

Archer des tempêtes

Ma flèche file dans le vent et les nuages comme la foudre.

Prérequis : classe de rôdeur (combat à distance), formé en Arcanes

Vous avez suivi les enseignements de Salinae, l'elfe que l'on appelait l'Archère des Tempêtes. Selon les récits des bardes, Salinae se cachait dans les nuages, et lançait une pluie de flèches de foudre sur ses adversaire, avant de se retirer sans qu'ils n'aient le temps de riposter.

Aptitudes d'archer des tempêtes

Action des nuages (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire, vous pouvez voler à hauteur de votre VD avant ou après l'attaque.

Flèche tonitrueuse (niveau 11) : quand vous réussissez un 20 naturel sur un jet d'attaque d'arme à distance, la cible est poussée d'une case et assourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Voyageur des nuages (niveau 16) : chaque fois que vous entreprenez une action de mouvement pour vous décaler, vous gagnez un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts d'archer des tempêtes

FLECHE DE FOUDRE Archer des tempêtes Attaque 11

Vous tirez une flèche sur votre adversaire, qui se transforme soudain en un trait de foudre scintillant.

Rencontre ☒ arcanique, arme, électricité

Action simple Distance arme

Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts d'électricité. Si la cible subit des dégâts de tonnerre avant la fin de votre prochain tour de jeu, elle est également assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

FORME DES NUAGES Archer des tempêtes Utilitaire 12

Vous vous transformez en une brume tremblotante, parcourue d'éclairs et de coups de tonnerre.

Rencontre ☒ arcanique, arme, tonnerre

Action mineure Personnelle

Effets : vous devenez immatériel et gagnez un camouflage. Par ailleurs, toutes vos attaques d'arme infligent des dégâts de tonnerre, sauf si vous utilisez un pouvoir spécifique qui précise une autre énergie. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

FLECHE DE L'OURAGAN

Archer des tempêtes
Attaque 20

Votre flèche frappe la cible avec la force de l'ouragan, l'envoyant voler dans les airs. Les vents s'enroulent ensuite autour d'elles, empêchant ses mouvements.

Quotidien ☒ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Distance arme

Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 10 cases. La cible est ensuite ralentie (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

Bouclier-dragon

Souffle, dragon, souffle. Mon bouclier me protégera.

Prérequis : classe de guerrier

Un bouclier est fait pour se protéger, et vous avez bien compris la leçon. Même, quand vous êtes derrière cette barrière de bois ou d'acier, rien ne peut vous atteindre : pas plus les griffes des dragons que les flammes de leur souffle ardent.

Aptitudes de bouclier-dragon

Action du bouclier-dragon (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action en une réaction immédiate après une attaque de zone ou de proximité d'une créature adjacente.

Bouclier brise-souffle (niveau 11) : quand vous portez un bouclier, vous gagnez un bonus de +1 sur toutes vos défenses contre les attaques de proximité et de zone. Ce bonus passe à +2 au niveau 16.

Bouclier vengeur (niveau 16) : chaque fois qu'une créature adjacente que vous marquez rate une attaque visant la CA ou les Réflexes contre vous, elle subit modificateur de Constitution dégâts.

Exploits de bouclier-dragon

ATTAQUE RETRANCHEE Bouclier-dragon Attaque 11

Retranché derrière votre bouclier, vos coups sont moins puissants, mais vous êtes mieux protégé.

Rencontre ☒ arme, fiable, martiale

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Condition : vous devez porter un bouclier

Réussite : 2[A] dégâts, et vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau contre tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Nain : en cas de réussite, la résistance conférée par ce pouvoir est égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution.

BOUCLIER-DRAGON Bouclier-dragon Utilitaire 12

Seul face au dragon, vous repoussez son souffle avec votre bouclier.

Rencontre ☒ martiale

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : une créature adjacente effectue une attaque de proximité qui vous inclut.

Condition : vous devez porter un bouclier

Effets : vous et vos alliés pris dans la zone gagnez un bonus de +2 sur toutes vos défenses contre cette attaque. Par ailleurs, la taille de la zone est réduite d'une case, et vous marquez la créature qui attaque.

SOUFFLE COUPE

Bouclier-dragon Attaque 20

Alors que le grand dragon s'apprête à cracher son souffle, vous portez un coup de hache décisif à la base du cou, l'empêchant de cracher à nouveau ses flammes.

