

ELEMENTS EXOTIQUES

UN STYLE DE CONTROLE, UN ELEMENT PRIMORDIAL ET
DIFFERENTES SPECIALITES SUPPLEMENTAIRES POUR L'ELEMENTALISTE



ROSS LEISER

PAR OUTLANDISH ADVENTURE PRODUCTIONS

TRADUCTION: SIMON THUILLIER, PAO: NATHANAEL ROUX



STYLE DE CONTRÔLE

Au niveau 3, vous adoptez un style de contrôle des énergies élémentaires, influençant la progression de vos talents. Lorsque vous choisissez votre style de contrôle, vous bénéficiez de l'option suivante, en plus des options disponibles dans le *PDF de la classe d'élémentaliste*. Votre choix détermine les aptitudes apprises aux niveaux 10, 15 et 20.

Acteur. Vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise, en arrondissant à l'entier inférieur, à n'importe quel jet de compétences n'incluant pas déjà votre bonus de maîtrise.

De plus, quand une créature que vous pouvez voir réussit son jet d'attaque ou de compétences, vous pouvez utiliser votre réaction pour bénéficier de la maîtrise de l'arme, la compétence, ou l'outil utilisé pour le jet jusqu'à une nouvelle utilisation de cette aptitude.

TECHNIQUE DE CONTRÔLE

Au niveau 10, vous atteignez un niveau avancé dans la pratique de votre Style de Contrôle. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire.

Acteur. Quand une créature que vous pouvez voir lance un sort de niveau 1 ou plus étant d'un niveau que vous pouvez utiliser, vous pouvez utiliser votre réaction pour apprendre ce sort. Jusqu'à une nouvelle utilisation de l'aptitude, vous avez toujours ce sort préparé. Il fonctionne comme un sort d'élémentaliste et n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts connus indiqué dans la colonne du même nom dans le tableau d'évolution de l'élémentaliste. Si ce sort inflige des dégâts, il inflige des dégâts de votre type de dégâts associé à votre Élément Primordial.

ART DU CONTRÔLE

Au niveau 15, vous atteignez un haut niveau dans votre Style de Contrôle. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire.

Acteur. Vous pouvez imiter les sons que vous avez entendus, y compris les voix. Une créature pouvant entendre le son que vous effectuez peut savoir si c'est une imitation. Elle doit pour cela réussir un test de Sagesse (Perspicacité) opposé à votre test de Charisme (Supercherie).

De plus, lorsqu'une créature que vous pouvez voir réussit un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour maîtriser le jet de sauvegarde effectué jusqu'à une nouvelle utilisation de cette aptitude.

MAÎTRE DU CONTRÔLE

Au niveau 20, vous parvenez à maîtriser votre Style de Contrôle et bénéficiez d'une aptitude supplémentaire.

Acteur. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir lance un sort de niveau 6 ou plus, vous pouvez utiliser votre réaction pour apprendre ce sort. Jusqu'à une nouvelle utilisation de l'aptitude, vous avez toujours ce sort préparé. Il fonctionne comme un sort d'élémentaliste et vous pouvez lancer ce sort en utilisant un emplacement de sort d'élémentaliste de niveau 5. Si ce sort inflige des dégâts, il inflige des dégâts de votre type de dégâts associé à votre Élément Primordial. Pour lancer de nouveau un sort de cette manière, vous devez finir un repos long.

ÉLÉMENTS PRIMORDIAUX

Les élémentalistes tissent leur connexion avec un pouvoir élémentaire via de nombreuses manières. Bien que chaque élémentaliste pratique un style de contrôle de ses aptitudes élémentaires, le pouvoir d'un élémentaliste est tiré de cette connexion. Ce lien amène souvent à un sentiment de confort près d'une source de cet élément, ou peut générer un sentiment d'anxiété et de crainte s'il n'y a aucune source à proximité. Pour combattre ces sensations, la plupart des élémentalistes dispose d'un focaliseur élémentaire, un récipient contenant une source de leur Élément Primordial, tel qu'un médaillon renfermant un air pur, un petit sachet rempli de galets, une fiole d'huile inflammable avec une pierre à briquet, un flacon d'eau n'étant jamais utilisé pour boire, ou une gemme prismatique. Les élémentalistes peuvent utiliser leur totem pour concentrer les énergies élémentaires brutes qu'ils manipulent.

