation d'elfes pourvus de certains talents psioniques. Comme beaucoup d'entre eux affûtent leurs talents psioniques depuis des siècles, le Hall de Kaliesh'eraï est l'un des plus grands puits de connaissances psioniques de tout Faerûn et assurément le plus grand centre d'érudition du genre qui reste hors d'atteinte des flagelleurs mentaux.

Nombre des membres du Kaliesh'eraï passent le plus clair de leur temps en contemplation de leurs dons, mais une faction du groupe est fascinée par les objets psioniques. Du coup, les membres du Kaliesh'eraï s'intéressent de très près à l'acquisition de ce type d'objets et les achètent volontiers aux voyageurs qui séjournent à Evereska. Le second sous-sol du Hall de Kaliesh'eraï abrite de nombreux laboratoires et caves qui renferment des objets psioniques, qu'il s'agisse de simples pierres psioniques, de grandes couronnes psi ou de cristaux condensateurs. D'aucuns prétendent qu'il dissimule également des geôles où sont enfermés à fins d'étude des monstres dotés de facultés psioniques.

Idées de campagnes. Inspirez-vous des pistes qui suivent pour mettre les personnages en contact avec le Kaliesh'eraï.

- Les personnages elfes et demi-elfes pourvus de classes psioniques ont pu être formés par le Kaliesh'eraï.
- Les PJ mettent la main sur un objet psionique qu'ils sont incapables d'utiliser et se rendent à Evereska pour y trouver un acheteur.
- Le sous-sol du Hall de Kaliesh'eraï est une cible de choix pour les voleurs. Peut-être une organisation va-t-elle tenter de libérer un couatl, un rakshasa ou un yuan-ti qui y est enfermé.
- Que ce soit intentionnellement ou par accident, des voleurs qui se sont introduits dans les sous-sols du Hall de Kaliesh'eraï ont libéré des créatures qui y étaient retenues prisonnières. Celles-ci sèment maintenant le chaos en ville.

LA PENSÉE ÉGARÉE

Menée par Jacenelle Traen (prodige 16, f, humain), la Pensée Égarée est une compagnie d'aventuriers basée en Sembie qui abrite une quarantaine de membres, tous pourvus de facultés psioniques. Les membres de la Pensée Égarée se sont installés dans un modeste manoir situé dans les faubourgs de Selgonte, mais les trois quarts d'entre eux sont toujours en mission à l'extérieur.

Le nombre de membres de la Pensée Égarée est assez stable car il est difficile d'en trouver de nouveaux. Chaque membre a accès au manoir de Selgonte. En fait, même s'il paraît décrépi, l'endroit est une véritable forteresse protégée par de nombreux pièges psioniques. Jacenelle y est la moitié du temps et se charge d'assigner les missions, qu'il s'agisse d'assurer la protection d'une caravane ou de mener une enquête (ayant généralement trait à des activités commerciales ou à des intrigues de cour). Elle est habituellement disposée à manifester ses facultés pour le compte de la Pensée Égarée.

Jacenelle souhaite étendre son organisation, notamment en dehors des frontières de Sembie. Pour devenir membre, il suffit de s'acquitter d'une mission probatoire fixée par Jacenelle. Cette dernière demande toujours à un doyen du groupe de surveiller discrètement les candidats en prêtant la plus grande attention à leur professionnalisme.

Idées de campagnes. Inspirez-vous des pistes qui suivent pour mettre les personnages en contact avec la Pensée Égarée.

- Les personnages sont contrariés par des membres de la Pensée Égarée et une certaine rivalité (bon enfant ou non) peut en résulter.
- Un personnage psionique accepte une mission probatoire de la Pensée Égarée dans l'espoir d'en devenir membre.
- Jacenelle demande à des PJ de haut niveau de fonder un chapitre de la Pensée Égarée dans une région éloignée de Faerûn.

FORAK-ERACH-NAEK

Ce groupe d'assassins et d'âmes acérées compte parmi les organisations les plus redoutées de l'Outreterre. Les membres du Forak-Erach-Naek (ce qui signifie « tueurs au fourreau vide » dans un obscur dialecte nain) sont des assassins qui louent leurs services à tous ceux qui peuvent se les offrir.

L'emplacement du quartier-général du Forak-Erach-Naek est un secret bien gardé, mais les clients potentiels savent que la caverne des Douze Dents, située sur le rivage du Sombrelac, près de la métropole duergar de Gracklstugh, est l'endroit où l'on engage habituellement les assassins de l'organisation.

Idées de campagnes. Le meilleur moyen d'introduire le Forak-Erach-Naek au sein de votre campagne est de faire de l'un de ses membres un antagoniste. Inspirez-vous également des pistes qui suivent pour mettre les personnages en contact avec l'organisation.

- Une puissance obscure a mis un contrat sur la tête des PJ.
- Les PJ sont chargés de veiller sur une personnalité condamnée à mort par le Forak-Erach-Naek.

Le Forak-Erach-Naek a récemment élargi sa palette de services et recourt à l'enlèvement dans le but d'extorquer des rançons. Une mission de sauvetage menée au cœur de la forteresse de l'organisation conviendra parfaitement à des personnages de haut niveau.

LE COLLÈGE DE L'ÉCLIPSE

Basée dans la métropole téthyrienne de Riavain, cette société se consacre au progrès de l'art psionique. Le Collège de l'Éclipse agit ouvertement depuis sa forteresse. La plupart des Téthyriens pensent qu'il s'agit d'un ordre mystique de lanceurs de sorts profanes et ses membres encouragent d'ailleurs cette idée fautive. Le collège fait passer des examens à ceux qui souhaitent intégrer



Forak-Erach-Naek

l'organisation et propose une formation psionique élémentaire bon marché. Les élèves les plus doués peuvent louer des appartements au siège de l'organisation, mais également profiter de ses laboratoires et bibliothèques.

Un diplômé de la formation de base est un psion de niveau 1 ou 2 que l'on qualifie de compagnon. Presque tous les compagnons de l'organisation du collège travaillent au sein du gouvernement ou dans le commerce. Les diplômés trouvent généralement un emploi d'oracle, de sage ou de conseiller auprès de représentants du gouvernement ou de compagnies de commerce. Presque tous sont des psions, mais au moins deux professeurs du collège sont des prodiges.

Les sept régents du collège (tous des psions de haut niveau) redoublent d'efforts pour garder un œil sur tous les compagnons de l'organisation. Ils s'intéressent de près à l'opinion publique et ne souhaitent pas que des psions indisciplinés rendent la vie difficile aux élèves de l'Art.

Idées de campagnes. Inspirez-vous des pistes qui suivent pour mettre les personnages en contact avec le Collège de l'Éclipse.

- Un personnage disposé à prendre un niveau dans une classe psionique étudie quelques semaines au collège. Il paye les cours mais se voit décerner des objets psioniques et un diplôme.
- Les régents louent les services des aventuriers et leur demandent d'enquêter au sujet d'un diplômé psionique qui s'est tourné vers le Mal, voire de l'appréhender.
- Une guilde de magiciens de Riatavin engage les PJ pour qu'ils infiltrent le Collège de l'Éclipse et éventent les secrets de son « étrange magie ».

LE HALL DE LA SPLENDEUR MENTALE

Sous Eauprofonde, dans la sinistre ville de Port-crâne, se dresse un petit château connu sous le nom du Hall de la Splendeur Mentale. Celui-ci abrite un groupe d'espions psioniques qui louent leurs services. Dirigé par Vhondryl (psion 14, f, humain), le Hall de la Splendeur Mentale offre ses « services d'espionnage discrets » aux nombreuses factions qui se disputent le pouvoir dans la cité bâtie à la surface. Vhondryl s'efforce de trouver davantage de clients en dehors d'Eauprofonde. En effet, elle sait pertinemment que chaque mission lui vaut un ennemi potentiel et elle commence à en avoir beaucoup au-dessus de la tête...

Nombre des agents de haut niveau du Hall de la Splendeur Mentale sont des voleurs cognitifs (cf. ci-dessous). Il y a encore un mois de cela, Vhondryl employait un certain nombre de doppelgangers, mais après une violente dispute au sujet d'une mission ayant mal tourné, ceux-ci décidèrent de quitter l'organisation. Depuis, Vhondryl est à la recherche d'agents pourvus de magie de *métamorphose* ou de transformation, ou tout simplement d'un niveau de compétence extraordinaire en *Déguisement*.

Idées de campagnes. Inspirez-vous des pistes qui suivent pour mettre les personnages en contact avec le Hall de la Splendeur Mentale.

- Un PNJ qui traîne avec les personnages est un agent du Hall de la Splendeur Mentale chargé de surveiller le groupe ou de saboter ses opérations.

- Les PJ « sous-traient » certaines missions du Hall de la Splendeur Mentale, surtout quand elles se déroulent à l'extérieur d'Eauprofonde.
- Si les PJ traquent un doppelganger, sa piste peut les conduire à Port-crâne où il leur faut affronter Vhondryl et le Hall de la Splendeur Mentale.

classe de prestige psionique

Toutes les classes de prestige du *Grand Manuel des Psioniques* conviennent à Faerûn, mais la suivante sied tout particulièrement aux personnages originaires de Toril.

voleur cognitif

Ces espions psioniques parviennent à lire au plus profond de l'esprit de leurs cibles pour leur dérober des pensées et parfois leurs facultés de raisonnement. Sous leurs airs modestes, ils n'utilisent ni armes surpuissantes ni sorts tapageurs pour parvenir à leurs fins, mais ils ont le chic pour se frayer un chemin dans la conscience même de leur proie.

Les voleurs cognitifs sont généralement issus des rangs des psions et des prodiges, mais des monstres pourvus d'une simple attaque psionique empruntent aussi cette voie. Les psions pourvus de la discipline *Télépathie* sont les plus nombreux.

Les voleurs cognitifs sont formés au Hall de la Splendeur Mentale de Port-crâne (cf. ci-dessus). La plupart travaillent pour cette organisation d'espions, mais certains prennent leur retraite ou coupent tout lien avec le Hall de la Splendeur Mentale.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir voleur cognitif, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 5 dans deux des compétences suivantes : *Bluff*, *Crochetage*, *Déguisement*, *Renseignements*.

Don. Regard inquisiteur (cf. *Grand Manuel des Psioniques*).

Sorts. Faculté de manifester *décharge psionique* (cf. *Grand Manuel des Psioniques*).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du voleur cognitif (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : *Art psi* (Int), *Artisanat* (Int), *Autohypnose* (Sag), *Bluff* (Cha), *Connaissances (psionique)* (Int), *Contrefaçon* (Int), *Crochetage* (Dex), *Déguisement* (Cha), *Déplacement silencieux* (Dex), *Désamorçage/sabotage* (Int), *Discrétion* (Dex), *Escamotage* (Dex), *Évasion* (Dex), *Profession* (Sag), *Psychologie* (Sag), *Renseignements* (Cha) et *Stabilisation* (Con). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* et le Chapitre 3 du *Grand Manuel des Psioniques*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

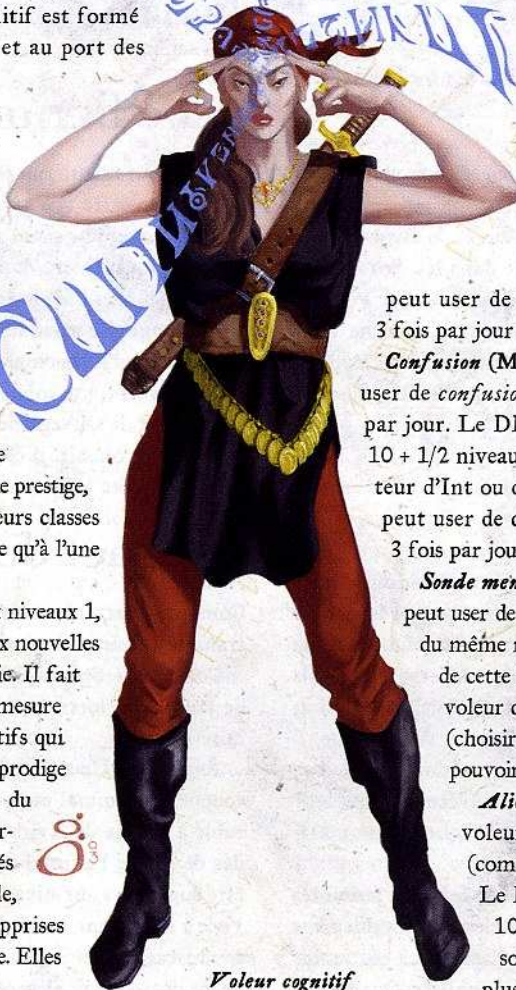
APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de voleur cognitif :

Armes et armures. Le voleur cognitif est formé au maniement des armes courantes et au port des armures légères.

