

# LES ORDRES RELIGIEUX

*HAAZEVEN*

Un supplément non-officiel pour les voies  
parangoniques divines du jeu de rôle D&D 4



Compatible avec la Game System Licence datant du 02/03/2009

## **Table des matières**

Voies parangoniques d'invocateur.....	3
Voies parangoniques de paladin.....	4
Voies parangoniques de prêtre.....	8
Autres voies parangoniques.....	10

# Voies parangoniques d'invocateur

## Avatar du chaos

"Je joue avec le chaos."

**Prérequis** : classe d'invocateur.

Vous êtes un maître du chaos, répandant la discorde là où vous passez. Vous êtes un des serviteurs du chaos à l'état pur, même si vous ne le servez pas comme d'autres servent les dieux. Pour vous, chaque dispute, chaque rixe, et chaque orage est un acte de foi.

### Aptitudes d'avatar du chaos

**Action du chaos (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, et que vous utilisez cette action gratuite pour attaquer, la cible de l'attaque peut choisir entre subir 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule), ou être forcé d'effectuer une attaque de base au corps à corps contre son allié le plus proche à son prochain tour de jeu. S'il n'a pas d'allié adjacent au moment de son tour de jeu, il subit les dégâts continus.

**Chaos grisant (niveau 11)** : quand un adversaire d'alignement chaotique vous marque, vous pouvez transférer en une action libre la marque sur n'importe quel allié d'alignement loyal que vous voyez et situé à moins de 10 cases. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par round uniquement.

**Chance improbable (niveau 16)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous pouvez relancer le jet d'attaque s'il ne touche pas.

## Prières d'avatar du chaos

### Répandre la discorde

Avatar du chaos

Attaque 11

*Avec quelques mots, vous brisez l'esprit d'équipe de vos adversaires.*

**Rencontre** \* divin, charme, focalisateur, psychique

**Action simple**      **Zone** explosion 4 à 10 cases

**Cible** : tous les ennemis dans la zone

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Tant que la cible est hébétée, elle ne peut que commencer une dispute verbale avec son allié le plus proche. Cet effet cesse dès que la cible est attaquée.

Si la cible fait un 1 sur son jet de sauvegarde, elle attaque l'allié le plus proche à son tour de jeu avec une attaque de base.

### Suivre la foudre

Avatar du chaos Utilitaire 12

*Vous utilisez la foudre pour voyager d'un endroit à un autre.*

**Quotidien** \* divin, électricité, téléportation

**Interruption immédiate**      **Personnelle**

**Déclencheur** : vous êtes attaqué par un effet d'électricité et de zone

**Effets** : vous gagnez une résistance à l'électricité égale à votre niveau + votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, vous pouvez vous téléporter sur n'importe quelle case inoccupée de la zone de l'attaque.

### Ceil de la tempête

Avatar du chaos Attaque 20

*Vous provoquez une tempête de foudre tout autour de vous.*

**Quotidien** \* charme, divin, électricité, focalisateur, psychique, tonnerre

**Action simple**      **Proximité** explosion 5

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes, Vigueur et Volonté (une seule attaque).

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité (contre Réflexes), 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre et la cible est assourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu (contre Vigueur), 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et la cible doit attaquer son allié le plus proche à son prochain tour de jeu (contre Volonté).

# Voies parangoniques de paladin

## Chasseur de démons

*"Je débusquerai le démon, et je le renverrai dans ses enfers."*

**Prérequis** : classe de paladin.

Vous êtes un chasseur de démons, dédié à la poursuite du mal le plus insidieux. Vous avez appris à combattre démons et diables, et autres fiélons où qu'ils se trouvent, et sous n'importe quelle forme.

### Aptitudes de chasseur de démons

**Conduit divin : renvoi des extérieurs (niveau 11)** : vous gagnez le pouvoir de conduit divin de renvoi des extérieurs. Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir de prêtre de renvoi des morts-vivants, mais n'affecte que les extérieurs d'alignement mauvais.

