

# LES LEGENDES IMMORTELLLES

Un supplément non-officiel pour les destinées épiques  
du jeu de rôle D&D 4



## Table des matières

Champion d'adamantium.....	3
Ermite.....	3
Gardien des grandes lois.....	4
Hors-la-loi insaisissable.....	4
Lame éternelle.....	5
Maître d'armes.....	5
Roi de pierre.....	6
Séducteur charmant.....	6
Seigneur marchand.....	7

## Champion d'adamantium

*Votre gloire brille comme le soleil.*

**Prérequis :** classe de paladin, niveau 21, talent Armes de prédilection (lames lourdes)

Vous êtes un des plus grands champions de votre temps. Vous êtes devenu une icône brillante, un exemple à suivre pour tous les paladins. Vous avez réussi à briser les clivages entre les différentes églises, et tous vous respectent et vous admirent.

### La gloire étincelante

Vos aventures et vos exploits sont devenus légendaires. Votre légende survivra, et vous donnez espoir aux faibles et aux opprimés. Vous êtes l'exemple pour tous les paladins pour les années à venir.

### Aptitudes de champion d'adamantium

**Gloire de l'or (niveau 21) :** vous gagnez un nombre de récupérations supplémentaires égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse ou de Charisme (selon la valeur la plus élevée). Ces récupérations ne peuvent servir qu'à activer le pouvoir d'imposition des mains. Le nombre maximal d'imposition des mains qu'il est possible de faire chaque jour devient égal à la somme de vos modificateurs de Sagesse et de Charisme.

**Gloire de l'argent (niveau 24) :** toutes vos attaques d'arme ou accompagnées du mot-clé radiant sont considérées comme étant effectuées par des armes en argent. Quand vous réussissez une attaque contre une créature vulnérable à l'argent, elle perd sa résistance jusqu'à ce qu'elle se sauvegarde avec succès.

**Gloire de mithril (niveau 30) :** quand vous effectuez un coup critique sur un pouvoir de rencontre divin, vous ne perdez pas le pouvoir correspondant.

### Prière de champion d'adamantium

#### Gloire de l'Acier

Champion d'adamantium  
Utilitaire 26

*Vous maîtrisez votre arme avec une précision divine.*

Quotidien\* Divin

Action mineure Personnelle

**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous ignorez un nombre de point de toutes les résistances de vos ennemis égal à 5 + votre modificateur de Charisme.

## Ermite

*"Je vis seul, mais c'est ainsi que je survivrais."*

**Prérequis :** niveau 21

Vous vous êtes éloigné du monde et de la civilisation. Ca peut être parce que vous préférez les grandes étendues sauvages, ou que vous souhaitez du calme pour méditer et étudier, ou simplement parce que vous n'aimez pas la compagnie de vos semblables.

### Seul au bout du monde

Même si vous vivez loin de toute civilisation, les légendes ont atteint les peuples civilisés. Des membres de votre classe partent parfois en pèlerinage pour vous trouver, et bénéficier de vos enseignements. Vos actes et vos paroles sont tous discutés et analysés. Même si vous n'avez pas voulu cette popularité, votre isolement a façonné votre légende.

### Aptitudes d'ermite

**Masque solitaire (niveau 21) :** quand aucune créature, alliée ou ennemie, est située à moins de 4 cases de vous au début de votre tour de jeu, vous gagnez un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Quand vous dépensez un point d'action et qu'aucune créature, alliée ou ennemie, est située à moins de 4 cases de vous, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Méditation (niveau 24) :** quand vous utilisez votre second souffle, vous pouvez récupérer un de vos pouvoirs de rencontre déjà utilisé.

De plus, choisissez une caractéristique. Ajoutez le modificateur de cette caractéristique à votre valeur de récupération, uniquement quand vous regagnez des points de vie au cours d'un repos court.

**S'éloigner de ce monde (niveau 30) :** chaque fois que vous vous déplacez à hauteur de 5 cases ou plus, et que vous terminez votre déplacement à plus de 4 cases de n'importe quelle créature (alliée ou ennemie), vous devenez immatériel jusqu'au début de votre prochain tour de jeu.