Points psi/facultés découvertes. Aux niveaux 2, 3, 5, 6, 8 et 9 de voleur cognitif, le personnage obtient un niveau effectif de manifestant de facultés psioniques. Il bénéficie donc du niveau de manifestation et des points psi quotidiens d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons supplémentaires, dons métapsioniques ou de création d'objets, points de vie en plus de ceux qui découlent de la classe de prestige, etc.). Si le voleur cognitif possède plusieurs classes psioniques, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Facultés connues supplémentaires. Aux niveaux 1, 4, 7 et 10, le voleur cognitif découvre deux nouvelles facultés issues de la discipline Télépathie. Il fait son choix parmi les facultés qu'il est en mesure de manifester. Même les voleurs cognitifs qui manifestent leurs facultés en qualité de prodige peuvent faire leur choix parmi la liste du télépathe qui leur est normalement interdite. Le personnage acquiert ces facultés par le biais d'une méditation personnelle, sur le même principe que les facultés apprises dans le cadre des classes psioniques de base. Elles n'exigent donc aucun sacrifice en PX.



Voleur cognitif

Détection de pensées (Mag). Au niveau 1, le voleur cognitif peut user de *détection de pensées* (comme la faculté psionique du même nom), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde de cette faculté est égal à $10 + 1/2$ niveau global du voleur cognitif + son modificateur d'Int ou de Cha (choisir le plus élevé des deux). Il peut user de ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 4, 3 fois par jour au niveau 7 et à volonté au niveau 10.

Confusion (Mag). Au niveau 4, le voleur cognitif peut user de *confusion* (comme le sort du même nom), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde de ce pouvoir est égal à $10 + 1/2$ niveau global du voleur cognitif + son modificateur d'Int ou de Cha (choisir le plus élevé des deux). Il peut user de ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 7 et 3 fois par jour au niveau 10.

Sonde mentale (Mag). Au niveau 7, le voleur cognitif peut user de *sonde mentale* (comme la faculté psionique du même nom), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde de cette faculté est égal à $10 + 1/2$ niveau global du voleur cognitif + son modificateur d'Int ou de Cha (choisir le plus élevé des deux). Il peut user de ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 10.

Aliénation mentale (Mag). Au niveau 10, le voleur cognitif peut user d'*aliénation mentale* (comme le sort du même nom), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde de ce pouvoir est égal à $10 + 1/2$ niveau global du voleur cognitif + son modificateur d'Int ou de Cha (choisir le plus élevé des deux).

TABLE A—I : VOLEUR COGNITIF

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Points psi par jour/facultés découvertes
1	+0	+0	+0	+2	<i>Détection de pensées</i> (1 fois/jour), facultés connues supplémentaires	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau de classe psionique effectif
3	+1	+1	+1	+3	—	+1 niveau de classe psionique effectif
4	+2	+1	+1	+4	<i>Confusion</i> (1 fois/jour), <i>détection de pensées</i> (2 fois/jour), facultés connues supplémentaires	—
5	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau de classe psionique effectif
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau de classe psionique effectif
7	+3	+2	+2	+5	<i>Confusion</i> (2 fois/jour), <i>détection de pensées</i> (3 fois/jour), facultés connues supplémentaires, <i>sonde mentale</i> (1 fois/jour)	—
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 niveau de classe psionique effectif
9	+4	+3	+3	+6	—	+1 niveau de classe psionique effectif
10	+5	+3	+3	+7	<i>Aliénation mentale</i> (1 fois/jour), <i>confusion</i> (3 fois/jour), <i>détection de pensées</i> (à volonté), facultés connues supplémentaires, <i>sonde mentale</i> (2 fois/jour)	—

chapitres sacrés et chapitres interdits

Les Chapitres Interdits et *Les Chapitres Sacrés* introduisent au sein du jeu DUNGEONS & DRAGONS des thèmes réservés aux adultes (le Mal dans toute sa dépravation et le Bien le plus noble) dont certains trouvent leur place dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*. Si vous n'utilisez pas ces suppléments et que vous ne vous intéressez pas aux thèmes qu'ils abordent, rien ne vous empêche néanmoins de recourir aux classes de prestige, dons et autres informations présentées dans cette section en ajustant les conditions requises au besoin.

DONS

Les dons proposés dans cette section sont des dons maléfiques ou exaltés (par opposition à ceux que présente le Chapitre 2). Étant donné que de puissantes entités du Bien ou du Mal se chargent de conférer ces dons aux personnages, ils sont de nature surnaturelle. Pour faire l'acquisition d'un don maléfique, il faut être d'alignement mauvais. À l'inverse, il faut être d'alignement bon pour recevoir un don exalté. Les personnages qui ne respectent pas les préceptes de leur alignement prennent le risque de perdre leurs dons maléfiques ou exaltés.

À l'instar des autres règles de ce chapitre, les dons présentés ci-dessous sont liés à des entités et organisations incroyablement mauvaises ou profondément bonnes de Faerûn, ce qui inclut divinités, sociétés secrètes et autres personnalités. Quand une condition implique quelque marché ou arrangement conclu avec une créature bonne ou mauvaise, c'est au MD de décider du rituel ou du pacte nécessaires. Par exemple, le don Élu des Sept Sœurs implique un lien étroit avec l'une des Sept Sœurs. Les

joueurs ne doivent pas partir du principe que leurs personnages ont les liens requis s'ils ne les interprètent pas activement, sans quoi le MD peut tout simplement leur interdire de prendre les dons souhaités.

BÉNÉDICTION DE LLIRA [EXALTÉ]

Grâce aux faveurs que lui accorde la déesse de la liberté, le personnage offre une grande résistance aux tentatives de coercition physiques le visant.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Évasion, Auréole de lumière (cf. *Les Chapitres Sacrés*).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux tests d'Évasion et aux jets de sauvegarde contre les effets qui paralysent, immobilisent ou enchevêtrent. Si le personnage rate son jet de sauvegarde, il peut en jouer un autre 1 round plus tard. S'il le réussit, il est tout simplement affecté comme s'il avait remporté le premier.

contact de haine [MALÉFIQUE]

Comptant parmi les élus de Baine, le personnage est capable de transformer les animaux en mignons maléfiques.

Conditions. Sort souillé (cf. *Les Chapitres Interdits*), faculté de lancer des sorts de magie divine de 5^e niveau, divinité tutélaire Baine.

Avantage. Une fois tous les dix jours, le personnage peut toucher un animal et le transformer en bête de Baine (comparable à la bête de Xvim décrite dans *Monstres de Faerûn*). Les dés de vie de l'animal (avant la transformation) ne sauraient être supérieurs aux niveaux de prêtre du personnage. La créature visée a droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de prêtre + modificateur de Sagesse). Si l'animal est le compagnon d'un autre personnage, il peut exploiter le bonus de base aux jets de Volonté de celui-ci à la place du sien, en appliquant néanmoins son propre modificateur de caractéristique. En cas d'échec, l'animal se transforme en bête de Baine sur-le-champ et obéit aux ordres du personnage.

vasharans et jerrens de faerûn

Les Chapitres Interdits présentent deux nouvelles races relevant du type humanoïde. Ces versions maléfiques d'humains et de halfelins sont les vasharans et les jerrens. Les vasharans sont décrits en profondeur mais ils n'ont pas leur place dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*, ce qui risque de donner du fil à retordre au MD s'il souhaite les y inclure.

La première option consiste à intégrer ces deux races telles qu'elles sont dépeintes dans *Les Chapitres Interdits*, en les disposant dans une région reculée qui leur aurait permis de s'épanouir pendant des siècles à l'écart de la civilisation. Le plateau de Vashar se trouvera dans le Sud Étincelant, par

exemple, alors que les jerrens occuperont une bande de terre particulièrement désolée du Shaar Oriental.

Une deuxième option vise à fondre ces races au sein des différentes cultures de Faerûn. Par exemple, les vasharans peuvent être sur un pied d'égalité avec l'Imperium shoun du Calimshan ou les souverains mulans de Thay. De leur côté, les jerrens peuvent constituer une espèce de halfelins de Luiren.

Enfin, la troisième option consiste à oublier les vasharans et les jerrens. Quand un sort ou un objet magique se rapporte à eux, ignorez l'information en question et remplacez-la par l'origine de votre choix.

La bête de Baine créée inflige des dégâts maléfiques à l'aide de son pouvoir de châtement du Bien. On ne peut soigner de dégâts maléfiques qu'en usant de magie jetée dans la zone d'un sort de *consécration* ou *sanctification*.

don de discernement [EXALTÉ]

Le personnage peut compter sur sa conscience pour éviter de commettre un acte maléfique.

Avantage. Si le personnage prend le temps (action libre) de songer à l'action qu'il est sur le point d'entreprendre, il sait si celle-ci aura des conséquences néfastes sur son alignement et la relation qu'il entretient avec son dieu. Les informations glanées sont les mêmes que celles qu'offre un *phylactère du croyant*.

élu des sept sœurs [EXALTÉ]

Grâce au lien qu'il entretient avec l'une des Sept Sœurs, le personnage a les faveurs de Mystra.

Condition. Faculté de lancer des sorts de magie profane du 6^e niveau.

Avantage. Le personnage ajoute les sorts qui suivent à la liste de sorts de la classe de magie profane qui lui permet de jeter des sorts de 6^e niveau.

1^{er} niveau : *rayon d'espoir, vision des cieux*.

2^e niveau : *annulation de douleur*.

3^e niveau : *vision bénie*.

4^e niveau : *épee de conscience*.

5^e niveau : *couronne de flamme, gardien sacré*.

6^e niveau : *couronne de lumière*.

7^e niveau : *châtiment vertueux*.

Si le personnage possède un grimoire, il les y ajoute tout simplement. S'il jette ses sorts spontanément (à la manière d'un barde ou d'un ensorceleur), il peut instantanément en échanger un de ceux qu'il connaît contre un autre de la liste figurant ci-dessus. Par la suite, il peut en échanger d'autres en se conformant aux règles habituelles.

élu des zulkirs [MALÉFIQUE]

Grâce à la place prestigieuse qu'il occupe parmi les Magiciens Rouges, le personnage connaît des secrets magiques maléfiques qui sont propres aux zulkirs.

Conditions. Magicien Rouge de niveau 5, Sort corrompu (cf. *Les Chapitres Interdits*).

Avantage. Quand le personnage lance un sort corrompu, l'affaiblissement temporaire qu'il subit est réduit de 1 point.

morsure d'araignée [MALÉFIQUE]

Le personnage acquiert une morsure venimeuse semblable à celle d'une araignée.

Conditions. Verminophile (cf. *Les Chapitres Interdits*), divinité tutélaire Lolth.