**Scintillement d'argent (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour bénéficier d'une action supplémentaire, vos attaques et toutes celles de vos alliés situés à moins de 5 cases sont considérées comme étant en argent, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Rejet de l'invocation (niveau 16)** : tous les sbires d'origine démoniaque, ainsi que tous les démons convoqués considèrent une explosion 2 autour de vous comme étant du terrain difficile.

### Prières de chasseur de démons

## Chatiment de la lame d'argent

Chasseur de démons

Attaque 11

*Votre arme brille d'une lumière argentée qui brûle les démons*

**Rencontre** \* arme, divin, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Si la cible est d'origine démoniaque, elle subit 1[A] + modificateur de Charisme dégâts supplémentaires et est aveuglée (sauvegarde annule).

## Bénédition de la lame

Chasseur de démons

Utilitaire 12

*Vous adressez une prière aux dieux, et votre arme prend l'apparence de l'argent, pour mordre la chair des démons avec plus de puissance.*

**Quotidien** \* divin, persistant

**Action simple** personnelle

**Effets** : vous ignorez une partie de la résistance des créatures d'origine démoniaque, à hauteur d'un nombre de points égal à votre niveau.

## Bannissement d'argent

Chasseur de démons

Attaque 20

*Votre coup projette votre adversaire à travers la matrice des plans.*

**Quotidien** \* arme, divin, radiant, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants. La créature est téléportée dans son plan. Elle doit se sauvegarder pour pouvoir revenir. Quand elle revient, elle revient à son emplacement d'origine. S'il est inoccupé, ou s'il est devenu un endroit dangereux, la cible revient sur la case libre disponible la plus proche.

**Echec** : demi-dégâts, la cible n'est pas téléportée.

## Chevalier d'acier

*"La guerre n'a pas de secrets pour moi."*

**Prérequis** : classe de paladin.

Vous savez que la foi ne fait pas tout, il faut aussi savoir maîtriser son arme à la perfection pour pouvoir briller. La guerre est votre domaine, et vous menez avec autant d'intelligence que de conviction vos troupes au combat.

### Aptitudes de chevalier d'acier

**Action d'acier (niveau 11)** : quand vous utilisez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, et que vous utilisez cette action pour attaquer avec un pouvoir doté du mot-clé arme, vous pouvez lancer deux fois votre jet d'attaque, et garder le résultat qui vous convient.

**Guerre d'usure (niveau 11)** : vous savez être patient et attendre que votre adversaire s'épuise. Pour tous les pouvoirs à dégâts continus que vous utilisez, la cible subit un malus de -2 sur sa sauvegarde pour mettre fin à l'effet.

**Enchantement martial (niveau 16)** : une fois par jour, vous pouvez affecter un allié adjacent en plus de vous-même quand vous utilisez un pouvoir utilitaire divin ou martial à portée personnelle.

## Prières de chevalier d'acier

### Tranchant meurtrier

Chevalier d'acier

Attaque 11

*Votre arme tranche la chair avec une aisance surnaturelle, et laisse une trace brillante dans la chair de la victime.*

**Rencontre** \* arme, divin, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. La cible subit 10 dégâts radiants continus.

### Armure bénie

Chevalier d'acier Utilitaire 12

*Votre armure est bénie par les dieux, et il vous protégera de tous les maux de la terre.*

**Quotidien** \* divin

**Action mineure** personnelle

**Condition** : vous devez porter une armure en métal

**Effets** : ajoutez votre bonus d'armure (y compris le bonus d'altération) à une défense de votre choix (à l'exception de la CA), jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : les effets persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tourbillon d'acier

Chevalier d'acier Attaque 20

*Vous forcez vos adversaires à reculer devant votre courage, votre foi, et votre maîtrise de l'acier.*

**Quotidien** \* arme, divin, psychique, terreur

**Action simple** Proximité explosion arme

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Au début chacun de ses tours de jeux suivant, la cible subit 10 dégâts psychiques, et est poussée de 1 case (sauvegarde annule à la fois les dégâts continus et le déplacement forcé).