### Pouvoir d'ermite

#### Maîtrise Exceptionnelle

Ermite Utilitaire 26

*Vous avez passé des années à vous perfectionner.*

Quotidien \* Persistant

Action mineure Personnelle

**Effets :** tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez choisir que n'importe quel pouvoir que vous utilisez acquiert le mot-clé **fiable**. Cependant, un pouvoir ainsi modifié n'a aucun effet en cas d'échec.

## Gardien des Grandes Lois

"Je sais que tu es coupable."

**Prérequis** : niveau 21, n'importe quelle classe divine, capacité à lancer des rituels de Coercition.

Vous êtes un élu particulier des dieux. Vous vous êtes juré de ramener devant la justice divine tous les criminels. Et pour les plus coupables d'entre eux, vous leur avez préparé une cellule planaire rien que pour eux...

### Gardien éternel

Une fois votre dernière quête achevée, vous avez amené le plus grand mal du siècle sous le regard juste des dieux. Ceux-ci l'ont condamné à rester emprisonné pour l'éternité, et vous serez son gardien, celui qui l'empêchera de répandre une fois de plus chaos et souffrance sur le monde

### Aptitudes de gardien des grandes lois

**Lié par la loi (niveau 21)** : chaque fois que vous utilisez un pouvoir qui immobilise, domine, étourdit, hébète, pétrifie, ou téléporte, la cible subit un malus sur son jet de sauvegarde pour annuler égal à votre modificateur d'Intelligence.

Si l'effet en question n'accorde aucun jet de sauvegarde, mais se termine à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser une action mineure chaque round pour maintenir l'effet.

**Témoin (niveau 24)** : une fois par rencontre, quand un adversaire utilise un pouvoir d'attaque quotidien contre vous ou un de vos alliés situé à moins de 5 cases, vous et tous vos alliés à moins de 10 cases gagnez un bonus égal à votre modificateur de Sagesse sur votre prochain jet d'attaque contre la créature, tant que cette attaque intervient avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Prison planaire (niveau 25)** : au niveau 25, vous devez prendre le sort de magicien Dédale en tant que pouvoir quotidien de niveau 25. Ce choix ne peut être modifié par la suite. Remplacez le mot-clé arcanique par le mot-clé divin.

**Justice immédiate (niveau 30)** : la première fois que vous êtes amené à 0 points de vie ou moins de la journée, vous êtes immédiatement soigné à hauteur de la moitié de vos points de vie. De plus, vous pouvez utiliser le pouvoir Dédale en une réaction, uniquement contre la créature qui vous à amené à 0 points de vie ou moins. Cette utilisation de Dédale est gratuite, et vient en plus de l'utilisation quotidienne que vous avez normalement.

## Prière de gardien des grandes lois

### Jurisprudence Divine

Gardien des Grandes Lois  
Utilitaire 26

*Vous savez bien comment le mal se répand sur terre, mais aussi comment l'en empêcher.*

**Quotidien \* Divin, Téléportation**

**Interruption immédiate Proximité** explosion 10

**Condition** : une créature utilise un pouvoir quotidien contre vous ou un allié à moins de 5 cases

**Cible** : chaque allié dans la zone

**Effets** : ce pouvoir remplace votre utilisation du pouvoir de témoin de la rencontre. Il a exactement les mêmes effets que témoin, si ce n'est qu'il est une interruption immédiate plutôt qu'une réaction.

De plus, tous vos alliés dans l'explosion peuvent également utiliser un pouvoir à volonté contre la créature en une action libre, ou être téléportée d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

## Hors-la-loi Insaisissable

*Les lois ne sont là que pour être brisées.*

**Prérequis** : niveau 21, formé en Exploration, Sens de la rue ou Survie

Vous avez choisi de vivre en-dehors de la loi, et bien souvent en-dehors des villes. Ça peut être par goût de l'aventure, mais aussi, parfois, ce sont les circonstances qui vous forcent à sortir des lois, quand celles-ci se montrent trop injustes. Certains hors-la-lois sont également connus pour leur goût du sang et du massacre, et sont réputés pour être les brigands les plus violents.