Avantage. La salive du personnage est venimeuse. Il lui est possible d'inoculer son venin en agrippant son adversaire dont la peau est exposée s'il réussit un test de lutte. Le DD du jet de Vigueur visant à résister à l'empoisonnement est égal à 10 + 1/2 niveau global + modificateur de Constitution. Les dégâts initiaux et secondaires sont les mêmes (affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Les baisers du personnage sont également venimeux. Il peut aussi répandre sa salive sur de la nourriture ou la mélanger à une boisson. En cas d'ingestion, le DD de sauvegarde diminue de 2 points.

classes de prestige maléfiques et exaltées

Contrairement aux classes de prestige du Chapitre 2, les classes qui suivent relèvent à un degré plus ou moins important des *Chapitres Sacrés* et des *Chapitres Interdits*. Certaines ont pour conditions des dons exaltés ou maléfiques, et d'autres confèrent des sorts ou pouvoirs décrits dans ces guides. Toutes représentent le meilleur et le pire ce que Faerûn a à offrir, l'éminence du Bien et les affres du Mal.

célébrante de sharess

Sharess est une divinité paradoxale. À l'origine, il s'agissait de la déesse de la guerre du panthéon mulhorandi, d'une championne dans le conflit mené contre Seth et les forces du Mal. Aujourd'hui, c'est une déesse de la passion et du sexe, si bien qu'on la surnomme plus volontiers Dame Débauche que l'Ennemie de Seth. La plupart de ses prêtres ont oublié sa gloire d'antan, gérant des maisons de joie et célébrant les Éternelles Réjouissances de la Vie, une fête quasi incessante donnée en l'honneur de la déesse.

Cependant, les célébrantes de Sharess sont différentes. Elles ne négligent pas l'aspect actuel de la déesse du plaisir et de la luxure, mais elles n'ont pour autant pas oublié la vieille Ennemie de Seth, qui était aussi le lieutenant d'Anhur. Les célébrantes de Sharess sont des séductrices et des guerrières, des hédonistes et de pieuses championnes du Bien. Bien que de nombreux disciples de la déesse soient chaotiques neutres et que certains tendent vers le Mal, les célébrantes rappellent constamment que ce Mal est l'ennemi et que le plaisir doit être partagé avec chacun au nom du Bien. Si les célébrantes de Sharess ne sont pas des prêtresses, elles incarnent souvent mieux la nature de leur divinité que nombre des représentants du clergé de celle-ci.

La plupart des célébrantes sont d'anciens bardes. Les prêtresses qui se tournent vers cette classe de prestige renoncent à leur progression en terme de magie divine, ce qui n'en fait pas une voie très séduisante. Parfois, des barbares/bardes sont attirées par les célébrantes. Enfin, les roublards sont également nombreux parmi elles.

Les PNJ célébrantes sont rares et ne sont pas les bienvenus au sein de l'Église décadente de Sharess. En effet, les célébrantes ont lancé un vaste mouvement réformateur et interpellent les leaders du clergé pour qu'ils changent l'interprétation du dogme de Sharess et rappellent l'aspect bon de son alignement, sans pour autant oublier son insouciance chaotique.

Dés de vic. d6.

CONDITIONS

Pour devenir célébrante de Sharess, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Chaotique bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 7 en Diplomatie, degré de maîtrise de 7 en Représentation (au choix).

Dons. Vœu pieux (cf. *Les Chapitres Sacrés*), Vœu de pureté (cf. *Les Chapitres Sacrés*).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la célébrante de Sharess (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Cha), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Escamotage (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Cha), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Saut (For).

Toutes ces compétences sont décrites dans le

Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de célébrante de Sharess :

Armes et armures. La célébrante de Sharess ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, la célébrante de Sharess gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts de magie profane. Pour lancer un sort, elle doit disposer d'une valeur de Charisme

au moins égale à 10 + niveau du sort. Ainsi, une célébrante de Sharess dotée d'une valeur de Charisme inférieure à 10 est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent eux aussi de son Charisme. Le DD des jets de sauvegarde visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + bonus de Charisme de la célébrante (le cas échéant). Lorsque la Table A-2 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1, la célébrante ne bénéficie que des sorts en bonus découlant de sa valeur de Charisme. La liste de sorts de cette classe figure plus bas. La célébrante de Sharess lance des sorts comme un barde.

Au niveau 6, puis tous les niveaux pairs par la suite (8 et 10), la célébrante de Sharess peut remplacer un sort qu'elle connaît déjà par un autre. Le niveau de ce nouveau sort doit être le même que celui de l'ancien et être au minimum de deux niveaux de moins que le plus haut niveau de sort auquel elle a accès. Par exemple, au niveau 6, une célébrante de Sharess peut changer un sort de 1^{er} niveau contre un autre (puisqu'elle a accès aux sorts de 3^e niveau). Aux niveaux 8 et 10, elle peut échanger un sort de 1^{er} ou de 2^e niveau contre un

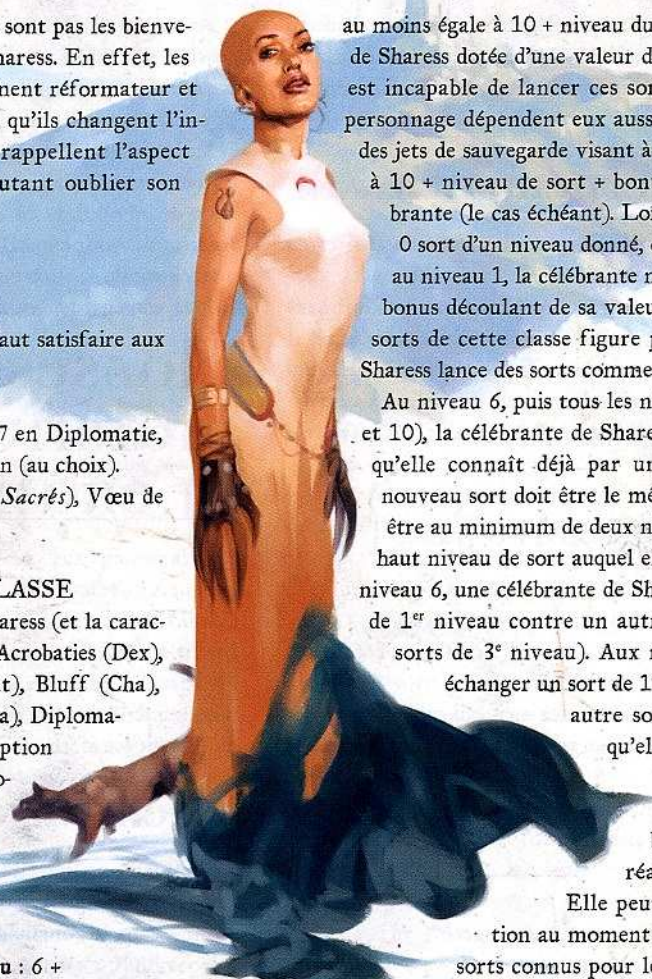
autre sort de même niveau (puisqu'elle peut désormais jeter des sorts de 4^e niveau). À

chaque occasion, la célébrante de Sharess ne peut réaliser qu'un seul échange.

Elle peut alors procéder à l'opération au moment où elle gagne de nouveaux sorts connus pour le niveau en question, mais rien ne l'y oblige.

Familier félin (Ext). Une célébrante de

Sharess peut attirer un chat en guise de familier. Le processus demande 24 heures mais ne coûte rien (contrairement au pouvoir de familier des ensorceleurs et des mages). Au fil de la progression du personnage, le familier gagne également en puissance. Ce chat se conforme aux règles traitant des familiers des ensorceleurs et des magiciens, si ce n'est que le niveau de classe effectif visant à fixer les pouvoirs de l'animal est égal à deux fois le niveau de célébrante de Sharess du personnage. Par exemple, le



Célébrante de Sharess

Illustration de Beet

TABLE A—2 : CÉLÉBRANTE DE SHARESS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Familier félin, <i>fascination</i> , <i>flirt</i>	0	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Fureur de la tigresse (1 fois/jour)	1	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	2	0	—	—
4	+2	+1	+1	+4	<i>Suggestion</i>	3	1	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Bond de la tigresse	3	2	0	—
6	+3	+2	+2	+5	Fureur de la tigresse (2 fois/jour)	3	3	1	—
7	+3	+2	+2	+5	<i>Sanctuaire</i>	3	3	2	0
8	+4	+2	+2	+6	Célérité de la tigresse	3	3	3	1
9	+4	+3	+3	+6	—	3	3	3	2
10	+5	+3	+3	+7	Fureur de la tigresse (3 fois/jour), <i>inspiration du désir</i>	3	3	3	3

familier d'une célébrante de Sharess de niveau 3 peut parler avec son maître, comme si le personnage était un ensorceleur ou un magicien de niveau 6.

Une célébrante ne peut avoir qu'un seul familier et ses niveaux de classe de prestige ne s'ajoutent pas à ceux de quelque autre classe pour ce qui est de fixer les pouvoirs de l'animal. Si le personnage dispose de niveaux dans une telle classe, utilisez celui-ci ou deux fois son niveau de célébrante de Sharess, au choix.

Fascination (Mag). La célébrante de Sharess peut user de son pouvoir de flirt (cf. ci-dessous) pour fasciner une ou plusieurs créatures. Chaque cible doit se situer dans un rayon de 27 mètres de la célébrante et être à même de la voir, de l'entendre et de lui prêter attention. En cas de distraction (combat proche ou danger imminent), le pouvoir ne fonctionne pas. Au-delà du niveau 1, la célébrante peut viser une créature de plus tous les trois niveaux (deux au niveau 4, trois au niveau 7 et quatre au niveau 10).

Pour utiliser ce pouvoir, la célébrante doit effectuer un test de Représentation. Le résultat est le DD du jet de Volonté de chaque cible. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne peut plus être fascinée par la célébrante pendant 24 heures. Dans le cas contraire, le sujet s'assoit tranquillement et fixe la célébrante du regard, sans entreprendre la moindre action tant qu'elle reste concentrée et poursuit sa représentation (jusqu'à 1 round par niveau de célébrante de Sharess). Un sujet fasciné subit un malus de -4 aux tests de compétence visant à réagir (comme Détection et Perception auditive). Toute menace potentielle (comme un allié de la célébrante s'approchant de la créature fascinée) exige du personnage qu'il effectue un nouveau test de Représentation et permet au sujet d'effectuer un second jet de sauvegarde contre un DD égal au résultat du dernier test de Représentation. Enfin, une menace potentielle (comme un individu sortant une arme, jetant un sort ou visant le sujet à l'aide d'une arme à distance) annule automatiquement l'effet. Il s'agit d'un enchantement (coercition) [mental].

Flirt (Sur). Une fois par jour et par niveau de célébrante de Sharess, le personnage peut associer la compétence Représentation à ses talents de flirt et de séduction pour produire des effets magiques similaires à ceux de la musique bardique.

On déclenche un effet de flirt au prix d'une action simple. Certains effets ont besoin de concentration, ce qui signifie que la célébrante doit entreprendre une action simple par round pour les maintenir. Quand elle utilise un pouvoir de flirt qui ne nécessite aucune concentration, la célébrante ne peut néanmoins pas lancer de sorts ni activer d'objets magiques à fin d'incantation (comme des parchemins) ou à mot de commande (comme des baguettes).

Fureur de la tigresse (Ext). À partir du niveau 2, la célébrante de Sharess peut entrer dans un état de rage, gagnant alors une force et une résistance phénoménales tout en faisant montre d'intrépidité et d'insouciance. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution, ainsi que d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Par contre, il subit un malus de -2 à la CA. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la rage du barbare. Il est utilisable 1 fois par jour au niveau 2, 2 fois par jour au niveau 6 et 3 fois par jour au niveau 10.

Suggestion (Mag). Une célébrante de Sharess de niveau 4 ou plus peut faire une suggestion (comme le sort) à une créature qu'elle a préalablement fascinée (voir plus haut). L'utilisation de ce pouvoir ne rompt pas la concentration du personnage et ne compte pas dans sa limite quotidienne d'effets de flirt. Un jet de Volonté (DD 10 + niveau de célébrante de Sharess + modificateur de Charisme) annule l'effet. Ce pouvoir n'affecte qu'un sujet. Il s'agit d'un enchantement (coercition) [langage, mental].