Quotidien ☒ arme, martiale

Interruption immédiate Corps à corps arme

Déclencheur : une créature adjacente effectue une attaque de proximité qui vous prend pour cible

Cible : l'ennemi en question

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible a le souffle coupé (sauvegarde annule). Tant que cet état persiste, la cible est affaiblie et ne peut pas recharger ses pouvoirs.

Arme : si vous maniez une hache ou une arme d'hast, la cible tombe au sol en cas de réussite au jet d'attaque.

Echec : demi-dégâts.

Champion de platine

J'ai le coeur aussi solide et brillant que le platine de l'armure de Bahamuth.

Prérequis : classe de prêtre

Vous êtes un modèle de gloire chevaleresque, un héros juste et courageux dans son armure rutilante. Vous êtes un combattant sans peur, et vos alliés vous suivraient jusqu'en enfer pour y terrasser le dragon. Des ailes de 30 mètres de long ? Des crocs acérés plus grand que vous ? Un souffle ardent ? Il vous en faudra plus pour être terrifié.

Aptitudes de champion de platine

Conduit divin : coeur de platine (niveau 11) : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *coeur de platine*.

Présence de platine (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, tous les alliés qui vous voient à moins de 10 cases peuvent effectuer un jet de sauvegarde de leur choix.

Lueur d'espoir (niveau 16) : chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde, vous pouvez conférer à un allié que vous voyez situé à moins de 10 cases un bonus de +2 sur son prochain jet de sauvegarde. Si ce bonus n'est pas utilisé avant la fin de votre prochain tour de jeu, alors il est perdu.

Prières de champion de platine

CONDUIT DIVIN : COEUR DE PLATINE

Champion de platine
Aptitude de classe

Bahamuth vous donne le courage de combattre même le plus terrifiant des dragons.

Rencontre ☒ divine

Interruption immédiate

Proximité explosion 5

Proximité explosion 10 au niveau 21

Déclencheur : vous ou un allié dans la zone êtes attaqué par un effet de terreur

Cible : vous et tous les alliés dans l'explosion

Effet : la cible gagne un bonus de +2 sur toutes ses défenses contre cette attaque. Si l'attaque vous inclut, résolvez en premier l'attaque contre vous. Si le jet d'attaque de votre adversaire rate, vos alliés gagnent un bonus de +4 sur toutes leurs défenses contre cette attaque, au lieu du bonus de +2.

CONTRE-ATTAQUE VICTORIEUSE

Champion de platine Attaque 11

Les coups de vos ennemis ne seront pas suffisant pour vous abattre. Vous lancez même une contre-attaque décisive, ce qui renforce le moral de vos alliés.

Rencontre ☒ arme, divine

Réaction immédiate

Corps à corps arme

Déclencheur : une attaque vous rate

Cible : la créature qui vous a attaqué

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Tous vos alliés situés à moins de 5 cases gagnent un bonus de +2 sur leur prochain jet d'attaque, avant la fin de votre tour de jeu suivant.

ARMURE DE PLATINE

Champion de platine Utilitaire 12

Votre armure se pare d'une couche de platine scintillant, et vous devenez un symbole de ralliement pour vos alliés.

Quotidien ☒ divine

Action mineure

Personnelle

Effets : vous gagnez un bonus de +1 sur toutes vos défenses jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois avant la fin de la rencontre, vous pouvez dépenser une action mineure pour conférer à un allié un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur son prochain jet d'attaque.

JUGEMENT DU DIEU-DRAGON

Champion de platine

Attaque 20

Les dragons ont failli à leur devoir de protéger les peuples mortels. Tel est le jugement de Bahamuth, et celui qui commettra les mêmes crimes devra en payer les mêmes conséquences.

Quotidien ☒ arme, divine, psychique

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de psychiques. La cible est soumise au jugement du dieu-dragon (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible réussit une attaque tant que cet effet persiste (au moins une des cibles de l'attaque est touchée), un allié de votre choix situé à moins de 20 cases peut effectuer une attaque de base contre la cible. Chacun de vos alliés ne peut ainsi effectuer qu'une seule attaque au cours de la rencontre contre la cible.

Echec : demi-dégâts. Ces dégâts ne sont pas subits immédiatement, mais après la prochaine attaque réussie de la cible avant la fin de la rencontre;

Chevalier-griffon

Mon griffon est peut-être plus petit que les dragons, mais il est plus vif et plus féroce.