**Echec** : la cible est poussée de 1 case.

## Gardien de vie

*"Tu vivras, et tu retourneras te battre pour la gloire des dieux."*

**Prérequis** : classe de paladin, formé en Soins.

Vous êtes un gardien de vie. Vous vous êtes dévoué à protéger et soigner les faibles des injustices et des guerres.

### Aptitudes de gardien de vie

**Action dorée (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, tous vos alliés à moins de 5 cases et vous-même regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

**Symbole doré (niveau 11)** : si vous disposez d'un symbole sacré, votre aptitude d'*imposition des mains* a une portée de 10 cases. De plus, vous ajoutez le bonus d'altération du focalisateur aux points de vie rendus.

**Radiance dorée (niveau 16)** : quand vous réussissez un coup critique d'un pouvoir portant le mot-clé radiant, vous regagnez instantanément une récupération. Cette récupération ne peut être utilisée que pour activer le pouvoir d'*imposition des mains*.

### Prières de gardien de vie

### Vengeance dorée

Gardien de vie Attaque 11

*D'un coup majestueux, vous vengez ceux qui souffrent.*

**Rencontre** \* arme, divin, guérison, radiant

**Réaction immédiate** Corps à corps arme

**Déclencheur** : la cible attaque un de vos alliés situé à moins de 2 cases.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants. Si l'attaque de la cible a amené votre allié en péril, la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si l'attaque de la cible a amené votre allié à 0 points de vie ou moins, elle est étourdie (sauvegarde annule).

**Effet** : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant cette attaque. La cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

## Bouclier des justes

Gardien de vie Utilitaire 12

*Votre bouclier protégera les faibles et les innocents jusqu'à votre dernier souffle.*

**Quotidien \* divin, périmètre**

**Action simple** Proximité explosion 5

**Cible** : tous les alliés dans l'explosion

**Spécial** : vous devez porter un bouclier

**Effets** : la zone crée un périmètre. Tous vos alliés qui commencent leur tour de jeu dans le périmètre gagnent un bonus de pouvoir à la CA et en Volonté égal à votre modificateur de Charisme. Le périmètre se déplace avec vous et disparaît à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : le périmètre perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous utilisez votre aptitude d'imposition des mains, ce pouvoir est automatiquement maintenu.

## Lame de conscience

Gardien de vie Attaque 20

*Votre lame atteint l'esprit de la cible, et le force à méditer sur ses crimes.*

**Quotidien \* arme, divin, psychique**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Tant que la cible est affaiblie, vous pouvez effectuer des attaques secondaires (maximum une par round).

**Action d'opportunité** Distance 10

**Déclencheur** : la cible attaque vous-même ou un de vos alliés

**Cible secondaire** : la cible principale

**Attaque secondaire** : Charisme contre Volonté

**Réussite secondaire** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

## Gloire resplendissante

*"Je suis un héros. C'est mon devoir de poursuivre ces monstres et de les éradiquer."*

**Prérequis** : classe de paladin.

Vous êtes un des plus vaillants héros des dieux. Votre bravoure est à toute épreuve, et vous avez intégré les ordres de paladin les plus prestigieux. Vous défendez les fidèles contre les attaques ininterrompues des monstres qui envahissent les campagnes.

## Aptitudes de gloire resplendissante

**Aura du champion (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous gagnez également un bonus égal à votre Charisme sur une défense de votre choix contre toutes les attaques des créatures que vous avez marquées, ainsi que des sbires. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Courage héroïque (niveau 11)** : vous ajoutez votre modificateur de Charisme en tant que bonus sur tous vos jets de sauvegarde pour vous délivrer des états préjudiciables provoqués par des effets de terreur.

**Présence radieuse (niveau 16)** : chaque fois que vous effectuez un coup critique, vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ainsi qu'une autre créature adjacente de votre choix.

## Prières de gloire resplendissante

### Chatiment glorieux

Gloire resplendissante

Attaque 11

*Votre arme resplendit comme le soleil, et vos ennemis reculent devant cette lumière divine.*

**Rencontre \* arme, divin, psychique, radiant, terreur**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire** : chaque ennemi adjacent à la cible principale.