Bond de la tigresse (Ext). À partir du niveau 5, la célébrante de Sharess peut effectuer une attaque à outrance au terme d'une charge.

Sanctuaire (Mag). Une célébrante de Sharess de niveau 7 ou plus peut empêcher des créatures de l'attaquer, elle ou ses alliés, sur le même principe qu'un sort de sanctuaire. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage effectue un test de Représentation. Le résultat détermine le DD du jet de Volonté des créatures affectées. Un adversaire qui tente de frapper ou d'attaquer directement la célébrante ou ses alliés, même à l'aide d'un sort à cibles, doit jouer un jet de Volonté. En cas de succès, l'assaillant attaque normalement et n'est pas affecté par cette utilisation du pouvoir de flirt. En cas d'échec, l'assaillant doit renoncer à son attaque, cette partie de son action est perdue, et il est incapable de s'en prendre directement à la célébrante ou à ses alliés pendant la durée de l'effet. Les créatures qui ne tentent pas d'attaquer ne sont pas affectées. Cet effet n'empêche pas les adversaires de recourir à des sorts de zone susceptibles de nuire à la célébrante et à ses alliés. Si le personnage attaque une créature, ou que ses alliés en font de même, l'effet de sanctuaire disparaît.

Célérité du tigre (Ext). À partir du niveau 8, la célébrante de Sharess peut agir comme si elle jouissait d'un sort de rapidité. Cet avantage dure un nombre de rounds par jour égal au niveau de célébrante de Sharess. La durée peut être décomposée en fractions de 1 round minimum. On met un terme à l'effet au prix d'une action libre.

Inspiration du désir (Sur). Au niveau 10, la célébrante de Sharess peut user de son pouvoir de flirt pour inspirer amour ou désir à une créature préalablement fascinée. L'utilisation de ce pouvoir ne rompt pas la concentration du personnage mais compte dans sa limite quotidienne d'effets de flirt. Un jet de

TABLE A—3 : SORTS CONNUS DE LA CÉLÉBRANTE DE SHARESS

Niveau	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

* Encore faut-il que la célébrante de Sharess ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour avoir un sort en bonus à ce niveau.

Volonté (DD 10 + niveau de célébrante de Sharess + modificateur de Charisme) annule l'effet. Ce pouvoir n'affecte qu'un sujet.

Amour. La cible tombe amoureuse d'une créature précise qui doit se situer à portée de vue au moment où l'effet est déclenché. Sinon, il s'agit de la première créature aperçue. Le sujet fait tout son possible pour être aux côtés de l'objet de son affection et s'efforce de gagner l'amour de la créature.

Désir. Cet effet est semblable au précédent, mais le sujet cherche à avoir des relations sexuelles avec la cible, sans pour autant lui faire de mal.

Ce pouvoir est un enchantement (coercition) [mental].

LISTE DE SORTS DE LA CÉLÉBRANTE DE SHARESS

Les célébrantes de Sharess choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. *Berceuse, charme-personne, confusion mineure, déguisement, fou rire de Tasha, frayeur, hébètement, hypnose, lecture de la magie, rayon d'espoir*, regain d'assurance, sommeil.*

2^e niveau. *Annulation de douleur*, apaisement des émotions, détection de pensées, discours captivant, don des langues, effroi, exaltation*, grâce féline, hébètement de monstre, héroïsme, hymne de Faerinaal*, immobilisation de personne, joug de miséricorde, lueurs hypnotiques, modification d'apparence, rage, splendeur de l'aigle, suggestion.*

3^e niveau. *Bagou, charme-monstre, confusion, cri de guerre*, désespoir foudroyant, espoir, lenteur, mission, rafraîchissement*, sommeil profond, terreur.*

4^e niveau. *Annulation d'enchantement, beauté aveuglante*, domination, immobilisation de monstre, lueur d'arc-en-ciel, modification de mémoire, suggestion de groupe.*

* Décrit dans *Les Chapitres Sacrés*.

champion martyr d'Ilmater

L'Église d'Ilmater est connue pour le grand nombre de martyrs qu'elle génère et pour l'incommensurable respect qu'elle leur voue. Il s'agit de la seule Église pourvue d'un saint martyrisé à deux reprises et beaucoup de disciples cherchent d'ailleurs à suivre l'exemple de saint Sollars. De son côté, le champion martyr se situe entre les deux. Il a déjà sacrifié sa vie de manière héroïque, reste un fidèle d'Ilmater et est prêt à connaître une nouvelle fois le martyre si les circonstances l'exigent.

Les champions martyrs d'Ilmater sont issus de toutes les classes car la voie du martyre est universelle. Cette classe de prestige offre généralement des avantages qui permettent aux intéressés de poursuivre leur évolution dans leur carrière précédente.

Les champions martyrs se tiennent à l'écart de la hiérarchie de l'Église d'Ilmater car ils font l'objet d'un véritable culte. Ce sont des agents libres de toute entrave, entièrement dévoués à la cause de leur dieu, de puissants champions qui luttent contre le Mal et les souffrances qu'il sème dans son sillage.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir champion martyr d'Ilmater, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 9 dans une compétence au choix.

Dons. Auréole de lumière (cf. *Les Chapitres Sacrés*), Endurance.

Divinité tutélaire. Ilmater.

Spécial. Le personnage doit avoir sacrifié sa vie avec héroïsme (puis avoir été rappelé à la vie).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du champion martyr d'Ilmater (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Équitation (Dex), Escalade (For), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de champion martyr d'Ilmater :

Armes et armures. Le champion martyr d'Ilmater ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau pair de champion martyr d'Ilmater, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes ou un don supplémentaire, au choix. S'il choisit le don, il lui faut remplir les conditions d'obtention de celui-ci. S'il opte pour le niveau de lanceur de sorts, il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, meilleures chances de repousser les morts-vivants, etc.). Si le champion martyr d'Ilmater possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Le champion martyr d'Ilmater est libre de choisir le don supplémentaire ou le niveau de lanceur de sorts effectif à chaque niveau pair. S'il est dépourvu de facultés de lanceur de sorts, il doit obligatoirement se tourner vers un don supplémentaire.

Combat à mains nues (Ext). Le champion martyr d'Ilmater combat sur le modèle de son dieu, à savoir à mains nues. Au niveau 1, il gagne Science du combat à mains nues en qualité de don supplémentaire s'il ne le possède pas déjà. À l'instar du moine, il peut attaquer avec l'un ou l'autre de ses poings, avec les coudes, les genoux ou les pieds. Ce pouvoir lui permet également d'user de combat à mains nues s'il a les mains prises. En outre, ses attaques à mains nues ne sauraient être traitées comme des attaques secondaires.

Habituellement, le champion martyr d'Ilmater inflige des dégâts létaux à mains nues, mais il peut se contenter de

TABLE A—4 : CHAMPION MARTYR D'ILMATER

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+0	Combat à mains nues (1d6), dur à cuire	—
2	+1	+3	+0	+0	Immunité contre la terreur	+1 niveau de lanceur de sorts effectif ou don supplémentaire
3	+2	+3	+1	+1	Endurance suprême	—
4	+3	+4	+1	+1	Combat à mains nues (1d8), grâce divine	+1 niveau de lanceur de sorts effectif ou don supplémentaire
5	+3	+4	+1	+1	Souffrance sainte	—
6	+4	+5	+2	+2	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif ou don supplémentaire
7	+5	+5	+2	+2	Réduction des dégâts (10/Mal)	—
8	+6	+6	+2	+2	Combat à mains nues (1d10)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif ou don supplémentaire
9	+6	+6	+3	+3	Autosubsistance, communion	—
10	+7	+7	+3	+3	Réduction des dégâts (15/Mal)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif ou don supplémentaire

provoquer des dégâts non-létaux sans subir de malus. Ce même choix s'offre à lui en situation de lutte.

Les attaques à mains nues du personnage sont traitées comme des armes manufacturées et des armes naturelles dans le cadre des sorts et effets qui bonifient les premières ou les secondes (comme c'est le cas d'*arme magique* ou de *morsure magique*).

Au niveau 1, le champion martyr d'Ilmater inflige 1d6 points de dégâts à mains nues s'il est de taille M, 1d4 s'il est de taille P et 1d8 s'il est de taille G. Au niveau 4, ces dégâts passent à 1d8 s'il est de taille M, 1d6 s'il est de taille P et 1d10 s'il est de taille G. Enfin, au niveau 8, ils passent à 1d10 s'il est de taille M, 1d8 s'il est de taille P et 2d8 s'il est de taille G.

Dur à cuire (Ext). Au niveau 1, le champion martyr d'Ilmater gagne Dur à cuire en qualité de don supplémentaire s'il ne le possède pas déjà.

Immunité contre la terreur (Ext). À partir du niveau 2, le champion martyr d'Ilmater est immunisé contre la terreur (magique ou ordinaire).

Endurance suprême (Ext). À partir du niveau 3, le champion martyr d'Ilmater bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests et jets de sauvegarde profitant du don Endurance. S'agissant d'un bonus de sainteté, il s'ajoute à l'avantage que procure Endurance.

Grâce divine (Sur). À partir du niveau 4, le champion martyr d'Ilmater bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (le cas échéant).

Souffrance sainte (Sur). À partir du niveau 5, si le champion martyr d'Ilmater survit après avoir subi un minimum de 50 points de dégâts au cours d'un même round, une lueur éclatante l'enveloppe, manifestant ainsi la grâce d'Ilmater. Le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. Celui-ci est égal à +1 tous les 10 points de dégâts subis lors du round précédent. L'effet dure un nombre de rounds égal au niveau de champion martyr d'Ilmater du personnage. Bien que cet effet soit similaire au sort *masochisme*, il ne s'agit évidemment pas d'un pouvoir maléfique.

Réduction des dégâts (Sur). Au niveau 7, le champion martyr d'Ilmater gagne une réduction des dégâts (10/Mal). Au niveau 10, il s'agit d'une réduction des dégâts (15/Mal).

Autosubsistance (Ext). À partir du niveau 9, le champion martyr d'Ilmater n'a plus besoin de manger, de boire ou de respirer. S'il ne mange pas, son estomac le tiraille, et s'il ne peut respirer, ses poumons le brûlent. Toutefois, ces sensations n'impliquent pas un réel besoin. La faim, la soif, la suffocation et la noyade ne lui infligent pas de dégâts non-létaux et autres effets secondaires.

Communion (Sur). À compter du niveau 9, le champion martyr d'Ilmater est si proche de son dieu qu'il peut lui poser une question par jour, comme s'il lançait un sort de *communion*. L'utilisation de ce pouvoir coûte 10 PX.

chasseur du sang noir

Tels qu'ils sont décrits dans les *ROYAUMES OUBLIÉS*, les adeptes du Sang noir sont des lycanthropes unis par leur vénération de Malar, le Seigneur Bestial. Le credo principal de l'Église de Malar, la survie des plus forts par l'éradication des plus faibles, est maléfique au plus haut point, mais le dieu confère une puissance exceptionnelle à ceux qui agrémentent le Mal dans toute sa bestialité d'actes de torture, de viols et autres agissements malfaisants.

Les chasseurs du sang noir viennent de toutes les classes. Lycanthropes affectés et naturels satisfont à la condition raciale de cette classe de prestige. Rôdeurs, druides et barbares constituent le gros des chasseurs, mais simplement parce qu'ils sont nombreux parmi les adeptes du Sang noir. Les prêtres de Malar empruntent souvent cette voie parce qu'ils aiment lancer des sorts sous forme animale.

Les chasseurs du sang noir n'ont aucune structure. Certains groupes d'adeptes du Sang noir en abritent, d'autres non. Certains chasseurs prennent la tête de leur meute alors que d'autres se contentent de participer aux traques.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir chasseur du sang noir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Lycanthrope.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 8 en Contrôle de forme (lycanthropes infectés uniquement), degré de maîtrise de 6 en Saut, degré de maîtrise de 6 en Survie.