### Le prestige éternel

Vous accomplissez votre dernier crime. Les récits à venir parleront de votre dernier exploit, soit comme celui qui rétabli justice dans le pays, soit comme le plus grand crime de tous les temps.

### Aptitudes d'hors-la-loi insaisissable

**Insaisissable (niveau 21)** : vous réussissez tous vos jets de sauvegarde contre les effets ralenti, immobilisé ou dominé, sauf sur un 1 naturel au d20.

**Célérité épique (niveau 24)** : vous pouvez vous décaler d'une case en une action mineure. Vous n'êtes plus soumis au terrain difficile quand vous vous décalez. Votre VD devient égale à 1 + votre modificateur de Dextérité (ou votre VD normale si elle est supérieure).

**Briser les lois de la nature (niveau 30)** : une fois par jour, vous pouvez choisir de transformer un de vos jets de d20 en 40 naturel. Si ce jet était un jet d'attaque, doublez les dégâts du coup critique.

## Pouvoir d'hors-la-loi insaisissable

### Personne ne me Rattrapera

Hors-la-loi Insaisissable  
Utilitaire 26

*Vous vous déplacez si rapidement que personne ne peut vous voir.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure Personnelle**

**Effets :** tant que ce pouvoir persiste, aucun de vos déplacements ne déclenche d'attaques d'opportunité.

De plus, quand vous vous déplacez en une seule action d'un nombre de cases supérieur ou égal à la VD de votre race, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Lame éternelle

*Vous avez amené l'escrime au sommet de l'Art.*

**Prérequis :** niveau 21, eladrin, talent Armes de prédilection (lames légères ou lames lourdes).

Vous êtes un maître de l'escrime, et vous vous entraînez sans relâche pour porter votre art à son sommet. Vous lisez les mouvements de vos adversaires avec une telle précision qu'aucune arme ne pourra jamais vous vaincre.

### Le maître des lames

Vous êtes devenu le maître incontesté de l'escrime. Les seigneurs planaires s'arrachent vos services, pour s'entraîner, ou pour les représenter dans duels et compétitions. Finalement, vous vous isolez du monde, pour vous entraîner loin de la fureur des mortels.

### Aptitudes de lame éternelle

**Enchaînement (niveau 21) :** quand vous dépensez un point d'action juste après avoir utilisé un pouvoir quotidien ou de rencontre, vous pouvez dépenser votre action supplémentaire pour utiliser ce pouvoir à nouveau.

**Botte vicieuse (niveau 24) :** quand vous réussissez un coup critique avec une lame légère ou lourde, vous pouvez utiliser une de vos attaques à volonté de niveau 1 en une action libre.

**Escrime éternelle (niveau 30) :** la première fois que vous tombez à 0 points de vie ou moins de la journée, vous regagnez un nombre de points de vie égal au quart de vos pv maximum, et pouvez utiliser gratuitement n'importe lequel de vos pouvoirs de rencontre en une action libre.

## Exploit de lame éternelle

### Posture du Maître des Lames

Lame Eternelle  
Utilitaire 26

*Vous maîtrisez votre art à un point jamais atteint.*

**Quotidien \* Martial**

**Action mineure Personnelle**

**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez maintenir deux pouvoirs persistants simultanément, et ce, tant que vous maniez une lame légère ou une lame lourde.

De plus, chaque fois que vous ratez une attaque avec une lame légère ou une lame lourde, vous pouvez vous décaler de une case en une action libre (pas plus d'une fois par tour cependant).

Enfin, chaque fois que vous ratez une attaque d'opportunité avec une lame légère ou lourde, cette tentative d'attaque d'opportunité ratée n'entre pas en compte dans le nombre d'attaques d'opportunité que vous pouvez effectuer en un round.

## Maître d'arme

*Nul n'a jamais manié votre arme mieux que vous.*

**Prérequis :** niveau 21, classe de guerrier, talent Armes de prédilection.

Vous êtes un puissant guerrier, et votre maîtrise de votre arme de prédilection est incontestée, chaque mouvement de votre arme, le moindre pas de placement, tout vous rapproche de la perfection et de la victoire. Vous êtes toujours à affiner vos compétences, et cherchez des défis toujours plus grand pour vous tester.