CARACTÉRISTIQUES D'ÉLÉMENT PRIMORDIAL

Élément Primordial	Caractéristique de frappe élémentaire	Caractéristique d'incantation	Type de dégâts associé
Éther	Force ou Dextérité	Intelligence	Psychique
Air	Dextérité	Sagesse	Tonnerre
Eau	Force ou Dextérité	Sagesse	Froid
Feu	Force ou Dextérité	Charisme	Feu
Terre	Force	Charisme	Force

ETHER

L'Élément Primordial de l'éther vient d'un royaume de connexion transitive, comme le plan astral et le plan éthéré, ou le monde des esprits si votre cadre de campagne en inclut un. Au travers de ces royaumes, des liens invisibles connectent les âmes et esprits de toute chose dans le multivers. D'immenses savoirs et temps d'étude sont nécessaires pour renforcer au mieux votre connexion avec ces plans, et pour utiliser les aptitudes qu'une telle connexion octroie.



HARMONISATION DE L'ÉTHÉR

À partir du niveau 1, vous disposez d'une connexion avec l'Éther Élémentaire vous permettant de contrôler les forces intangibles du multivers telles que les pensées ou les émotions, vous accordant les propriétés suivantes :

- Vous choisissez vos sorts à partir de la liste de sorts d'élémentaliste de l'éther, se trouvant à la fin de ce document.
- Vous connaissez les tours de magie *main de mage* et *message*. La caractéristique d'incantation pour ces tours de magie et vos autres sorts d'élémentaliste est l'Intelligence, puisque l'Éther Élémentaire est plus maniable par celui qui dispose d'un grand savoir sur les liens invisibles connectant toute chose du multivers. Vous utilisez votre Intelligence dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'élémentaliste que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort d'élémentaliste.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Intelligence

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Intelligence

REGÉNÉRATION CIBLÉE

À partir du niveau 1, vous pouvez prendre un moment pour ordonner à votre corps de se soigner. Pour une action, lancez votre dé de frappe élémentaire. Vous gagnez un total de points de vie égal au résultat + la moitié de votre niveau d'élémentaliste (arrondi à l'entier supérieur). Vous pouvez utiliser votre action de cette manière un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence (une fois au minimum), après quoi vous devez terminer un long repos pour récupérer toutes vos utilisations.

GLISSADE ÉTHÉRÉE

Au niveau 6, vous apprenez à ne faire qu'un dans vos mouvements avec le multivers, ignorant ainsi nombre de ses inconvénients. Les terrains difficiles ne ralentissent pas votre déplacement, et les créatures ont un désavantage sur leur attaque d'opportunité contre vous.

SPÉCIALITÉ ÉTHÉRÉE

Au niveau 14, vous construisez une connexion plus intime avec l'Éther Élémentaire, apportant une évolution des effets de ses énergies élémentaires sur vous. Vous bénéficiez d'une des aptitudes de votre choix. Votre choix détermine l'aptitude gagnée au niveau 18.

Équilibre. Vous devenez un conduit d'équilibre pour l'entièreté du multivers, et bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre l'effet charmé ou effrayé.
- Lorsque vous utilisez votre action pour attaquer ou lancer un sort d'élémentaliste concernant un ennemi ou plus, vous pouvez utiliser votre action bonus pour dépenser un emplacement de sort. Si vous le faites, choisissez une créature consentante que vous pouvez voir située à la courte portée de votre frappe élémentaire. Elle regagne un nombre de points de vie égal à 1d8 par niveau de l'emplacement de sort dépensé.
- Lorsque vous lancez un sort d'élémentaliste de niveau 1 ou plus qui concerne seulement vous ou un ou plusieurs de vos alliés, vous pouvez utiliser votre action bonus pendant ce tour pour effectuer une frappe élémentaire.

Gravité. Vous apprenez à contrôler les attaches terrestres connectant toute chose au sol à travers la force de gravité, et bénéficiez des avantages suivants :