Dons. Attaque en puissance, Attaque naturelle maléfique (cf. *Les Chapitres Interdits*).

Divinité tutélaire. Malar.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chasseur du sang noir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau :
4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de chasseur du sang noir :

Armes et armures. Le chasseur du sang noir ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Incantation lycanthropique (Ext). Un chasseur du sang noir pourvu de facultés magiques peut lancer des sorts sous forme hybride ou animale,

comme s'il s'agissait d'un druide sous forme animale usant du don Incantation animale.

Objets de forme animale (Ext). Lorsqu'il use de forme animale, le chasseur du sang noir peut porter une armure pourvue de la propriété spéciale de forme animale, un *fermail de constance* ou tout autre objet utilisable par un druide sous forme animale. Dans le cadre de l'utilisation de tels objets, toutes les formes lycanthropiques du chasseur du sang noir constituent des formes animales.

Transmission de lycanthropie suprême (Sur). Si le personnage touche un adversaire à l'aide de son attaque morsure, le DD du jet de Vigueur visant à éviter de contracter la lycanthropie augmente d'un nombre de points égal à son niveau de chasseur du sang noir.

Aspect animal (Sur). À partir du niveau 2, le chasseur du sang noir peut gagner certaines caractéristiques de sa forme animale tout en conservant sa forme humanoïde. Une fois par jour, il a donc le droit de bénéficier de la Force, de la Dextérité ou de la Constitution de sa forme animale sans adopter celle-ci. De plus, son bonus d'armure naturelle augmente de +2. Tous ces changements durent pendant 1 minute par niveau de chasseur du sang noir. Le personnage peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 4, 3 fois par jour au niveau 6, 4 fois par jour au niveau 8 et 5 fois par jour au niveau 10.

Empathie sauvage (Ext). Un chasseur du sang noir de niveau 2 ou



Chasseur du sang noir

Illustration de Jeremy Jarvis

TABLE A—5 : CHASSEUR DU SANG NOIR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Incantation lycanthropique, objets de forme animale, transmission de lycanthropie suprême
2	+1	+3	+3	+0	Aspect animal (1 fois/jour), empathie sauvage
3	+2	+3	+3	+1	Science de la forme hybride
4	+3	+4	+4	+1	Aspect animal (2 fois/jour), science de l'attaque naturelle maléfique (1d4)
5	+3	+4	+4	+1	Science de la réduction des dégâts (+5/argent)
6	+4	+5	+5	+2	Aspect animal (3 fois/jour), transformation accélérée
7	+5	+5	+5	+2	—
8	+6	+6	+6	+2	Aspect animal (4 fois/jour), science de l'attaque naturelle maléfique (1d6)
9	+6	+6	+6	+3	Transformation rapide
10	+7	+7	+7	+3	Aspect animal (5 fois/jour), science de la réduction des dégâts (magie et argent)

plus peut user de langage corporel et de sons pour améliorer l'aptitude d'un animal. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide éponyme, si ce n'est que le personnage ajoute son niveau de chasseur du sang noir et non son niveau de druide au test d'empathie sauvage. De plus, il bénéficie d'un bonus racial de +8 (et non de +4) quand il use de ce pouvoir auprès d'animaux normaux ou sanguinaires correspondant à sa propre forme animale.

Si le chasseur du sang noir possède déjà ce pouvoir grâce à une autre classe (comme druide ou rôdeur), les niveaux de celle-ci s'ajoutent à ceux de la classe de prestige pour ce qui est de fixer le bonus dont bénéficient les tests d'empathie sauvage.

Science de la forme hybride (Ext). Au niveau 3, le chasseur du sang noir gagne le pouvoir d'utiliser les attaques spéciales de sa forme animale sous forme hybride.

Science de l'attaque naturelle maléfique (Sur). À partir du niveau 4, le chasseur du sang noir inflige 1d4 points de dégâts maléfiques supplémentaires quand il frappe à l'aide d'une arme naturelle (contre 1 point avec le don Attaque naturelle maléfique). On ne peut soigner de dégâts maléfiques qu'en usant de magie jetée dans la zone d'un sort de *consécration* ou *sanctification*.

À partir du niveau 8, les dégâts maléfiques infligés par ses armes naturelles passent à 1d6.

Science de la réduction des dégâts (Sur). Au niveau 5, la réduction des dégâts lycanthrope du personnage augmente de 5 points, (10/argent) s'il s'agit d'un lycanthrope infecté et

(15/argent) s'il s'agit d'un lycanthrope naturel. Au niveau 10, seules les armes magiques en argent peuvent passer outre cette réduction des dégâts.

Transformation accélérée (Ext). Un chasseur du sang noir de niveau 6 ou plus passe de sa forme hybride à sa forme animale (et vice versa) au prix d'une action de mouvement, et non d'une action simple.

Transformation rapide (Ext). Un chasseur du sang noir de niveau 9 ou plus passe de sa forme hybride à sa forme animale (et vice versa) au prix d'une action libre.

parangon ménestrel

Bien que tous les Ménestrels consacrent plus ou moins leur existence à la lutte contre le Mal (et plus particulièrement contre les Églises et organisations qui tentent de répandre son influence à Faerûn), tous ne sont pas d'alignement bon. De son côté, le parangon ménestrel s'attache autant au Bien qu'il s'oppose au Mal. Il cherche avant tout le bien-être de son prochain tout en empêchant le Mal de s'attaquer aux innocents.

La plupart des parangons ménestrels ont une formation de rôdeur ou d'agent ménestrel, mais beaucoup ont également un passé de barde. Les prêtres et les paladins de Dénéir, Tymora et Lliira empruntent tout aussi souvent cette voie.

Les parangons ménestrels sont nombreux parmi les Ménestrels qui



Parangon ménestrel

TABLE A—6 : PARANGON MÉNESTREL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+0	Aura de Bien, <i>détection du Mal</i> , savoir des Ménestrels	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+3	+0	+0	Ennemi juré (Mal)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+3	+1	+1	Sorts célestes	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+4	+1	+1	Compagnon exalté	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+4	+1	+1	Ennemi juré	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+5	+2	+2	Châtiment du Mal (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+5	+2	+2	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+6	+2	+2	Châtiment du Mal (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+6	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+7	+3	+3	Ennemi juré, châtiment du Mal (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

travaillent pour le compte de dame Cylyria de Berdusk. Quelques-uns figurent parmi les Étoiles de lune, davantage portées sur les manœuvres politiques et qui agissent sous le commandement de Khelben Arunsun, mais on en trouve aussi parmi les aventuriers de Valombre. Les parangons ménestrels sont rarement victimes de conflits d'intérêt au sein de Berdusk, mais leur conscience est régulièrement mise à l'épreuve au sein des autres branches de l'organisation.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir parangon ménestrel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Psychologie, degré de maîtrise de 8 en Représentation, degré de maîtrise de 2 en Survie.

Dons. Vœu pieux (cf. *Les Chapitres Sacrés*), Vœu d'obéissance (cf. *Les Chapitres Sacrés*).

Spécial. *Ennemi juré.* Le personnage doit compter l'une des espèces de monstres ou des organisations maléfiques suivantes parmi ses ennemis jurés : Extérieur (Mal), humanoïde (gobeloïde), humanoïde (gnoll), humanoïde (orque), humanoïde (reptilien), mort-vivant, Culte du Dragon, Église de Baine, Magiciens Rouges, malaugryms, Trône de Fer ou Zhentarim.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du parangon ménestrel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chacune devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discretion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue, Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de parangon ménestrel :

Armes et armures. Le parangon ménestrel ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de parangon ménestrel, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, meilleures chances de repousser les morts-vivants, etc.). Si le parangon ménestrel possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Aura de Bien (Ext). La puissance de l'aura de Bien du personnage est égale à son niveau de parangon ménestrel. S'il possède déjà ce pouvoir, les niveaux de la classe en question s'ajoutent à ceux de parangon ménestrel.

Détection du Mal (Mag). Le parangon ménestrel peut user de *détection du Mal* à volonté (cf. sort du même nom).

Savoir des Ménestrels (Ext). Dès le niveau 1, le parangon ménestrel a accès à des renseignements sur le même principe que les bardes. Ce pouvoir fonctionne de la même façon que l'aptitude de savoir bardique, si ce n'est que le bonus au test est égal au niveau de parangon ménestrel du personnage + son modificateur d'Intelligence. Si le personnage possède déjà un pouvoir de savoir (via des niveaux de barde, de gardien du savoir ou d'agent ménestrel), ses niveaux de parangon ménestrel s'ajoutent aux niveaux de la classe concernée pour ce qui est des tests.

Ennemi juré (Mal) (Ext). À partir du niveau 2, le parangon ménestrel a pour ennemis jurés tous les êtres maléfiques. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie quand il utilise ces compétences contre des créatures maléfiques. Il bénéficie également d'un bonus de +1 aux dégâts des armes contre ces mêmes créatures. Si le parangon ménestrel possède déjà ce pouvoir (via la classe de rôdeur, par exemple) et qu'une créature maléfique relève de cette catégorie d'ennemi juré, les bonus se cumulent.

Sorts célestes (Ext). À partir du niveau 4, le parangon ménestrel peut jeter des sorts comme s'il était un céleste. Il peut donc apprendre et lancer tous les sorts des *Chapitres Sacrés* qui ont « céleste » pour composante s'il satisfait aux autres conditions (le sort doit figurer sur sa liste et être d'un niveau qu'il est capable de lancer, sans oublier la valeur de caractéristique minimale requise). Le personnage peut également jeter les sorts qui ont pour composante l'espèce de célestes correspondant à son alignement (archon s'il est loyal neutre, gardinal s'il est neutre bon ou éladrin s'il est chaotique bon).

Compagnon exalté (Ext). Au niveau 4, le parangon ménestrel gagne Compagnon exalté (cf. *Les Chapitres Sacrés*) en qualité de don supplémentaire s'il ne le possède pas déjà. S'il n'a pas de compagnon animal, il en acquiert un, comme s'il était un druide d'un niveau égal à son niveau de parangon céleste. S'il a déjà le pouvoir de convoquer un compagnon animal (via des niveaux de druide ou de rôdeur, par exemple), les niveaux de la classe en question s'ajoutent à ceux de parangon céleste pour ce qui est de déterminer l'espèce du compagnon animal et ses pouvoirs.

Ennemi juré (Ext). Aux niveaux 5 et 10, le parangon ménestrel choisit un nouvel ennemi juré parmi la liste suivante : le Culte du Dragon, l'Église de Baine, les Magiciens Rouges, les malaugryms, le Trône de Fer ou le Zhentarim. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie quand il utilise ces compétences contre des créatures du type choisi. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux dégâts des armes contre ces mêmes créatures. Enfin, augmentez de +2 le bonus contre un ennemi juré de son choix (quelle que soit la classe ayant permis de le choisir).

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un parangon ménestrel de niveau 6 peut tenter de châtier une créature d'alignement mauvais en lui portant une attaque de corps à corps normale. Il ajoute alors son bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaires par niveau de parangon céleste. Par exemple, un parangon céleste de niveau 6 armé d'une épée longue infligera 1d8+6 points de dégâts, plus les éventuels bonus dus à une valeur de Force élevée ou à un effet magique. Si le personnage châtie accidentellement une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le pouvoir est sans effet mais utilisé pour la journée.

Le parangon ménestrel peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 8 et 3 fois par jour au niveau 10.

seigneur muqueux

Bien que Ghaunadaur soit un membre du panthéon drow, il n'a rien d'un drow. Le Seigneur des Vases est le dieu des limons, des aboleths, des enlaceurs et des parias drows. Les seigneurs muqueux, qui comptent parmi les serviteurs préférés de Ghaunadaur, ne sont pas des prêtres mais des espions capables de changer de forme pour se fondre au sein d'une communauté étrangère. Bien que la

plupart soient humanoïdes au début de leur carrière, ils prennent progressivement l'allure d'aberrations de Ghaunadaur, parfois qualifiés de ghaunadrans.