**Attaque secondaire** : Charisme contre Volonté

**Réussite secondaire** : modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous poussez la cible d'une case.

### Arme radieuse

Gloire resplendissante Utilitaire 12

*D'une prière, vous transformez votre arme en rayon de lumière pure.*

**Rencontre \* divin, guérison, radiant**

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : votre arme inflige des dégâts radiants. Les pouvoirs dotés de mot-clés autres que radiants restent inchangés, mais ceux infligeant des dégâts non nommés deviennent des dégâts radiants. De plus, si vous réussissez un coup critique alors que ce pouvoir est actif, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme. Ce pouvoir se termine à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : les effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Immolation sacrée

Gloire resplendissante

Attaque 20

*Vous invoquez les dieux, et prenez vos ennemis sous une colonne de feu sacrée.*

**Quotidien** \* arme, divin, feu, radiant

**Action simple**      Proximité explosion 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans la zone

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts de feu et radiants.

**Echec** : demi-dégâts

**Effets** : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, toutes les attaques d'arme de vos alliés pris dans l'explosion sont des dégâts de feu. Ceci n'affecte pas les attaques déjà dotées d'un mot-clé d'énergie.

## Héros du soleil

*"Je protégerai cette terre contre les horreurs qui l'infestent."*

**Prérequis** : classe de paladin

Vous vénerez le soleil tel un dieu, un dieu dédié au bien, à la lumière, et à la vie. Vous défendez vos semblables grâce à cette lumière divine.

### Aptitudes de sœur du soleil

**Action solaire (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, et que vous dépensez cette action pour effectuer une attaque, la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu sur une attaque réussie.

**Bénédictio du soleil (niveau 11)** : vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme contre les dégâts radiants. De plus, ajoutez votre modificateur de Sagesse sur tous vos jets de sauvegarde pour annuler l'état aveuglé.

**Radiance vertueuse (niveau 16)** : quand vous prenez votre second souffle, tous vos alliés à moins de 5 cases regagnent des points de vie égaux à votre modificateur de Sagesse, ou peuvent faire immédiatement un nouveau jet de sauvegarde contre des dégâts radiants continus et l'état aveuglé.

## Prières d'héros du soleil

### Lumière de la justice

Héros du soleil

Attaque 11

*Votre arme se transforme en trait de lumière pure.*

**Rencontre** \* arme, divin, radiant

**Action simple**      Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants. La cible subit 2[A] dégâts radiants supplémentaires si elle attaque un de vos alliés avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### Miséricorde

Héros du soleil Utilitaire 12

*Les dieux vous aident aux moments les plus difficiles.*

**Quotidien** \* divin, guérison

**Réaction immédiate**      Distance 10

**Déclencheur** : un allié tombe à 0 points de vie ou moins

**Effets** : la cible gagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Elle gagne un bonus égal à votre modificateur de Sagesse sur son prochain jet de sauvegarde (avant la fin de votre prochain tour de jeu).

### Fureur du soleil

Héros du soleil Attaque 20

*Vous invoquez le courroux du soleil pour emprisonner votre adversaire.*

**Quotidien** \* arme, divin, radiant

**Action simple**      Proximité décharge 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée et immobilisée (sauvegarde annule).

**Echec** : demi-dégâts, la cible est aveuglée et ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

# Voies parangoniques de prêtre

## Enfant de la mer

*"Je protégerai la mer et l'océan jusqu'à mon dernier souffle."*

**Prérequis** : classe de prêtre.

Vous êtes un enfant de la mer, un prêtre dédié à l'océan. Dès le plus jeune âge vous avez ressenti l'appel des vagues. Désormais, vous vivez de cette passion, et espérez en faire vivre beaucoup d'autres.