Prérequis : classe de maître de guerre, talent Combat monté

Vous êtes un chevalier-griffon, spécialiste du combat aérien. Vous combattez à dos de griffon, et vous formez avec votre monture une équipe soudée. Vous foncez sur vos adversaires avec une grande férocité, puis repartez aussitôt vous mettre à l'abri d'un grand coup d'ailes.

Aptitudes de chevalier-griffon

Action du griffon (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, et que vous êtes à dos de griffon, votre monture peut également effectuer une action simple.

Puissance du griffon (niveau 11) : quand vous combattez à dos de griffon, votre monture gagne un bonus égal à votre niveau moins le niveau du griffon (s'il est inférieur au votre) sur tous ses jets d'attaque et sur toutes ses défenses.

Robustesse du griffon (niveau 11) : chaque fois que vous regagnez des points de vie grâce à un effet de guérison, et que vous êtes à dos de griffon, votre monture gagne des points de vie temporaires égaux à votre niveau.

Griffes acérées (niveau 16) : quand vous combattez à dos de griffon, les attaques de votre monture infligent un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou de 20 au jet d'attaque.

Exploits de chevalier-griffon

GRIFFES ET LAMES

Chevalier-griffon Attaque 11

Vous vous êtes entraîné à frapper en même temps que votre griffon, rendant vos attaques plus difficiles à esquiver.

Rencontre ☒ arme, martiale

Action simple

Corps à corps arme

Condition : vous devez être à dos de griffon

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Effets : votre griffon effectue simultanément une attaque de base au corps à corps. Si votre attaque et celle du griffon touchent, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Présence tactique : vous et votre griffon disposez d'un avantage de combat contre la cible pour cette attaque.

A L'ABRI

Chevalier-griffon Utilitaire 12

Juste après votre attaque, votre griffon donne un grand coup d'aile pour se désengager, et se prépare à charger à nouveau.

Rencontre ☒ guérison, martiale

Action libre

Personnelle

Condition : vous devez être à dos de griffon

Déclencheur : vous ou votre griffon réussissez une attaque de corps à corps

Effets : votre griffon peut effectuer une action de mouvement de votre choix. Par ailleurs, vous et votre griffon gagnez un bonus de +2 en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Présence inspiratrice : votre griffon regagne autant de points de vie que votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

ETREINTE GRIFFUE

Chevalier-griffon Attaque 20

Votre griffon se pose sur le dos du grand dragon, là où il ne peut pas vous atteindre. Ses griffes lacèrent les écailles du reptile, jusqu'à le faire tomber du ciel.

Quotidien ☒ arme, fiable, martiale

Action simple

Corps à corps arme

Condition : vous devez être à dos de griffon

Cible : une créature de taille TG ou plus

Effets : le griffon effectue une attaque de base au corps à corps contre la cible. Il bénéficie pour cette attaque du bonus d'altération de votre arme. Si l'attaque réussit, la cible est affaiblie et prise dans ses griffes (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible est prise dans ses griffes, le griffon peut effectuer des attaques de corps à corps en réaction immédiate à chaque fois que la cible entreprend une action de mouvement. Le griffon ne peut plus se déplacer mais se déplace en même temps que la cible. Vous pouvez mettre un terme à cet effet en une action libre.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base à l'issue d'une charge.

Griffe chromatique

Je te tuerai avant même que tu ne sentes ma présence.

Prérequis : classe de voleur, formé en Religion

Vous êtes une griffe chromatique, détenteur des secrets de la mystérieuse Légion de Tiamat. Vous avez appris où sont les points faibles des dragons, et quand vous frappez, vous ne laissez que la mort derrière vous.

Aptitudes de griffe chromatique

Action assassine (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, vous pouvez utiliser votre aptitude de classe d'attaque sournoise, même si vous l'avez déjà utilisé au cours de votre tour de jeu.

Conduit divin : frappe chromatique (niveau 11) : vous gagnez l'aptitude de classe de conduit divin si vous ne l'aviez pas déjà, et gagnez le pouvoir de conduit divin *frappe chromatique*.

Point faible (niveau 16) : quand vous réussissez un coup critique, vous gagnez un bonus de +1 sur tous vos jets d'attaque contre la même cible avant la fin de la rencontre. Ce bonus se cumule avec lui-même, jusqu'à un maximum de +2. Au niveau 26, vous pouvez cumuler ce bonus jusqu'à +3.