- Vous avez toujours les sorts *catapulte*^{XGE}, *lévitation* et *vol* préparés. À partir du niveau 17, vous avez aussi toujours le sort *télékinésie* préparé. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour et chacun compte comme un sort d'élémentaliste.
- Pendant votre tour, vous pouvez utiliser votre action bonus pour doubler votre distance de saut jusqu'à la fin de votre tour. Si vous le faites, vous ne subissez pas de dégâts de chute pour des hauteurs inférieures à 30 mètres.
- Vous utilisez votre action pour choisir un objet que vous pouvez voir situé à courte portée de votre frappe élémentaire et n'étant pas plus grand que 3 mètres pour chaque dimension. Vous choisissez de doubler ou diviser par deux le poids de l'objet. Si une créature porte l'objet que vous alourdissez de cette manière, il doit réussir un jet de sauvegarde de Force contre votre DD de jets de sauvegarde contre les sorts ou lâcher l'objet. Si vous alourdissez une arme de cette manière, elle perd sa propriété *légère* si elle la possède, sinon elle gagne la propriété *lourde*. Si vous allégez une arme de cette manière, elle perd sa propriété *lourde* si elle la possède, sinon elle gagne la propriété *légère*. Le poids de l'objet est altéré de cette manière jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou mort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau cette aptitude. Un seul objet peut être sous l'effet de cette aptitude à n'importe quel moment.

Yang. Vous joignez votre harmonisation avec le Plan Transitoire pour accéder aux énergies du Plan Positif, et bénéficiez des avantages suivants :

- Vous apprenez les tours de magie *lumières dansantes* et *lumière*. Chacun compte comme un sort d'élémentaliste.
- Lorsque vous effectuez une frappe élémentaire ou lancez un sort infligeant des dégâts psychiques, vous pouvez infliger des dégâts radiants à la place.
- Lorsque vous lancez un sort d'élémentaliste de niveau 1 ou plus qui infligerait des dégâts, vous pouvez dépenser un emplacement de sort d'un niveau de plus par rapport au sort lancé pour que le sort soigne plutôt la cible. Par exemple, pour lancer le sort de niveau 1 *murmures dissonants* de cette manière, vous dépensez un emplacement de sort de niveau 2. Si vous le faites, pendant la durée du sort, lorsque celui-ci devrait infliger des dégâts, la cible gagne à la place un nombre de points de vie égal au résultat des jets de dégâts du sort. De plus, les cibles du sort peuvent choisir d'échouer leur jet de sauvegarde contre ce sort, ou choisir qu'une attaque faisant partie de ce sort les touche automatiquement. Si une créature succombe volontairement à ce sort d'une de ces manières, vous pouvez choisir de ne pas imposer n'importe quel autre effet du sort, tel que la réaction devant être utilisée normalement pour le sort *murmures dissonants*.

Yin. Vous joignez votre harmonisation avec le Plan Transitoire pour accéder aux énergies du Plan Positif, et bénéficiez des avantages suivants :

- Vous avez toujours les sorts *animation des morts*, *blessure*, *ombre d'égaré*^{XGE} et *rayon affaiblissant* préparés. À partir du niveau 17, vous avez aussi toujours le sort *danse macabre*^{XGE} préparé. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour et chacun compte comme un sort d'élémentaliste.

- Lorsque vous effectuez une frappe élémentaire, vous pouvez choisir qu'elle inflige des dégâts nécrotiques.
- Lorsque vous lancez un sort d'élémentaliste de niveau 1 ou plus infligeant des dégâts nécrotiques ou psychiques, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de deux niveau de plus par rapport au sort lancé pour emplir le sort d'une plus grande énergie nécrotiques. Par exemple, pour lancer le sort *murmures dissonants* de cette manière, vous devez dépenser un emplacement de sort de niveau 3. Si vous le faites, pendant la durée du sort, celui-ci inflige des dégâts nécrotiques s'il ne le fait pas déjà. Quand une créature subit des dégâts nécrotiques par un tel sort, ses points de vie maximum sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques infligés. Si une créature d'un type autre que mort-vivant meurt de cette manière, il devient un zombi sous votre contrôle au début de votre prochain tour, de la même manière que si le corps était sous l'effet du sort *animation des morts*. Vous lancez l'initiative pour chaque zombi créé de cette manière.

PROUESSE ÉTHÉRÉE

Au niveau 18, votre lien avec l'Éther Élémentaire est si profond que vous atteignez une perfection dans la manipulation de ces énergies élémentaires. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire reliée à votre spécialité éthérée.

Équilibre. Vous pouvez lancer le sort *sacre des ampleurs* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

Gravité. Vous pouvez lancer le sort *sacre du temps* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

Yang. Vous pouvez lancer le sort *sacre de la lumière* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

Yin. Vous pouvez lancer le sort *sacre des ténèbres* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

AIR

L'Élément Primordial de l'air vient d'un royaume où le ciel n'a pas de limites, où les courants d'air et nuages sont en mouvement constant, où l'air est clair et pur. Le plan élémentaire de l'air est un plan de liberté et de tranquillité, où l'un peut tomber ou voler éternellement en paix avec un vent rafraîchissant dans le dos. Pour renforcer au mieux votre connexion avec ce plan, il vous faut embrasser ses qualités zen, laisser la patience prendre le dessus sur les émotions.