### Aptitudes d'enfant de la mer

**Action de la mer (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, votre forme devient un peu plus fluide. Vous pouvez traverser les cases de vos ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maîtrise maritime (niveau 11)** : vous ajoutez votre modificateur de Sagesse en tant que bonus de classe aux tests d'Athlétisme et d'Endurance pour nager, ainsi qu'à n'importe quel test de Connaissances pour apprendre des informations sur une créature aquatique. Vous ignorez le terrain difficile dû à la présence d'eau.

**Transformation (niveau 16)** : vous respirez aussi bien dans l'air que dans l'eau.

De plus, quand vous dépensez un point d'action, vous gagnez une résistance 20 à l'acide, au feu, au froid et au poison jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Prières d'enfant de la mer

## Malédiction des vagues

Enfant de la mer

Attaque 11

*Vous imposez la nausée à vos adversaires.*

**Rencontre** \* divin, focalisateur, psychique

**Action simple**      **Zone** explosion 3 à 20 cases

**Cible** : tous vos ennemis pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. La créature est hébétée et considère n'importe quelle case comme du terrain difficile (sauvegarde annule).

## Larmes de la mer

Enfant de la mer Utilitaire 12

*Vous pleurez pour la survie de vos camarades.*

**Quotidien** \* divin, guérison

**Action simple**      **Corps à corps** contact

**Cible** : un allié

**Effets** : l'allié récupère des points de vie comme s'il avait dépensé deux récupérations. Il est automatiquement débarrassé des dégâts continus d'acide, de feu, de froid et de poison.

## Arme de corail

Enfant de la mer Attaque 20

*Votre arme se pare de coraux qui s'incrument dans la chair de vos ennemis.*

**Quotidien** \* arme, divin

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts. La cible subit 10 dégâts continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

**Echec** : demi-dégâts, 5 dégâts continus (sauvegarde annule), la cible n'est pas ralentie.

## Flamme de la purification

*"La flamme de ma foi purgera et guérira le monde de ses cicatrices."*

**Prérequis** : classe de prêtre

Vous êtes convaincu que seul le feu peut purifier le monde, et vous ne vous privez pas de le faire. Certains de vos confrères utilisent leurs pouvoirs pour répandre la destruction, mais vous préférez les mettre au service de votre prochain.

### Aptitudes de flamme de la purification

**Feu intérieur (niveau 11)** : vous gagnez une résistance au feu égal à 5 + la moitié de votre niveau. Vous gagnez un bonus de +5 sur vos sauvegardes pour annuler l'état préjudiciable aveuglé.

**Flamme curative (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, tous vos alliés à moins de 3 cases (y compris vous-même) regagnent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme, alors que vos ennemis dans la même zone subissent des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme.

**Polyradiance (niveau 16) :** quand vous effectuez une attaque comportant le mot-clé feu ou le mot-clé radiant, vous pouvez choisir de convertir les dégâts de feu en dégâts radiants (ou les dégâts radiants en dégâts de feu).

## Prières de flamme de la purification

<b>Colère enflammée</b>	Flamme de la purification
	Attaque 11
<i>Vous invoquez votre dieu, et canalisez votre courroux en une flamme aveuglante.</i>	

**Rencontre \* divin, feu, focalisateur, radiant**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiant. Effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire :** la cible principale et chaque ennemi adjacent à la cible principale.

**Attaque secondaire :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite secondaire :** la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

<b>Esprit de la flamme</b>	Flamme de la purification
	Utilitaire 12
<i>Vous avez la bénédiction et la protection de la flamme.</i>	

**Quotidien \* divin, focalisateur, psychique, radiant**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets :** vous gagnez une résistance 10 contre les dégâts psychiques et radiants jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant 5 minutes). Ajoutez le bonus d'altération de votre focalisateur à la valeur de la résistance.

<b>Flamme sacrée</b>	Flamme de la purification
	Attaque 20
<i>Vous invoquez un feu sacré qui blesse vos ennemis et soigne vos alliés.</i>	

**Quotidien \* divin, feu, focalisateur, guérison, psychique**

**Action simple**      **Proximité explosion 5**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse +4 contre Réflexes

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et psychiques. La cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effets :** chaque allié pris dans l'explosion récupère autant de points de vie que s'ils avaient dépensé une récupération.