L'origine des seigneurs muqueux est variée, mais la plupart sont d'anciens roublards ou roublards/ guerriers. Les prêtres de Ghaunadaur renoncent parfois à leur progression classique pour se tourner vers cette classe de prestige, certains y voyant là un moyen de compléter leurs facultés de magie divine.

La plupart des seigneurs muqueux sont drows, mais aucun anathème ne frappe les autres races. Ils ne sont évidemment pas les bienvenus chez les elfes, sous terre et en surface. Dans l'Outreterre, ils prennent la tête de petites sectes de disciples de Ghaunadaur, généralement des rebelles qui s'opposent au clergé tout-puissant de Lolth.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur muqueux, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement.

Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétence.

Degré de maîtrise de 6 en Déguisement.



Seigneur muqueux

TABLE A—7 : SEIGNEUR MUQUEUX

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Mucus paralysant, pseudopodes (1 fois/jour)
2	+1	+3	+0	+3	—
3	+2	+4	+1	+3	Regard charmeur, pseudopodes (2 fois/jour)
4	+3	+4	+1	+4	Immunité contre le sommeil
5	+3	+4	+1	+4	Modification d'apparence, pseudopodes (3 fois/jour)
6	+4	+5	+2	+5	—
7	+5	+5	+2	+5	Pseudopodes (4 fois/jour), réduction des dégâts (5/perforant ou tranchant)
8	+6	+6	+2	+6	Immunité contre la métamorphose
9	+6	+6	+3	+6	Pseudopodes (5 fois/jour), vision aveugle (18 m)
10	+7	+7	+3	+7	Dénué d'anatomie

Dons. Difformité provoquée (cf. *Les Chapitres Interdits*).
Divinité tutélaire. Ghaunadaur.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur muqueux (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Intimidation (Cha) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de seigneur muqueux :

Armes et armures. Le seigneur muqueux ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Mucus paralysant (Ext). Les pseudopodes du seigneur muqueux sont recouverts d'un mucus capable de paralyser ses adversaires. Une créature frappée par l'attaque naturelle d'un seigneur muqueux doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de seigneur muqueux du personnage + son modificateur de Constitution) sous peine d'être paralysée pendant 1d4+1 rounds.

Pseudopodes (Ext). La forme physique du seigneur muqueux est bien plus sujette à mutation que celle d'une créature habituelle de son type. Au prix d'une action de mouvement, il peut transformer ses mains en pseudopodes (et vice versa). En réalisant une attaque à outrance, il peut effectuer deux attaques naturelles à l'aide de ses armes, contre une seule s'il n'entreprend qu'une action simple. Chaque attaque inflige 1d6 points de dégâts. La transformation dure jusqu'à 1 round par niveau de seigneur muqueux. Cependant, le personnage peut y mettre un terme prématurément au prix d'une action de mouvement.

Le seigneur muqueux peut utiliser ce pouvoir 1 fois par jour au niveau 1. Par la suite, il gagne une utilisation supplémentaire du pouvoir tous les deux niveaux (3 fois au niveau 5, 4 fois au niveau 7 et 5 fois au niveau 9).

Regard charmeur (Sur). Un seigneur muqueux de niveau 3 ou plus peut user de regard charmeur pendant 1 round. Une créature croisant son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de seigneur muqueux du personnage + son modificateur de Charisme) sous peine d'être affectée par un effet de *charme-monstre* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de seigneur muqueux du personnage). Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour et par niveau de seigneur muqueux.

Immunité contre le sommeil (Ext). Un seigneur muqueux de niveau 4 ou plus est immunisé contre les effets de sommeil.

Modification d'apparence (Sur). Un seigneur muqueux de niveau 5 ou plus peut changer de forme comme s'il était sous l'influence d'un sort de *modification d'apparence*. Ce pouvoir est utilisable à volonté. Tout changement de forme vaut jusqu'à ce que le personnage ait de nouveau recours au pouvoir ou jusqu'à ce qu'il recouvre sa forme naturelle.

Réduction des dégâts (Ext). Quand le seigneur muqueux atteint le niveau 7, son corps est à ce point sujet à mutation qu'il bénéficie d'une réduction des dégâts (5/perforant ou tranchant).

Immunité contre la métamorphose (Ext). Un seigneur muqueux de niveau 8 ou plus est immunisé contre la métamorphose.

Vision aveugle (Ext). Quand le seigneur muqueux atteint le niveau 9, son corps devient un véritable organe sensoriel, ce qui lui confère la vision aveugle sur 18 mètres.

Dénué d'anatomie (Ext). Au niveau 10, le seigneur muqueux développe une telle mutabilité qu'il est immunisé contre les coups critiques et les attaques sournoises. De plus, il bénéficie d'une immunité contre le poison, la paralysie et l'étourdissement.

vierge de la souffrance

La déesse Loviatar est l'incarnation d'un grand nombre des actes et fétiches maléfiques décrits dans *Les Chapitres Interdits*. Divinité tutélaire des sadiques et des masochistes, le Fouet Complaisant aime la douleur et les châtements. Ses servantes les plus dévouées, les vierges de la souffrance, sont des femmes dépravées qui tirent un plaisir intense des douleurs qu'elles infligent. Dépendantes des souffrances qu'elles causent, elles le sont aussi de l'agonie, la drogue plus connue sous le nom de douleur distillée.

Les vierges de la souffrance sont issues des rangs d'élite du clergé pervers de Loviatar et comptent parmi ses prêtresses les plus tordues. Quelques-unes possèdent également des niveaux de roublard et d'assassin.

Les PNJ vierges de la souffrance œuvrent à l'écart du courant dominant de l'Église, se déplaçant sans cesse pour s'assurer que la volonté de leur déesse est faite. Elles servent d'émissaires, d'agents secrets et d'inquisiteurs pour le compte de l'Église.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir vierge de la souffrance, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Sexe. Féminin.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Intimidation.

Don. Sort souillé (cf. *Les Chapitres Interdits*).

Sorts. Faculté de lancer *masochisme* et *sadisme* en qualité de sorts de magie divine (cf. *Les Chapitres Interdits*).

Divinité tutélaire. Loviatar.

Spécial. Le candidat doit avoir ingéré de l'agonie (douleur distillée) (cf. *Les Chapitres Interdits*).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la vierge de la souffrance (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

TABLE A—8 : VIERGE DE LA SOUFFRANCE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+0	Contact douloureux (1 fois/jour) dépendance à l'agonie, domaine supplémentaire, manieuse de fouet	—
2	+1	+3	+0	+0	—	+1 niveau de prêtre effectif
3	+2	+3	+1	+1	Science du croc-en-jambe	+1 niveau de prêtre effectif
4	+3	+4	+1	+1	Contact douloureux (2 fois/jour)	+1 niveau de prêtre effectif
5	+3	+4	+1	+1	—	+1 niveau de prêtre effectif
6	+4	+5	+2	+2	Science du désarmement	+1 niveau de prêtre effectif
7	+5	+5	+2	+2	Contact douloureux (3 fois/jour)	+1 niveau de prêtre effectif
8	+6	+6	+2	+2	—	+1 niveau de prêtre effectif
9	+6	+6	+3	+3	—	+1 niveau de prêtre effectif
10	+7	+7	+3	+3	Contact douloureux (4 fois/jour)	+1 niveau de prêtre effectif

APTITUDES DE CLASSE

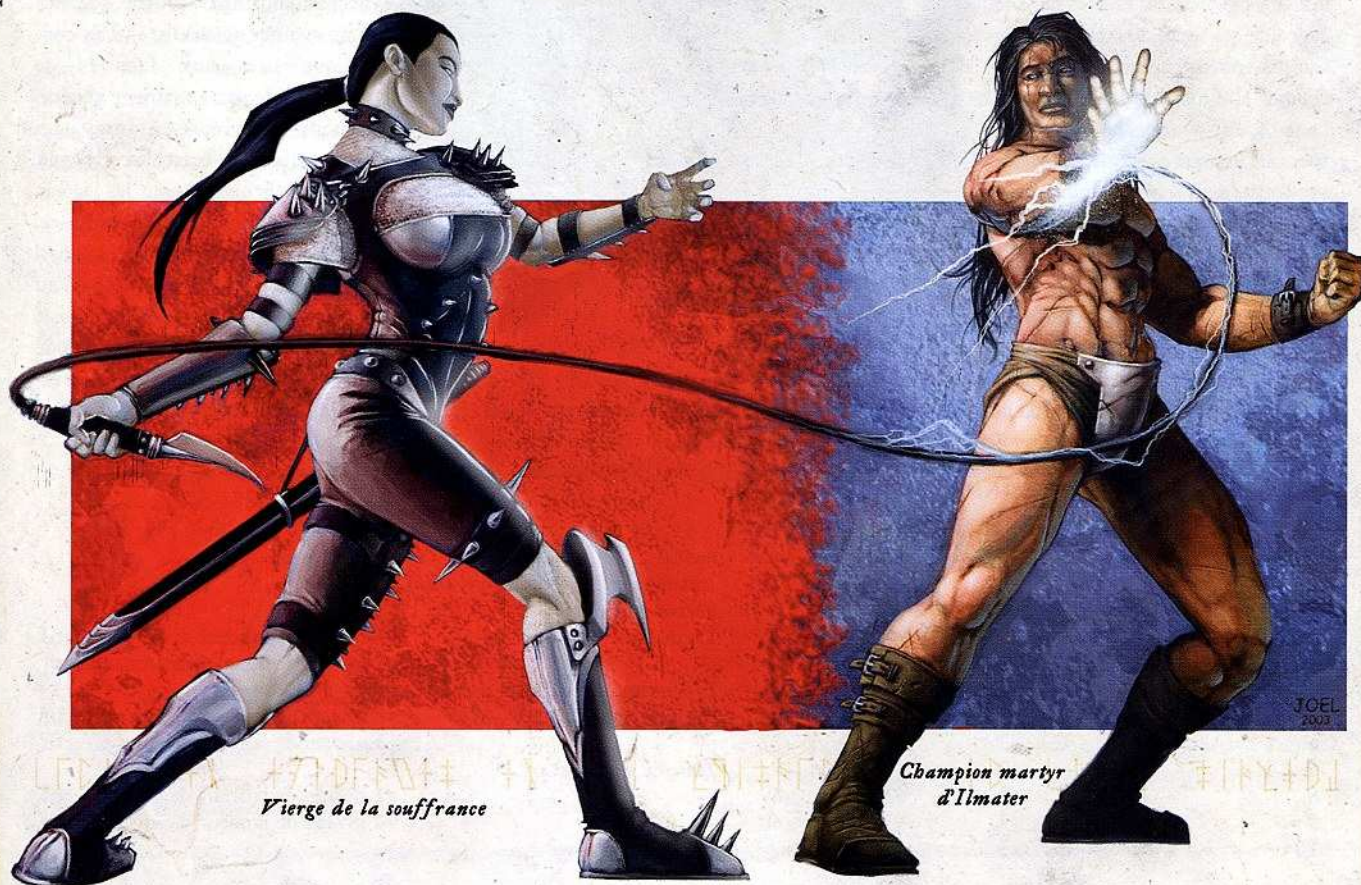
Voici les aptitudes de la classe de vierge de la souffrance :

Armes et armures. La vierge de la souffrance est formée au maniement du fouet, mais elle ne gagne aucune formation au maniement des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À partir du niveau 2, à chaque niveau de vierge de la souffrance, le personnage obtient un niveau effectif de prêtre. Elle obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, elle ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleures chances de repousser les morts-vivants, etc.).

Contact douloureux (Sur). Une fois par jour, une vierge de la souffrance peut effectuer une attaque de contact au corps à corps pour infliger une douleur atroce à un adversaire. Si elle le touche, celui-ci doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + niveau de vierge de la souffrance du personnage + son modificateur de Sagesse). En cas d'échec, le sujet est étourdi pendant 1 round. Les créatures artificielles, morts-vivants, vases, créatures intangibles et autres créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés. La vierge de la souffrance peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour au niveau 4, 3 fois par jour au niveau 7 et 4 fois par jour au niveau 10.