### Maîtrise ultime

Vous atteignez l'immortalité quand vous atteignez le sommet de votre art. Les académies martiales vous prendront comme exemple pendant les siècles à venir. Votre arme est devenue une véritable extension de votre corps et de votre esprit.

### Aptitudes de maître d'arme

**Maîtrise martiale (niveau 21) :** choisissez une arme d'une catégorie pour laquelle vous avez le talent Armes de prédilection. A chaque fois que vous infligez des dégâts avec cette arme, ajoutez le modificateur de la caractéristique clés de cette arme (autre que Force).

**Reprise parfaite (niveau 24) :** traitez tous les 1 naturels aux jets d'attaque avec l'arme maîtrisée comme un 12.

**Maîtrise ultime (niveau 30) :** vous gagnez un bonus de +2 sur tous vos jets d'attaque avec l'arme maîtrisée, et vous effectuez un coup critique avec cette arme sur un jet de 18-20.

## Exploit de maître d'arme

### Maîtrise Mortelle

Maître d'arme Utilitaire 26

*Vous prenez une posture parfaite, mortelle pour ceux qui s'opposent à vous.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure    Personnelle**

**Effets :** tous les dégâts de vos pouvoirs portant le mot-clé arme infligent 1[A] dégâts supplémentaires.

Si les dégâts de base de votre arme ne présentent qu'un seul dé, l'arme acquiert la propriété brutale 2. Si ces dégâts présentent deux dés ou plus, l'arme acquiert la propriété brutale 1.

## Roi de pierre

*Vous êtes un des plus grands guerriers du peuple nain.*

**Prérequis :** nain, classe de guerrier, maître de guerre, paladin ou prêtre niveau 21, Constitution 21

Vous êtes un terrifiant défenseur des nains. Toute votre vie vous n'avez vécu que pour protéger le peuple nain, et personne ne pourra dénier vos prouesses et vos exploits.

### La récompense divine

Après toute une vie de guerres et de combats, les dieux nains récompensent votre bravoure et votre courage en vous choisissant dans leur garde personnelle. Une fois votre dernier combat achevé, vous les accompagnez dans les plans. Selon la légende, vous reviendrez quand la race naine connaîtra sa plus grande menace.

### Aptitudes de roi de pierre

**Inflexible (niveau 21) :** vous réduisez le nombre de cases de vos déplacements forcés de votre modificateur de Constitution. Vous êtes immunisé contre la pétrification.

**Armure de la pierre (niveau 24) :** la première fois que vous êtes en péril de la journée, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à la CA, et en Volonté, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Vous regagnez l'usage de ce pouvoir quand vous atteignez une étape.

**Ferveur naine (niveau 30) :** quand vous réussissez un coup critique, tous les nains alliés dans une explosion de 20 cases gagnent un bonus de +1 sur leurs jets d'attaque, de sauvegarde, ou sur une défense de leur choix, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Ce bonus est cumulable avec lui-même.

De plus, vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Constitution.

## Prière de roi de pierre

### Héros de la Pierre

Roi de pierre Utilitaire 26

*Vous êtes aussi solide que la pierre.*

**Quotidien \* Divin, Persistant**

**Action mineure    Personnelle**

**Effets :** tant que ce pouvoir persiste, vous annulez tous les déplacements forcés, et vous ne pouvez pas être jeté à terre.

De plus, chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un marteau de guerre ou une hache, la cible est pétrifiée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Séducteur charmant

*Vous séduisez les rois et les princesses, et en vous, vous savez que vous pourrez séduire les dieux.*

**Prérequis :** niveau 21, Charisme 21, formé en Bluff et en Diplomatie.

Vous avez séduit toutes les personnes que vous avez rencontré. Vous avez séduit des rois et des reines, des princes et des chevaliers, des princesses et des grandes dames, aventuriers, pirates, philosophes et musiciens. Vous utilisez cette séduction pour le plaisir lui-même, ou parfois, pour faire avancer vos propres complots.