# Autres voies parangoniques

## Archer divin

*"Les guide mes flèches et celles de mes ancêtres depuis des millénaires."*

**Prérequis** : classe de rôdeur, multiclassé dans une classe divine.

Les archers divins forment une petite branche de rôdeurs qui prient les dieux pour obtenir la précision absolue.

### Aptitudes d'archer divin

**Bénédictio n de l'archer (niveau 11)** : vous pouvez utiliser tous les arcs en tant que focalisateur pour vos prières divines. De plus, quand vous dépensez un point d'action, et que vous utilisez l'action supplémentaire pour lancer une prière divine visant une créature ou une zone à distance, la portée du pouvoir devient égale à la portée longue de l'arc (si elle est supérieure).

**Traque divine (niveau 11)** : vous pouvez décider en une action libre au moment d'effectuer les dégâts que vos dégâts de traque sont des dégâts radiants.

**Arc investi (niveau 16)** : quand vous attaquez avec un arc non-magique, celle-ci se comporte comme une arme magique +1. Si vous maniez un arc magique, le bonus d'altération est augmenté de +1.

### Prières d'archer divin

## **Flèche du soleil** Archer divin Attaque 11

*Votre flèche explose comme un soleil.*

**Quotidien** \* arme, divin, radiant

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts.

**Cible secondaire** : la cible principale et toutes les créatures adjacentes.

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite secondaire** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## **Flèche spectrale** Archer divin Utilitaire 12

*Vos flèches deviennent translucides comme un fantôme avant de toucher leur cible.*

**Quotidien** \* divin

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : toutes vos attaques effectuées avec des arcs avant la fin de votre prochain tour de jeu ignorent l'abri et l'immatérialité des créatures.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## **Explosion de flèches** Archer divin Attaque 20

*Votre flèche transperce votre adversaire, qui explose soudainement en une nuée de flèches de lumière.*

**Quotidien** \* arme, divin, guérison, radiant

**Réaction** Zone explosion 7 à 20 cases

**Déclencheur** : vous réussissez un coup critique avec un arc, ou vous amenez une créature à 0 points de vie ou moins avec un arc. La cible de l'attaque qui a déclenché ce pouvoir est le centre de l'explosion.

**Cible** : chaque ennemi dans la zone

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible subit une vulnérabilité 10 contre les dégâts radiants (sauvegarde annule).

**Echec** : demi-dégâts, pas de vulnérabilité.

**Effets** : tous vos alliés dans la zone récupèrent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse.

## Maître des forges

*"Tout peut être forgé. Mon arme, mon armure, ma victoire."*

**Prérequis** : n'importe quelle classe divine.

Vous êtes un maître des forges. Vous avez forgé vos propres armes et vos propres armures, et vous savez que tout peut être forgé, même les âmes des mortels.

### Aptitudes de maître des forges

**Conduit divin : renvoi des créatures artificielles (niveau 11)** : vous gagnez l'aptitude de conduit divin si vous ne l'aviez pas déjà. Vous pouvez utiliser cette aptitude pour utiliser le pouvoir de renvoi des créatures artificielles, pouvoir identique au renvoi des morts-vivants du prêtre, si ce n'est qu'il n'affecte que les créatures artificielles.

**Forge d'action (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous pouvez conférer une action mineure supplémentaire

à autant d'alliés que votre modificateur de Sagesse, situés à moins de 10 cases. Les alliés utilisent cette action mineure durant leur prochain tour de jeu, sinon elle est perdue. Ils peuvent utiliser cette action mineure pour effectuer une attaque de base au corps à corps ou à distance.

**Vigilance du forgeron (niveau 16)** : tant que vous avez une arme en métal en mains, vous gagnez un bonus d'aptitude de +2 sur tous vos jets de Perception. De plus, effectuez un jet de sauvegarde à chaque fois que vous êtes surpris et que vous avez une arme en métal en mains. Si vous réussissez, vous pouvez agir normalement.