SPÉCIALITÉ AÉRIENNE

Au niveau 14, vous construisez une connexion plus intime avec l'Air Élémentaire, apportant une évolution des effets de ses énergies élémentaires sur vous. Lorsque vous choisissez votre spécialité aérienne, vous bénéficiez de l'option suivante, en plus de celles disponibles dans le *PDF de la classe d'Élémentaliste*. Votre choix détermine l'aptitude gagnée au niveau 18.

Nuage. Vous parvenez à créer et manipuler les particules dans l'air, vous permettant de remplir l'environnement autour de vous avec de la fumée et du gaz, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous avez toujours les sorts *forme gazeuse*, *foulée brumeuse*, et *nuage puant* préparés. À partir du niveau 17, vous avez aussi toujours le sort *nuage mortel* préparé. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour et chacun compte comme un sort d'élémentaliste.
- Vous pouvez lancer le sort *nappe de brouillard* comme un sort de niveau 1 à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.
- Lorsque vous lancez un sort d'élémentaliste devant assombrir une zone, vous pouvez voir à travers l'effet comme si la zone n'était pas assombrie.

PROUESSE AÉRIENNE

Au niveau 18, votre lien avec l'Air Élémentaire est si profond que vous atteignez une perfection dans la manipulation de ces énergies élémentaires. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire reliée à votre spécialité aérienne.

Nuage. Vous pouvez lancer le sort *sacre des brumes* ^{OAP} une fois sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

EAU

L'Élément Primordial de l'eau vient d'un royaume à l'eau cristalline existant indéfiniment dans toute direction, où les fluctuations des marées dominant tout mouvement. Le plan élémentaire de l'eau est un plan de mouvement constant, d'une danse naturelle et sans fin. Pour renforcer au mieux votre connexion avec ce plan, vous devez accueillir ce rythme en votre sein et le suivre au travers de ses fluctuations, n'interrompant le flot naturel des événements qu'aux moments les plus cruciaux.

SPÉCIALITÉ AQUATIQUE

Au niveau 14, vous construisez une connexion plus intime avec l'Eau Élémentaire, apportant une évolution des effets de ses énergies élémentaires sur vous. Vous bénéficiez d'une des aptitudes de votre choix. Votre choix détermine l'aptitude gagnée au niveau 18.

Plante. Vous parvenez à contrôler l'eau de toute vie végétale, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous avez toujours les sorts *croissance végétale*, *enchevêtrement*, *frappe piégeante* et *liane agrippeuse* préparés. À partir du niveau 17, vous avez aussi toujours le sort *passage par les arbres* préparé. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour et chacun compte comme un sort d'élémentaliste.
- Vous pouvez traverser des plantes non-magiques sans être ralenti et sans subir de dégâts par celles-ci si elles ont des épines, ou des dangers similaires.
- Lorsque vous effectuez une frappe élémentaire, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour déchaîner une liane parsemée d'épines à la place de l'eau. Si l'attaque touche, la créature subit 1d4 de dégâts acides supplémentaires par niveau de l'emplacement de sort dépensé, et vous tirez une créature jusqu'à 3 mètres par niveau de l'emplacement de sort dépensé vers vous.

PROUESSE AQUATIQUE

Au niveau 18, votre lien avec l'Eau Élémentaire est si profond que vous atteignez une perfection dans la manipulation de ces énergies élémentaires. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire reliée à votre spécialité aquatique.

Plante. Vous pouvez lancer le sort *sacre des lianes* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

FEU

L'Élément Primordial du Feu vient d'un royaume où les flammes sont inextinguibles, où la chaleur est suffocante, et les incendies dévorent tout sur leur passage. Le plan élémentaire du feu est un plan de tumulte, de passion et d'ambition. Pour renforcer au mieux votre connexion avec ce plan, il vous faut embrasser vos propres passions, émotions et ambitions, et donner tout votre potentiel à chaque tâche à laquelle vous vous dédiez.