Prières de griffe chromatique

CONDUIT DIVIN : FRAPPE CHROMATIQUE

Griffe chromatique
Aptitude de classe

Telle un croc de dragon, votre lame se pare d'énergie.

Rencontre ☒ arme, divine ; acide, électricité, feu, froid ou poison

Action libre

Personnelle

Effets : utilisez ce pouvoir quand vous effectuez une attaque sournoise. En cas de réussite, l'attaque inflige des dégâts acide, électricité, feu, froid ou poison, selon votre choix.

Spécial : à chaque repos prolongé, vous pouvez choisir une énergie parmi acide, électricité, feu, froid ou poison. Vous ne pouvez pas modifier ce choix avant votre prochain repos prolongé.

FEINTE AVEUGLANTE

Griffe chromatique Attaque 11

Votre lame semble zigzaguer sans précision dans les airs, avant de fondre vers l'oeil de votre adversaire.

Rencontre ☒ arme, divine

Action simple

Corps à corps arme

Condition : vous devez attaquer avec une lame légère

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 2[A] dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Brute des bas-fonds : en cas d'échec au jet d'attaque, la cible est hébétée jusqu'au début de son prochain tour de jeu.

DAGUESPECTRE

Griffe chromatique Utilitaire 12

Votre arme prend une substance éthérée, mais devient extraordinairement solide, perçant sans difficulté l'épais cuir des dragons.

Quotidien ☒ arme, divine, force, persistant

Action mineure

Personnelle

Condition : vous devez manier une lame légère

Effets : tant que ce pouvoir persiste, toutes vos attaques avec une lame légère de votre choix infligent des dégâts de force, sauf si vous utilisez un pouvoir qui précise le contraire. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de dégâts pour chaque résistance ou immunité dont dispose votre ennemi.

SANS-AILES

Griffe chromatique Attaque 20

Vous apparaissez juste entre les ailes du dragon, où vous enfoncez votre lame. Il peut toujours essayer de voler maintenant.

Quotidien ☒ arme, divine, téléportation

Action simple

Corps à corps arme

Spécial : vous pouvez vous téléporter de 10 cases avant l'attaque

Condition : vous devez attaquer avec une lame légère

Cible : une créature de taille supérieure à la votre

Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible perd sa vitesse de vol (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Esthète de l'esquive : vous pouvez vous téléporter de 10 + modificateur de Charisme cases avant l'attaque.

Lieur de monstres

Ne bouge pas.

Prérequis : classe de magicien

Vous avez appris les enseignements de Naareth, et connaissez ses sorts les plus emblématiques. Les dragons sont des créatures de magie pure, et ce n'est que par la magie qu'il est possible de les combattre.

Aptitudes de lieur de monstres

Action immobilisante (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire, une des cibles touchées par l'attaque est immobilisée (sauvegarde annule).

Maître des liens (niveau 11) : toute créature étourdie, immobilisée ou ralentie suite à un de vos sorts arcaniques subit un malus de -2 sur tous ses jets de sauvegarde.

Entrave vulnérable (niveau 16) : toute créature étourdie, immobilisée ou ralentie suite à un de vos sorts arcaniques subit un malus de -5 sur sa résistance la plus élevée.

Sorts de lieur de monstres

LIENS DE LA GRAVITE

Maître des liens Attaque 11

Vos ennemis sont soudain attirés au sol par une force inexorable.

Rencontre ✖ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Spécial : vous gagnez un bonus ou un malus au jet d'attaque dépendant de la taille de la cible :

✖ taille TP : malus de -2

✖ taille P : malus de -1

✖ taille M : pas de bonus ou de malus

✖ taille G : bonus de +1

✖ taille TG : bonus de +2

✖ taille Gig : bonus de +3

Réussite : la cible tombe au sol et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : la zone se transforme en périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque case de déplacement en vol dans le périmètre coûte 3 cases de déplacement.

MANIPULATION DES LIENS

Maître des liens Utilitaire 12

Tel un marionnettiste, vous déplacez la créature entravée selon votre gré.

A volonté ✖ arcanique

Action mineure **Distance** 10 + modificateur de Sagesse

Cible : une créature étourdie, immobilisée ou ralentie à cause d'un de vos sorts arcaniques.

Effets : vous faites glisser la cible d'autant de cases que votre modificateur de Dextérité.