## Prières de maître des forges

### Lien martial

Maître des forges Attaque 11

*Vous connaissez votre arme mieux que quiconque. Vous savez également reconnaître les armes de vos ennemis, et les éviter.*

**Rencontre \* arme, divin**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible porte une arme ou une armure en métal, elle subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts et à toutes ses défenses (sauvegarde annule).

**Arme** : si vous utilisez une lame lourde, le malus est égal à 1 + modificateur de Charisme.

### Corps parfait

Maître des forges Utilitaire 12

*Vous avez perfectionné votre corps pour lui donner la consistance du métal vivant.*

**Quotidien \* divin, persistant**

**Action simple** Personnelle

**Effets** : vous gagnez une résistance 10 à tous les dégâts.

### Aversion physique

Maître des forges Attaque 20

*Vous reconnaissez les défauts dans l'armure et l'esprit de votre adversaire, et vous en profitez immédiatement.*

**Quotidien \* arme, divin**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse +4 contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. La cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme à la CA, en Volonté, et sur toutes ses résistances (si elle en a). (sauvegarde annule)

**Echec** : demi-dégâts, pas de malus.

## Oracle des morts

*"Les fantômes de mes ancêtres m'ont parlé, et m'ont apporté la connaissance"*

**Prérequis** : n'importe quelle classe arcanique ou divine, formé en Histoire, doit pouvoir lancer le rituel *communication avec les morts*.

Vous êtes en phase avec le monde des morts. Vous pouvez parler aux fantômes, et vous en tirez ainsi de grands savoirs.

## Aptitudes d'oracle des morts

**Action des ancêtres (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, et que vous utilisez cette action gratuite pour attaquer, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à votre jet d'attaque. Si vous attaquez un mort-vivant immatériel, ajoutez également votre modificateur de Sagesse.

**Faveur des disparus (niveau 11)** : chaque fois que vous amenez un mort-vivant immatériel à 0 points de vie ou moins, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

**Voix macabre (niveau 11)** : vous pouvez lancer le rituel *communication avec les morts* en dépensant une récupération par tiers de la cible (héroïque, parangonique ou épique) au lieu des composantes matérielles habituelles.

**Portes de la mort (niveau 16)** : chaque fois que vous amenez un mort-vivant à 0 points de vie ou moins, vous pouvez vous téléporter sur la case qu'occupait le mort-vivant si il était à 10 cases ou moins.

## Prières d'oracle des morts

### Murmure apaisant

Oracle des morts Attaque 11

*Vous murmurez de longues prières pour le repos de vos ennemis.*

**Rencontre \* divin, focalisateur, psychique**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Si la cible est un mort-vivant, elle est affaiblie (sauvegarde annule). Si la cible est un mort-vivant immatériel, elle est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).

## Forme des esprits

Oracle des morts Utilitaire 12

*Vous devenez vous-même un esprit, flottant dans les airs tel un fantôme.*

### Quotidien \* divin

Action mineure    Personnelle

**Effets** : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Courroux des disparus

Oracle des morts

Attaque 20

*Vous prononcez de sinistres malédictions sur vos ennemis, les menaçant de venir vous hanter à votre mort.*

### Quotidien \* divin, focalisateur, nécrotique, psychique, terreur

Action simple    Proximité explosion 3

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d8+modificateur de Charisme dégâts nécrotiques et psychiques, et la cible subit un malus de -2 sur tous ses jets d'attaque et de dégâts contre vous (sauvegarde annule).

Si la cible tente une attaque contre vous avant la fin de votre prochain tour de jeu, elle devient également hébétée jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.

Si la cible réussit une attaque qui vous amène à 0 points de vie ou moins, elle subit 5d8 dégâts nécrotiques et psychiques supplémentaires.

**Echec** : demi-dégâts, la cible subit un malus de -2 sur tous ses jets d'attaque et de dégâts contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, et ne subit aucun effet si elle vous attaque.