SPÉCIALITÉ ARDENTE

Au niveau 14, vous construisez une connexion plus intime avec le Feu Élémentaire, apportant une évolution des effets de ses énergies élémentaires sur vous. Vous bénéficiez d'une des aptitudes de votre choix. Votre choix détermine l'aptitude gagnée au niveau 18.

Chaleur. Vous parvenez à produire de la chaleur sans flammes, utilisant celle-ci pour tordre la lumière et rôti vos ennemis, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez lancer le sort *déguisement* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant cette aptitude, il compte comme un sort d'élémentaliste. Quand une créature effectue un test d'Intelligence (Investigation) pour déterminer si vous êtes déguisé de cette manière, elle l'effectue avec avantage à cause de la chaleur que vous devez produire pour créer l'illusion.
- Lorsque vous effectuez une frappe élémentaire, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour générer une explosion de chaleur pure au lieu du feu, rendant l'attaque bien plus difficile à voir. Si l'attaque touche, elle inflige 1d4 de dégâts de feu supplémentaires par niveau de l'emplacement de sort dépensé.
- Lorsque vous lancez un sort d'élémentaliste de niveau 1 ou plus infligeant des dégâts de feu, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de deux niveaux de plus par rapport au sort lancé pour produire de la chaleur au lieu de flammes, rendant les effets du sort bien plus difficiles à voir. Par exemple, pour lancer le sort de niveau 3 *boule de feu* de cette manière, vous devez dépenser un emplacement de sort de niveau 5. Si vous le faites, n'importe quel jet d'attaque faisant parti du sort pendant ce tour est effectué avec avantage, et les créatures devant effectuer un jet de sauvegarde contre le sort pendant ce tour le font avec désavantage.

PROUESSE ARDENTE

Au niveau 18, votre lien avec le Feu Élémentaire est si profond que vous atteignez une perfection dans la manipulation de ces énergies élémentaires. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire reliée à votre spécialité ardente.

Chaleur. Vous pouvez lancer le sort *sacre du mirage* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

TERRE

L'Élément Primordial de la Terre prend ses racines dans un royaume aux grandes étendues de pierre, de poussière et de sable, où tout reste immobile. Le plan élémentaire de l'air est un plan d'obstination et de refus du changement. Pour renforcer au mieux votre connexion avec ce plan, il vous faut devenir plus obstiné qu'il l'est, et imposer votre volonté sur cet élément inflexible.

SPÉCIALITÉ TELLURIQUE

Au niveau 14, vous construisez une connexion plus intime avec la Terre Élémentaire, apportant une évolution des effets de ses énergies élémentaires sur vous. Vous bénéficiez d'une des aptitudes de votre choix. Votre choix détermine l'aptitude gagnée au niveau 18.

Sable. Vous parvenez à séparer la terre que vous manipulez en de fins grains de sable, apportant une flexibilité sur cet élément rigide, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous avez toujours les sorts *tourbillon de poussière* ^{XGE} et *mur de sable* ^{XGE} préparés. Ces sorts ne comptent pas parmi le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour et chacun compte comme un sort d'élémentaliste.
- Vous vous déplacez sur un terrain difficile créé par sur sable ou de la pierre sans qu'ils vous ralentissent.
- Lorsque vous effectuez une frappe élémentaire, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour que votre attaque ignore les abris partiels et importants. Si l'attaque touche, elle inflige 1d4 de dégâts supplémentaires par niveau de l'emplacement de sort dépensé.
- Vous pouvez choisir en tant qu'action un point que vous pouvez voir située à 6 mètres ou moins de vous, modifiant temporairement la terre et la roche dans la zone en sable. La roche non-magique de n'importe quel type située dans un cercle de 6 mètres de rayon centré sur le point choisi devient du sable, devenant un terrain difficile pour les créatures autre que vous, pendant 1 minute. Les objets non-magiques en pierre n'étant pas portés se réduisent en sable et sont détruits. Vous devez finir un repos court ou long afin d'utiliser cette capacité à nouveau.

PROUESSE TELLURIQUE

Au niveau 18, votre lien avec la Terre Élémentaire est si profond que vous atteignez une perfection dans la manipulation de ces énergies élémentaires. Vous bénéficiez d'une aptitude supplémentaire reliée à votre spécialité tellurique.

Sable. Vous pouvez lancer le sort *sacre de la poussière* ^{OAP} sans utiliser d'emplacement de sort une fois par repos long. Lorsque vous le faites, il est considéré comme un sort d'élémentaliste.