Illustration de Joel Thomas



Vierge de la souffrance

Champion martyr d'Ilmater

Dépendance à l'agonie (Ext). La vierge de la souffrance est dépendante à une drogue, l'agonie, également connue sous le nom de douleur distillée (cf. page 42 des *Chapitres Interdits*). Cependant, cette dépendance est moyenne et ne peut s'aggraver. Pour chaque journée passée sans ingérer sa dose d'agonie, le personnage subit un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité. De plus, les effets indésirables de la drogue sont annulés en raison de sa connaissance de la douleur. L'effet initial d'une dose d'agonie l'étourdit pendant 1d4-1 rounds et la limite à une action par round pendant 1d4 minutes.

Domaine supplémentaire. Une vierge de la souffrance de niveau 1 a accès au domaine de la Souffrance. Si elle le possède déjà, elle peut se tourner vers un autre domaine de Loviatar. Elle bénéficie du pouvoir accordé par ce troisième domaine et peut bien évidemment choisir ses sorts de domaine parmi ceux qu'il propose. Elle reste limitée à un sort de domaine par niveau de sort (du 1^{er} au 9^e) et par jour, mais elle dispose de trois choix au lieu des deux habituels.

Manieuse de fouet (Sur). Une vierge de la souffrance peut porter des attaques de contact à l'aide de son fouet. Ce pouvoir lui confère une allonge de 4,50 mètres dans le cadre de ses sorts de contact et de son pouvoir de contact douloureux. Quand elle produit un effet de contact, elle peut également effectuer une attaque normale à l'aide de son fouet, mais il lui faut alors réussir une attaque au corps à corps et non une attaque de contact. Le personnage peut user de sorts de contact au travers de son fouet même si son adversaire est normalement immunisé contre cette arme.

Science du croc-en-jambe (Ext). À partir du niveau 3, la vierge de la souffrance bénéficie du don Science du croc-en-jambe quand

elle utilise son fouet pour effectuer ce type d'attaque. Elle n'a pas à remplir les conditions habituelles de ce don, mais elle ne peut en bénéficier qu'avec son fouet.

Science du désarmement (Ext). À partir du niveau 6, la vierge de la souffrance bénéficie du don Science du désarmement quand elle utilise son fouet pour effectuer ce type d'attaque. Elle n'a pas à remplir les conditions habituelles de ce don, mais elle ne peut en bénéficier qu'avec son fouet.

yathrinshee



Yathrinshee

Étant la déesse des morts-vivants, Kiaransalee aime les serviteurs qui combinent aptitudes de prêtre et talents de chercheur en matière d'énergie négative et de nécromancie. Les yathrinshees, les prêtresses d'élite de Kiaransalee, sont de puissantes utilisatrices de nécromancie, divine et profane.

Pour devenir yathrinshee, une prêtresse doit connaître la magie divine et la magie profane. Presque toutes les yathrinshees ont un passé de prêtresse et de magicienne, mais quelques-unes ont des talents d'ensorceleuse. La plupart sont des nécromanciennes plutôt que des magiciennes généralistes. Les conditions liées aux facultés de lanceuses de sorts tiennent généralement les représentantes des autres classes à l'écart de cette voie.

Les yathrinshees sont les leaders de l'Église secrète de Kiaransalee. Elles mènent les disciples, aussi bien dans le cadre du culte qu'au niveau des desseins de l'Église, conspirant contre les ennemis de la déesse et terrassant ses adversaires avant de les réanimer sous la forme de morts-vivants.

Dés de vie. d4.

TABLE A—9 : YATHRINSHEE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Intimidation des morts-vivants, nécromancienne	—
2	+1	+0	+0	+3	Lamentations	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Protection contre la mort	—
5	+2	+1	+1	+4	Malédiction macabre	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Zone de profanation	—
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	Mélopée funèbre	—

CONDITIONS

Pour devenir yathrinshee, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Drow.

Sexe. Féminin.

Compétences. Degré de maîtrise de 7 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 7 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 3 en Représentation (chant).

Dons. École renforcée (Nécromancie), Nécrophile (cf. *Les Chapitres Interdits*).

Sorts. Faculté de lancer *animation des morts* en qualité de sort de magie divine et *main spectrale* en qualité de sort de magie profane.

Divinité tutélaire. Kiaransalee.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la yathrinshee (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Fouille (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de yathrinshee :

Armes et armures. La yathrinshee est formée au maniement du fouet, mais elle ne gagne aucune formation au maniement des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. Aux niveaux 2, 3, 5, 6, 8 et 9, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins et une de ses classes de lanceurs de sorts profanes précédentes. La yathrinshee obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Par exemple, une prêtresse 5/magicienne 3 qui prend trois niveaux de yathrinshee a accès aux mêmes sorts qu'une prêtresse 7/magicienne 5. Cependant, son familier ne gagne pas de nouveaux pouvoirs.

Si la yathrinshee possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins ou plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à une classe de chaque, au choix du personnage.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Les niveaux de yathrinshee du personnage s'ajoutent à ceux de prêtresse pour ce qui est des tentatives d'intimidation et de contrôle des morts-vivants. Par exemple, une prêtresse 5/magicienne 3/yathrinshee 2 intimide les morts-vivants comme une prêtresse 7.

Nécromancienne (Ext). La yathrinshee exerce un pouvoir incroyable sur la mort. Quand elle lance un sort de l'école de Nécromancie, tous ses niveaux de lanceur de sorts se cumulent pour ce qui est de fixer son niveau de lanceur de sorts effectif. Elle ne gagne pas de sorts de plus haut niveau ou de sorts supplémentaires chaque jour, mais ceux qu'elle jette sont beaucoup plus efficaces.

Par exemple, une prêtresse 5/magicienne 3/yathrinshee 3 a gagné deux niveaux de lanceur de sorts effectifs dans les classes de prêtre et de magicien, ce qui lui confère les facultés de lanceur de sorts d'une prêtresse 7/magicienne 5. Ainsi, quand elle lance un sort de Nécromancie, divin ou profane, son niveau de lanceur de sorts effectif est égal à 12 (prêtre 7 + magicien 5).

Lamentations (Sur). Une fois par jour, une yathrinshee de niveau 2 ou plus peut entonner une complainte capable de troubler les adversaires qui affrontent des morts-vivants. En effet, les morts-vivants situés dans un rayon de 9 mètres bénéficient d'une attaque de regard identique au regard déstabilisant d'un diable à chaînes. De plus, les créatures qui croisent le regard de la yathrinshee doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de yathrinshee du personnage + son modificateur de Charisme) sous peine de subir un malus de -2 aux jets d'attaque pendant 1d3 rounds. Elles y voient les visages d'êtres chers disparus ou d'ennemis jurés.

Protection contre la mort (Sur). Une yathrinshee de niveau 4 ou plus est immunisée contre les effets de mort et d'énergie négative comme si elle jouissait d'un sort de *protection contre la mort*. À la place, une yathrinshee mort-vivante bénéficie d'un bonus de +4 en résistance au renvoi. Cet avantage se cumule à toute résistance au renvoi des morts-vivants existante.

Malédiction macabre (Sur). Une créature tuée par une yathrinshee de niveau 5 ou plus est instantanément réanimée sous la forme d'un zombi placé sous le contrôle du personnage.

Zone de profanation (Sur). À partir du niveau 7, la yathrinshee est en permanence entourée par une aura d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Pour le reste, l'effet est identique au sort *profanation*.

La cité de la Reine Araignée et Les chapitres interdits

Le culte de Kiaransalee prend de l'ampleur parmi les drows de Faerûn (cf. *La Cité de la Reine Araignée*). Déesse des morts-vivants et de la vengeance, Kiaransalee a de nombreux points communs avec Orcus, qu'elle a assassiné et qui reste son pire ennemi maintenant qu'il est révenu. Les disciples de Kiaransalee se tournent fréquemment vers les alternatives proposées par *Les Chapitres Interdits* qui sont en rapport avec les morts-vivants, parmi lesquelles le don Nécrophile, la

classe de prestige de buveur d'âmes, les nouveaux sorts de Nécromancie et les nouveaux monstres morts-vivants.

La classe de prestige de yathrinshee est une nouvelle voie pour les prêtresses de Kiaransalee. Si vous jouez l'aventure *La Cité de la Reine Araignée*, faites d'Iraë Tsarran et de Cabrath Nelinderra des yathrinshees et non de simples prêtresses. Pourvoyez-les également de nombreux sorts et dons maléfiques si vous le désirez.

Mélopie funèbre (Sur). Au niveau 10, la yathrinshée est capable d'entonner une mélopie funèbre, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *plainte d'outre-tombe*, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures situées dans une étendue de 9 mètres de rayon centrée sur le personnage.

Divinités maléfiques et exaltées

Faerûn a la chance (ou la malchance) d'abriter un vaste panthéon de divinités, chacune jouant un rôle très actif dans le cours de l'histoire du continent. Nombre de ces dieux incarnent les idéaux du Bien et du Mal de différentes manières. Plusieurs disposent de champions représentés parmi les classes de prestige des sections précédentes ou des dons précis associés à leur culte. D'autres manifestent leur nature maléfique ou exaltée par l'intermédiaire des sorts qu'ils confèrent à leurs prêtres.

Nombre des domaines présentés dans *Les Chapitres Interdits* et *Les Chapitres Sacrés* conviennent aux divinités de Faerûn et à leurs prêtres. D'ailleurs, le panthéon faerûnien fait plusieurs parallèles avec les divinités exaltées et maléfiques décrites dans ces deux guides. Par exemple, Malar est très proche de Karaan, la Bête décrite dans *Les Chapitres Interdits* et il n'est pas idiot d'ajouter le domaine de la Bestialité à la liste de domaines de Malar. La table ci-contre quelles divinités de Faerûn et d'autres panthéons ont accès aux domaines maléfiques et exaltés présentés dans ces deux suppléments.

Archifiélons et parangons

Les archifiélons des *Chapitres Interdits*, les princes-démons et les archidiabls, vivent dans les Neuf Enfers et l'Abyse. De tous les princes-démons qui y sont décrits, Orcus et Graz'zt jouent un rôle important à Faerûn. D'autres, qui n'y sont pas détaillés, occupent une place plus importante que Démogorgon, Juiblex (dont Ghau-nadaur s'est approprié le nom et l'apparence à Faerûn), etc. Parmi les princes-démons faerûniens, on trouve Baphomet, Eltab, Kostchtchie, Pazrael et Yeenoghu. De leur côté, les archidiabls incluent Gargauth (qui est désormais un dieu) et Malkizid.

Les parangons de Céleste décrits dans *Les Chapitres Sacrés* sont les souverains des archons. Au sein de la cosmologie de Faerûn, les archons vivent dans la Maison de la Triade, le plan d'origine de Tyr, Torm, Ilmater et Heaum. Les parangons des archons sont les plus grands serviteurs de ces dieux et leur sont davantage subordonnés que ne le laisse entendre le guide des *Chapitres Interdits*. Zaphkiel, le plus prestigieux de ces archons, est un personnage mystérieux dont l'origine et la nature sont inconnues, si ce n'est de Tyr aux dires de certaines légendes.