### L'amour véritable

À la fin de vos aventures, vous avez enfin trouvé l'amour véritable. Vous vous retirez avec votre bien-aimé, et les chansons chanteront votre bonheur jusqu'à la fin des temps. Parfois, votre amour meurt, et vous ne conservez de votre vie que tristesse et chagrin, et les chansons conteront votre dernière tragédie des millénaires durant.

### Aptitudes de séducteur charmant

**Charme éternel (niveau 21) :** considérez le premier coup critique de chaque rencontre comme un coup normal. Vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité même si vous êtes pas armé, et infligez alors 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

**Charme dérisoire (niveau 24) :** les pouvoirs de charme infligent des dégâts minimum contre vous, et vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets de sauvegarde effectués pour vous défaire de toutes les conditions provoquées par des pouvoirs de charme.

**Le charmeur charmé (niveau 30) :** quand un pouvoir de charme vous rate, effectuez en une action libre une attaque de Charisme contre Volonté contre la créature qui vous a attaqué. Si l'attaque réussit, la cible subit les effets normaux de son attaque.

## Pouvoir de séducteur charmant

### Egide du Charme

Séducteur Charmant Utilitaire 26

*Vous êtes tellement beau que nul n'oserait vous attaquer.*

#### Quotidien

Action mineure    Personnelle

**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, ajoutez la moitié de votre modificateur de Charisme sur toutes vos défenses contre les attaques des créatures adjacentes.

## Seigneur marchand

*Tout peut être acheté*

**Prérequis :** niveau 21, Intelligence 21 ou Charisme 21, formé en Diplomatie.

Vous êtes un roi du marchandage. Vous pourriez faire acheter à un ennemi sa propre mère. Vous êtes parti de rien, et maintenant, vos affaires couvrent l'ensemble du continent.

### Main-mise économique

A la fin de vos aventures, votre entreprise est tellement puissante qu'elle n'a plus de concurrents. Vous trouvez de nouveaux moyens pour investir votre argent : vous pouvez œuvrer pour la charité, ou vendre des armes et d'autres moyens de destruction, afin de faire sombrer des royaumes entiers dans le chaos. Vous êtes une figure emblématique du monde économique-politique, et vous avez imposé vos propres règles sur le marché. Vous êtes un modèle de réussite dont on parlera pendant des siècles.

### Aptitudes de seigneur marchand

**Ressources inépuisables (niveau 21) :** pendant une phase de repos, vous pouvez dépenser une récupération. Ne gagnez pas de points de vie, mais choisissez un de vos objets magiques (à l'exception d'un artefact). Vous pouvez le transformer en un objet du même type, et d'un niveau inférieur ou égal.

Vous pouvez transformer un objet de vos alliés, mais vous et l'allié en question devez dépenser une récupération.

**Recherche des points faibles (niveau 24) :** vous savez rapidement trouver les points faibles de vos adversaires. Choisissez un de vos pouvoirs de rencontre et un de vos pouvoirs quotidiens. Quand vous utilisez ce pouvoir, vous effectuez une attaque contre la Défense la plus faible de la cible.

**Vie marchandée (niveau 30) :** quand vous mourrez, vous marchandez avec les dieux pour continuer votre parcours sur le monde. La première fois de la journée que vous êtes à 0 points de vie ou moins, vous êtes instantanément soigné à hauteur de la moitié de vos points de vie maximum. De plus, vous êtes instantanément libéré de tous les états préjudiciables qui vous affectaient.

## Pouvoir de seigneur marchand

### Motivation Financière

Seigneur Marchand  
Utilitaire 26

*Avec quelques mots, la promesse d'un trésor, vous remotivez vos troupes.*

#### Quotidien \* Guérison, Martial

Action simple    Proximité explosion 20

**Cible :** chaque allié dans la zone

**Effets :** chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé deux récupérations. De plus, elle gagne un bonus égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence ou de Charisme sur ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure) :** la cible peut dépenser une récupération en une action libre. Le bonus aux jets de sauvegarde continue jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.