MULTICLASSAGE D'ÉLÉMENTALISTE

PRÉREQUIS AU MULTICLASSAGE

Élément	Valeurs de Caractéristique Minimales
Primordial	Force ou Dextérité 13, Intelligence 13
Éther	Force ou Dextérité 13, Intelligence 13



LISTE DES SORTS D'ÉLÉMENTALISTE DE L'ÉTHÉR

*Les sorts avec l'exposant « ^{OAP} » sont des sorts originaux créés par OUTLANDISH ADVENTURE PRODUCTIONS, et vous pouvez consulter leur entière description à la fin du document. Les sorts avec l'exposant « ^{XGE} » sont des sorts trouvables dans le *Guide Complet de Xanathar*.*

NIVEAU 1

Charme-personne
Compréhension des langues
Déguisement
Fou rire de Tasha
Frappe colérique
Frayeur^{XGE}
Héroïsme
Injonction
Murmures dissonants
Sommeil

NIVEAU 2

Amélioration de caractéristique
Apaisement des émotions
Détection des pensées
Envoûtement
Épine mentale^{XGE}
Immobiliser un humanoïde
Lame d'ombres^{XGE}
Localiser un objet
Suggestion
Zone de vérité

NIVEAU 3

Clignotement
Ennemis à foison^{XGE}
Envoi de message
Langues
Peur
Sieste^{XGE}
Transfert de vie^{XGE}

NIVEAU 4

Assassin imaginaire
Charme-monstre^{XGE}
Confusion
Frappe assommante
Localiser une créature

NIVEAU 5

Dominer un humanoïde
Immobiliser un monstre
Lien télépathique de Rary
Perturbations synaptiques^{XGE}
Rêve

NOUVEAUX SORTS

SACRE DES AMPLEURS

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Classes: Clerc, Odic

Jusqu'à la fin du sort, vous vous abandonnez à la volonté du multivers, devenant apte à équilibrer de manière impartiale toute action avec sa réaction équivalente et opposée, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Quand une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour permettre à une autre créature consentante que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous de regagner un nombre de points de vie égal aux dégâts subis par la première créature.
- Quand une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous regagne des points de vie, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer une autre créature ciblée que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution ou de Sagesse. Le choix du jet de sauvegarde revient à la cible. En cas d'échec, la cible subit un nombre de dégâts nécrotiques égal au nombre de points de vie gagné par la première créature. Les dégâts nécrotiques subis de cette

manière ne peuvent être réduits ou prévenus d'une quelconque manière.

- Vous pouvez utiliser votre action pour supprimer les émotions trop intenses des créatures situées dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point à 9 mètres ou moins de vous. Si une créature située dans la sphère est charmée ou effrayée, l'effet est neutralisé tant que la créature se trouve dans la sphère. La sphère dure jusqu'à la fin du sort, or jusqu'à que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière. Vous pouvez utiliser votre action bonus pour déplacer la sphère jusqu'à 6 mètres dans n'importe quelle direction.

SACRE DES BRUMES

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Classes: Druide, Ensorcelleur, Magicien, Sorcier

Jusqu'à la fin du sort, votre corps et votre équipement prennent un aspect éthéré de brumes et de fumées, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes résistant aux dégâts contondants, perçants et tranchants d'attaques non-magiques.
- Vous êtes immunisé aux conditions agrippé, pétrifié ou entravé.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer une sphère de brumes vampiriques rouge-sangs centrée sur un point que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Chaque créature autre que vous se déplaçant au sein de la sphère pour la première fois durant son tour ou finissant son tour là subit 2d10 dégâts nécrotiques. Les dégâts nécrotiques infligés par les brumes ne peuvent pas être réduits ou empêchés d'une quelconque manière. Les brumes durent jusqu'à ce que le sort prenne fin, jusqu'à ce qu'un vent d'une vitesse moyenne ou grande (d'au moins 16 kilomètres par heure) les disperse, ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière. Vous pouvez utiliser votre action bonus pendant chacun de vos tours pendant la durée du sort pour déplacer la sphère jusqu'à 6 mètres dans n'importe quelle direction.

SACRE DES LIANES

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Classes: Druide, Odic

Jusqu'à la fin du sort, vous vous recouvrez de lianes et autres matières végétales, augmentant votre taille d'une catégorie, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 fois votre niveau. Lorsque vous subissez des dégâts réduisant seulement vos points de vie temporaires, les dégâts ne vous forcent pas à effectuer jet de sauvegarde de constitution pour maintenir votre concentration sur le sort. Vous perdez les points

de vie temporaires dont vous disposez lorsque le sort prend fin.