Talisid et les Cinq Compagnons, les parangons des guardinals, vivent dans le Foyer de la Nature, en compagnie d'un grand nombre de divinités dont les attributions sont liées à la nature. Dans un plan où évoluent autant d'êtres puissants, les parangons

TABLE A-10 : DOMAINES MALÉFIQUES ET EXALTÉS

Domaine	Dieu
Bestialité	Malar (équivalent de Karaan), Yeenoghu
Célestes	Domiel, Pistis Sophia
Communauté	Berronar Purargent, Cyrrollalie, Eldath, Hathor
Corruption	Démogorgon, Gargauth, Yurtrus
Courroux	Kharash, Tyr
Cupidité	Abbathor, Tiamat, Urdlen
Démons	Démogorgon, Graz'zt, Lolth, Yeenoghu
Diables	Asmodée, Belzébuth, Mámmon, Méphistophélès
Endurance	Ilmater (équivalent de Phiéran)
Fées	Lurue (équivalent de Valarian), Mailikki, Nobanion, Rillifane Rallathil
Gloire	Horus-Ré, Lathandre
Héraut	Barachiel
Joie	Lliira
Obscurité*	Graz'zt, Lolth, Mask, Seth, Shar, Sharess
Plaisir	Hanali Celanil, Sharess (équivalent de Lastaf), Sunie
Souffrance	Cyric (équivalent de Rallaster), Loviatar (équivalent de Scabrossar)

* Un prêtre qui a accès au domaine de l'Obscurité peut se reporter à la présentation qui en est faite dans le Chapitre 4 ou dans *Les Chapitres Interdits*.

† Un prêtre draegloth de Lolth peut choisir le domaine des Démons.

des guardinals se fondent dans le décor, mais cela ne les empêche pas de protéger leur plan d'origine des incursions du Mal.

Au sein de la cosmologie de Faerûn, les éladrins viennent de deux plans : Arvandor (le foyer du panthéon elfique) et les Portes de la Lune, où réside Sélné. La reine Morwel a élu domicile aux Portes de la Lune, aux côtés de son époux Faerinaal, alors que Gwynharwyf erre entre les deux plans, indépendamment de la cour des éladrins.

option : races pourvues d'un ajustement de niveau

Que faire si vous souhaitez interpréter un genasi, un drow ou un svirfnebelin mais que votre groupe débute au niveau 1 ?

Selon les règles habituelles de création de personnage, il ne vous est pas possible de créer un personnage de niveau 1 pourvu d'un ajustement de niveau racial. Bien que le supplément *Campagnes Légendaires* propose des classes monstrueuses permettant de jouer la quasi-totalité des monstres intelligents dès le niveau 1, il ne couvre pas le cas des races humanoïdes pourvues d'un dé de vie racial (normalement remplacé par un dé de vie de classe) et d'un ajustement de niveau de +1 ou plus. Cette situation s'applique pourtant à un certain nombre de races et d'espèces des *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Deux options sont proposées ci-dessous, chacune permettant de créer un personnage issu d'une race puissante et de jouer en compagnie de personnages classiques de niveau 1.

Races puissantes au niveau 1

Grâce à cette option, vous pouvez désormais créer un personnage de niveau 1 issu d'une race dite puissante de ce supplément. Un tel personnage débute avec les traits de sa race et les aptitudes d'un représentant de niveau 1 de sa classe. En revanche, il commence le jeu avec un certain nombre d'ajustements négatifs égaux à l'ajustement de niveau de sa race. Pour chaque ajustement de niveau négatif, il subit donc les malus suivants :

- -1 aux tests de compétence et aux tests de caractéristique.
- -1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.
- -1 aux tests de niveau (ce qui inclut les tests de niveau de lanceur de sorts).
- -1 au DD de sauvegarde (le cas échéant) des sorts qu'il jette et des pouvoirs auxquels il a recours.
- -1 à tout bonus à la CA que confère sa race, comme un bonus d'armure naturelle ou le bonus d'esquive dont disposent les svirfnebelins.
- -1 à l'ajustement de niveau racial (pour en faire un personnage de niveau 1).

Quand le personnage est censé gagner un niveau d'expérience, il ne gagne pas véritablement de niveau de classe. Par contre, son ajustement de niveau négatif est réduit de 1 point. On répète l'opération jusqu'à ce que celui-ci atteigne 0. À ce moment-là, le personnage a « racheté » son ajustement de niveau racial. Il affiche un niveau de classe et son ajustement de niveau racial, ce qui lui donne un niveau global équivalent (NGE) égal à 1 + son ajustement de niveau.

Par exemple, un tieffelin a un ajustement de niveau de +1. Un personnage tieffelin de niveau 1 reçoit donc un ajustement de niveau négatif de -1. Pourtant, son niveau global effectif est égal à 1 car son ajustement de niveau négatif annule son ajustement de niveau racial. Une fois la barre des 1 000 PX franchie (ce qui suffit normalement à passer au niveau 2), il ne gagne pas un niveau de classe, mais son ajustement de niveau négatif disparaît, ce qui fait de lui l'équivalent d'un personnage de niveau 2 (un niveau de classe, plus un ajustement de niveau de +1).

De son côté, un personnage drow de niveau 1 commence le jeu avec un ajustement de niveau de -2. Arrivé à 1 000 PX, son ajustement de niveau négatif passe à -1. Une fois les 3 000 PX atteints, cet ajustement disparaît enfin. Notre drow est alors l'équivalent d'un personnage de niveau 3 (un niveau de classe, plus un ajustement de niveau de +2).

versions mineures

Alternative à l'ajustement de niveau négatif présenté ci-dessus, cette option propose les versions mineures de races puissantes. Par exemple, un « drow mineur » n'a pas tous les traits et pouvoirs d'un personnage drow normal, mais il est possible de l'interpréter aux côtés de personnages de niveau 1 issus d'autres races. Ce type de personnage ne subit pas d'ajustement de niveau

négatif et il est peut-être plus intéressant de le jouer, même s'il n'a pas tous les traits de sa race.

Si vous exploitez ces versions raciales mineures au sein de votre campagne, utilisez-les de manière systématique, pour les PNJ comme pour les personnages joueurs. Ainsi, un groupe qui abrite un drow mineur ne croisera jamais la route d'un drow du *Manuel des Monstres*. Tous les elfes noirs de votre campagne seront donc des drows mineurs. Évidemment, personne ne les qualifiera de « drows mineurs » puisque tous auront les mêmes traits raciaux.

DROWS MINEURS

Les drows mineurs ont les traits raciaux suivants. Sauf indication contraire, ces traits viennent en plus des caractéristiques habituelles des elfes du *Manuel des Joueurs*.

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution. Au fil d'innombrables générations, les drows mineurs ont exercé leur agilité au détriment de leur robustesse. Ces ajustements aux caractéristiques remplacent ceux des elfes du *Manuel des Joueurs*.
- *Vision dans le noir*. Les drows mineurs voient à 18 mètres de distance dans le noir complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière. Ce pouvoir remplace la vision nocturne des elfes du *Manuel des Joueurs*.
- *Armes familières*. Les drows mineurs sont formés au maniement de l'arbalète de poing, de l'épée courte et de la rapière. Cela remplace la formation habituelle des elfes.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- *Pouvoirs magiques*. Les drows mineurs pourvus d'une valeur de Charisme de 10 ou plus ont les pouvoirs magiques suivants : *fatigue*, *hébètement* et *lumières dansantes*. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du drow mineur.
- *Sensibilité à la lumière*. Une exposition soudaine à une lumière vive (comme la lumière du soleil ou un sort de *lumière du jour*) aveugle les drows mineurs pendant 1 round. Par la suite, ils sont éblouis tant qu'ils restent dans la zone affectée.
- *Classe de prédilection*. Magicien (hommes) ou prêtre (femmes). Cela remplace la classe de prédilection des elfes du *Manuel des Joueurs*.

GNOMES DES PROFONDEURS MINEURS

Les svirfnebelins mineurs ont les traits raciaux suivants.

- -2 en Force, +2 en Dextérité. Les gnomes des profondeurs mineurs sont rapides mais pas très forts. Ces ajustements aux caractéristiques remplacent ceux des gnomes du *Manuel des Joueurs*.
- *Vision dans le noir*. Les svirfnebelins mineurs voient à 18 mètres de distance dans le noir complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc), mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Connaissance de la pierre*. Les svirfnebelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui

leur 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 pouvoir fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un svirfnebelin mineur s'approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les svirfnebelins mineurs sont dotés d'un véritable sixième sens pour tout ce qui a trait à la pierre, mais il est vrai que leurs royaumes souterrains leur permettent de s'exercer en permanence.

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques car ils sont résistants à la magie. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions dont bénéficient les gnomes du *Manuel des Joueurs*.
- Bonus d'esquive de +1 à la CA contre toutes les créatures. Ce trait remplace le bonus d'esquive de +4 contre les monstres du type géant dont bénéficient les gnomes du *Manuel des Joueurs*.
- *Armes familières*. Les svirfnebelins mineurs considèrent le marteau-piolet gnome comme une arme de guerre et non comme une arme exotique.
- +1 au DD des jets de sauvegarde des illusions lancées par les svirfnebelins mineurs.
- *Pouvoirs magiques*. *Berceuse*, *bébétement* et *résistance*, 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts égal à la moitié du niveau global du personnage ; DD10 + niveau de sort + modificateur de Charisme du gnome des profondeurs mineur.
- Bonus racial de +2 aux tests de Discrétion. Les svirfnebelins mineurs sont passés maîtres dans l'art de la furtivité. Ce bonus grimpe à +4 sous terre.

- *Classe de prédilection*. Roublard. Ce trait remplace la classe de prédilection des gnomes du *Manuel des Joueurs*.

NAINS GRIS MINEURS

Les duergars mineurs ont les traits raciaux suivants. Sauf indication contraire, ces traits viennent en plus des caractéristiques habituelles des nains du *Manuel des Joueurs*.

- +2 en Constitution, -4 en Charisme. Les duergars mineurs sont très réservés et renfermés. Ces ajustements aux caractéristiques remplacent ceux des nains du *Manuel des Joueurs*.
- *Armes familières*. Contrairement aux autres nains, les duergars mineurs ne se sont pas familiarisés avec la hache de guerre naine et l'urgrosh nain.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les fantômes et la paralysie. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux sauvegardes contre le poison mentionné dans le *Manuel des Joueurs*.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion. Les nains gris mineurs sont particulièrement habiles lorsqu'il s'agit d'évoluer avec discrétion.
- *Pouvoir magique*. *Agrandissement*, 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts égal à deux fois les niveaux de classe du duergar mineur (niveau 3 minimum). Ce pouvoir n'affecte que le duergar mineur et ce qu'il porte.
- *Sensibilité à la lumière*. Les duergars mineurs sont éblouis à la lumière du jour ou dans le rayon d'un sort de *lumière du jour*.

PLANAIRES MINEURS

Les planaires mineurs ont les traits raciaux qui suivent en plus de ceux qui sont détaillés au fil de cet ouvrage.

- *Planaire*. Les planaires sont des humanoïdes (et non des Extérieurs) pourvus du sous-type planaire. Ils sont vulnérables aux sorts et effets qui visent spécifiquement les humanoïdes et les Extérieurs. *Charme-personne* et *bannissement* les affectent donc. Ce trait remplace la ligne décrivant les Extérieurs dans la description des planaires.

Laissez votre empreinte dans les ROYAUMES

Les héros des Royaumes Oubliés sont aussi bigarrés que les régions qui ont vu leur naissance. Ce recueil de connaissances faerûniennes vous permettra de créer et d'équiper un large éventail de personnages taillés sur mesure pour les périls qui les attendent. Incluant races, dons, sorts, classes de prestige et objets magiques, le *Manuel des Joueurs de Faerûn* convertit le guide des *ROYAUMES OUBLIÉS* à l'édition 3.5 de D&D, mais il revient également sur les deux premières éditions du jeu et offre un système de création de personnage dépoussiéré.

✱ Plus de 60 dons ✱ Plus de 30 classes de prestige ✱ Plus de 90 sorts

L'utilisation de cet accessoire nécessite la possession du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître*, du *Manuel des Monstres* et des *ROYAUMES OUBLIÉS*.



Spell
Books



9 782847 850505

prix : 36 €

ISBN : 2-84785-050-3

référéncé : DF886470000

Visitez nos sites web :

www.wizards.com/forgottenrealms

www.asmodee.com