LIENS DE MITHRAL

Maître des liens Attaque 20

Seul le mithral est assez solide pour garder un dragon prisonnier. Alors que votre ennemi se débat, les chaînes se ressèrent et rentrent de plus en plus dans sa chair, le tuant à petit feu.

Quotidien ✖ arcanique, focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : la cible est emprisonnée par des chaînes de mithral (sauvegarde annule), puis immobilisée (sauvegarde annule). Tant que cet effet persiste, la cible est immobilisée et ne peut pas se téléporter. Chaque fois que la cible tente une attaque, vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre la cible en une action d'opportunité.

Distance 10

Cible secondaire : la cible principale

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, +1 par attaque secondaire effectuée depuis que la cible est soumise à ce pouvoir.

Echec : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Quêteur des légendes

Suis-je donc le seul à me souvenir des dragons ici ?

Prérequis : classe de barde

Vous avez recherché des années et des années tous les récits et légendes liées au dragon. Vous avez accumulé des bouts de parchemin, des vases et d'autres décorations des temps anciens. Et de tous ces souvenirs, vous en avez tiré les leçons : le passé ne se reproduira pas.

Aptitudes de quêteur des légendes

Action légendaire (niveau 11) : quand un allié que vous voyez ne touche aucun ennemi avec un pouvoir de rencontre ou quotidien, vous pouvez dépenser un point d'action pour lui permettre de réutiliser immédiatement ce pouvoir.

Soutien légendaire (niveau 11) : à chaque repos prolongé, vous pouvez dépenser une récupération et désigner un objet magique que vous touchez, d'un niveau inférieur ou égal au votre. La prochaine fois que vous ou un de vos alliés utilisez un des pouvoirs quotidiens de cet objet, cette utilisation n'entre pas en compte en ce qui concerne le nombre d'utilisation de pouvoirs quotidiens d'objets magique. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois entre deux repos prolongés, et uniquement pour une seule créature (vous-même ou un de vos alliés).

Action historique (niveau 16) : une fois par jour, vous pouvez faire un test d'Histoire à la place de n'importe quel autre test de compétence. Vous pouvez utiliser ce pouvoir plusieurs fois par jour, mais vous devez dépenser une récupération pour chaque utilisation après la première.

Sorts de quêteur des légendes

GESTE LEGENDAIRE Quêteur des légendes Attaque 11

Un exploit de vos alliés vous rappelle une ancienne légende. Dès lors, votre victoire ne fait aucun doute.

Rencontre \propto arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Réaction immédiate **Zone** explosion 2 à 10 cases

Déclencheur : un ennemi dans la zone est touché par un allié

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible est affaiblie et confère un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vertu de vaillance : vos alliés dans l'explosion gagnent 10 + modificateur de Charisme points de vie temporaires.

REECRIRE L'HISTOIRE Quêteur des légendes Utilitaire 12

Non, non, non. A cet instant, le dragon ne souffle pas, mais fuis la queue entre les jambes.

Quotidien \propto arcanique

Interruption immédiate **Proximité** explosion 10

Déclencheur : un monstre d'élite ou solo dans l'explosion effectuée à son tour de jeu une attaque contre vous ou un allié

Cible : l'ennemi en question

Effets : l'action de la cible est annulée. La cible ne perd pas son pouvoir, et peut effectuer une autre action de son choix à la place.

Vertu de présience : la cible ne peut pas effectuer d'attaques autre qu'une attaque de base.

COLERE DU PASSE Quêteur des légendes Attaque 20

Parfois, le passé n'est pas aussi glorieux qu'on ne le croit. Mais des défaites naît la rancœur et la colère, et de la colère peut jaillir la victoire.

Quotidien \propto arcanique, focaliseur, psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est soumise à la colère du passé (sauvegarde annule). Tant que cet état persiste, les créatures touchées par des attaques de la cible gagnent des bonus.

Première attaque réussie : la créature gagne un bonus de +1 sur tous ses jets d'attaque et de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre (non cumulable).

Deuxième attaque réussie : la créature gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution à chaque fois qu'elle réussit une attaque contre la cible avant la fin de la rencontre.

Troisième attaque réussie et au-delà : la créature peut effectuer une attaque de base contre la cible en une réaction immédiate.

Echec : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Vertu de ruse : chaque fois que la cible réussit un coup critique alors qu'elle est soumise à la colère du passé, elle subit un malus de -1 sur ses jets de sauvegarde pour annuler cet effet. Ce bonus est cumulatif.