- Vous pouvez utiliser votre action bonus durant chacun de vos tours pour rassembler davantage de lianes autour de vous, et gagnez 1d10 points de vie temporaires. Si vous avez déjà des points de vie temporaires quand vous utilisez cet effet, vous ajoutez ces points de vie temporaires à ceux dont vous disposiez déjà, au lieu de les remplacer.
- Chaque créature se déplaçant à 1,50 mètre ou moins de vous pour la première fois durant un tour ou y finissant son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être entravée. Une créature entravée, ou une autre créature se trouvant à moins de 1,50 mètre ou moins de celle-ci peut utiliser son action pour répéter le jet de sauvegarde, et libérer la créature entravée en cas de succès.
- Vous pouvez utiliser votre action pour déchaîner les lianes jaillissant de vous sur une ligne de 6 mètres de long et 1,50 mètre de large dans la direction que vous choisissez. Chaque créature dans la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 4d8 dégâts contondants ou d'acide. Vous choisissez le type de dégâts infligés.

SACRE DE LA LUMIÈRE *Transmutation de niveau 6*

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes
Classes : Clerc

Jusqu'à la fin du sort, votre corps se pare d'une couronne de lumière chatoyante, éclairant d'une lumière vive sur 9 mètres et d'une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Si une zone de lumière éclairée par ce sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 6 ou moins, les ténèbres se dissipent.
- Lorsque vous ou une créature alliée commence son tour à 9 mètres de vous ou moins, la créature gagne 2d6 points de vie.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour créer un flash de lumière brillant sur un cône de 4,50 mètres à partir de vous dans la direction de votre choix. Chaque créature de votre choix dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 3d8 dégâts radiants et sont aveuglées jusqu'à la fin de leur prochain tour, les autres subissent la moitié des dégâts seulement et ne sont pas aveuglées.



SACRE DU MIRAGE *Transmutation de niveau 6*

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes
Classes : Druide, Enorceleur, Magicien

Jusqu'à la fin du sort, une chaleur s'écoule de votre corps et courbe la lumière autour de vous, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Chaque créature est désavantagée sur leurs jets d'attaque contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet si il ne dépend pas de sa vue, par exemple en ayant la vision aveugle, ou si il peut voir à travers les illusions, par exemple en ayant la vision véritable.
- Chaque créature se déplaçant à 1,50 mètre ou moins de vous pour la première fois pendant un tour ou finit son tour là ainsi subit 1d10 dégâts de feu.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un phénomène visible de votre choix n'étant pas plus large qu'une sphère de 4,50 mètres, centrée à 9 mètres ou moins de vous. Une créature autre que vous se déplaçant au sein de ce phénomène pour la première fois durant son tour ou finissant son tour là subit 2d10 dégâts de feu. Lorsqu'une créature subit des dégâts de cette manière, elle peut utiliser sa réaction pour examiner le phénomène avec un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de jets de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, elle réalise que le phénomène est une illusion. Si la créature échoue, elle considère le phénomène comme réel, rationalisant n'importe quelle interaction illogique. Par exemple, une créature tentant de boire l'eau d'un bassin illusoire subissant des dégâts de cette manière raisonnera en pensant qu'elle a été mordu par quelque chose se trouvant au sein du bassin. Le phénomène dure jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière. Vous pouvez utiliser votre action bonus pendant chacun de vos tours pendant la durée du sort pour déplacer la sphère jusqu'à 6 mètres dans n'importe quelle direction et changer n'importe quelle élément du tableau présenté par le phénomène.

SACRE DE LA POUSSIÈRE *Transmutation de niveau 6*

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes
Classes : Druide, Enorceleur, Magicien, Sorcier

Jusqu'à la fin du sort, votre corps et votre équipement prennent la texture du sable, vous permettant de vous séparer en des grains individuels et de vous reformer en votre forme initiale, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes résistants aux dégâts contondants, perçants et tranchants d'attaques non-magiques.
- Vous pouvez vous déplacer dans l'espace de n'importe quelle créature, et à travers un espace aussi étroit que 2,50 centimètres de large, sans avoir à vous serrer ou subir des pénalités de mouvement.

- Vous pouvez utiliser votre action pour choisir un point que vous pouvez voir à 6 mètres ou moins de vous, changeant temporairement la pierre et la terre dans cette zone en sable. La pierre non-magique de n'importe quelle sorte devient du sable, devenant un terrain difficile pour les créatures autres que vous pour la durée du sort. Les objets faits de pierre non-magique dans la zone qui ne sont pas portés s'effondrent en sable et sont détruits. Cet effet dure jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière.

SACRE DU TEMPS

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Classes: Ensorceleur, Magicien

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez altérer la gravité d'une manière vous permettant de modifier le passage relatif du temps pour les créatures, et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Au lieu de vous déplacer durant votre tour, vous pouvez utiliser votre action bonus pour ralentir le temps au point de quasiment l'arrêter autour de vous, et ensuite vous déplacer en utilisant votre vitesse de déplacement avant que le temps reprenne son cours normal. Les autres créatures perçoivent ce mouvement comme une téléportation.
- Quand vous êtes touché par une attaque ou échouez un jet de sauvegarde contre un effet, vous pouvez utiliser votre réaction pour ralentir temporairement le temps autour de vous et vous déplacer dans un espace inoccupé situé à 4,50 mètres ou moins de vous avant que le temps reprenne son cours. Les autres créatures perçoivent ce mouvement comme une téléportation. Si vous vous déplacez de cette manière dans un espace permettant de rendre l'attaque ou l'effet invalide, vous ne subissez aucun dégât ou effet provenant de la source. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez le faire à nouveau qu'en finissant l'un de vos tours sans utiliser votre action.
- Vous pouvez utiliser votre action pour tenter d'accélérer ou de ralentir le temps relatif d'une créature autre que vous située dans votre champ de vision à 9 mètres ou moins de vous. Si vous choisissez d'accélérer une créature, une créature consentante de votre choix bénéficie des effets sur sort hâte jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière. Une fois qu'un effet accélérant pour une créature prend fin, elle est pris d'une vague intense de fatigue et ne peut plus bouger ou utiliser d'actions jusqu'à son prochain tour. Si vous choisissez de ralentir une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir les effets du sort lenteur jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière. Vous ne pouvez avoir qu'une seule créature sous les effets de cette aptitude à la fois, que cette créature soit accélérée ou ralentie.

SACRE DES TÉNÈBRES

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Classes: Clerc, Magicien, Sorcier

Jusqu'à la fin du sort, des ombres fumantes et une énergie nécrotique vous enveloppe tel un manteau, et vous bénéficiez des aptitudes suivantes :

- Vous êtes immunisé aux dégâts nécrotiques.
- La lumière faible ou l'obscurité, y compris l'obscurité magique, n'entrave pas votre vision.
- Tant que vous êtes dans une zone de lumière faible, ou d'obscurité, y compris dans l'ombre d'une créature, vous pouvez utiliser votre action bonus pour vous téléporter dans une autre zone de lumière faible ou d'obscurité que vous pouvez voir.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer une sphère de 4,50 mètres de ténèbres magiques centrée sur un point que vous pouvez voir situé à 9 mètres ou moins de vous. Les ténèbres s'étendent sur les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peut pas voir à travers ces ténèbres, et la lumière non-magique ne peut l'illuminer. Si une créature d'un type autre que mort-vivant meurt au sein de ces ténèbres, elle devient un zombi sous votre contrôle au début de votre prochain tour, comme si le corps était sous l'effet du sort *danse macabre*^{XGE}. Vous lancez l'initiative pour chaque zombi créé de cette manière. Les ténèbres durent jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau votre action de cette manière. Pour une action ou une action bonus pendant chacun de vos tours durant le sort, vous pouvez déplacer la sphère sur 6 mètres dans n'importe quelle direction, mais une fois seulement durant chacun de vos tours. Lorsque le sort prend fin, chaque zombi créé par ce sort devient inanimé.

CRÉDITS

Chef de Produit: [Ross Leiser](#)

[Outlandish Adventure Productions](#)

Rejoignez nous sur:

[Patreon](#)

[Twitter](#)

[Facebook](#)

[Reddit](#)

Conception & Ecriture: Ross Leiser

Traduction & Adaptation : Simon Thuillier

PAO & Design Graphique: [Nathanaël Roux](#)

Illustrateur de Couverture: Rui Ferreira et Ekaterinya Vladinakova

Illustrateurs Intérieur: Rui Ferreira, Ekaterinya Vladinakova, Nathanaël Roux.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2017-2019 by Ross Leiser and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.