

AKELANOS DE BOER

Clerc d'Hélios humain, bienveillant mais ambitieux

Age 27 ans

Niveau 4

Domaine divin Prêtre

Classe d'armure 10 (armure de cuir) ou 12 (avec bouclier)

Points de vie Max. 31

Dé de vie 1d8

Bonus de maîtrise +2

Vitesse 9 m

Perception passive 14

Alignement Loyal Bon

CARACTERISTIQUES

Force	11	+0
Dextérité	9	-1
Constitution	15	+2
Intelligence	13	+1
Sagesse	18	+4 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Charisme	14	+2 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde

ATTAQUES

Attaque de mêlée : Masse d'armes (Toucher : 1d20+2 / Dégâts contondants 1d6+1)

Attaque à distance : Arbalète légère (Toucher : 1d20+1 / Dégâts perforants 1d8-1), munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains

COMPETENCES MAITRISEES (AJOUTER LE BONUS DE MAITRISE AU D20)

Histoire (INT), Médecine (SAC), Persuasion (CHA), Religion (INT)

AUTRES MAITRISES

Langages (Commun, Elfe), armes courantes, armures légères et intermédiaires, boucliers, véhicules terrestres.

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, bouclier, masse d'armes, arbalète légère, carquois (20 carreaux), symbole sacré (médaillon solaire).

Paquetage d'ecclésiastique (comprend un sac à dos, une couverture, dix bougies, une boîte à amadou, un tronc à offrandes, deux blocs d'encens, un encensoir, des habits de cérémonie, 2 jours de rations et une outre).

Équipement de sang bleu (habits de bonne qualité, outils d'artisan, objet ou symbole appartenant à la famille de votre parent noble, bourse contenant 20 po).

APTITUDES DE CLASSE

Canalisation d'énergie divine. Vous gagnez la capacité de canaliser directement l'énergie divine qui émane de votre déité et vous pouvez utiliser cette énergie pour alimenter vos effets magiques. Vous débutez avec deux effets de ce type : renvoi des morts-vivants et armes enflammées.

Quand vous utilisez canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet vous souhaitez produire. Après avoir utilisé une fois cette aptitude, vous devez finir un repos court ou un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Renvoi des morts-vivants. Vous pouvez utiliser une action pour brandir votre symbole sacré et prononcer une prière contre les morts-vivants. Dans un rayon de 9 mètres, chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 14). Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est repoussée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Armes enflammées. Vous touchez une arme et elle inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires pendant une minute (10 rounds).

HISTORIQUE : SANG BLEU

Vous faites partie de la noblesse. Dernier fils d'une longue lignée, noble sans terre ou encore parvenu ayant acheté son nom et son rang, peu importe : vous êtes considéré comme membre à part entière de l'élite de la société. Votre vie n'était que richesse et privilège, et cela se voit. Vous savez évoluer dans les cercles privilégiés du monde et vous êtes moins à l'aise avec les gens du peuple. **Trait de personnalité :** Les gens du peuple méritent ma bienveillance. **Idéal :** puissance, lumière & gloire. **Lien :** Mon titre m'impose ma conduite. Je ne peux me permettre de le salir. **Défaut :** J'apprécie les plaisirs de la vie, plus que toute chose.

De la Haute. Vous êtes à l'aise dans les cercles de la haute société, et votre statut est aisément reconnaissable. Dès que l'on sait que vous êtes de noble lignage, les gens du peuple ont tendance à vous traiter avec déférence et respect, par devant tout du moins. Les miliciens et les gardes vous laissent tranquille, et les portes des grandes maisons et des cercles de pouvoir s'ouvrent plus facilement, pour peu que vous y mettiez les formes.

EXIL SOLAIRE

Akélanos est le frère puîné de Stavros de Boer, Prince des îles radieuses, un archipel volcanique qui perpétue en son sein un culte solaire très ancien datant des premiers jours du Monde, bien avant l'édification de Laelith sur les ruines de Tanith-Lenath. La principauté doit sa prospérité aux trois mines de diamant qu'elle abrite.

En tant que second fils de la famille régnante, Akélanos s'est retrouvé propulsé à la tête du culte d'Hélios. Tout se passait très bien jusqu'au jour où une éclipse totale de soleil plongea la population de l'archipel dans la panique. Elle fut interprétée comme un mauvais présage et comme une punition à l'égard du grand-prêtre princier. Pour calmer ses ouailles, Akélanos décida d'entreprendre un pèlerinage expiatoire jusqu'à la Cité Sainte. Il confia la direction du culte à sa jeune sœur, Délia, et rassembla une caravane chargée de richesses constituant une offrande pour le temple de l'Oiseau de Feu, auquel le culte d'Hélios devait logiquement se rattacher. Akélanos voyagea sous bonne escorte, mais le pèlerinage ne fut pas pour autant exempt de péripétie diverses qui mirent à plusieurs reprises sa vie en danger. Fort heureusement, Akélanos put compter sur le soutien de son Dieu, qui fit croire ses pouvoirs spirituels tout au long du voyage. Arrivé à Laelith, Akélanos porta son offrande au temple et négocia en échange le fait d'être logé gratuitement par celui-ci. Il s'habitua très vite à la vie religieuse de Laelith et décida de rester dans la Cité Sainte pour faire carrière au sein du temple de l'Oiseau de Feu, avec pour objectif secret d'en devenir le grand-prêtre le plus rapidement possible.

Il comprit tout de suite que pour gravir quatre à quatre les échelons du pouvoir, il lui fallait sortir des sentiers battus. Mais comment ? La réponse lui vint d'une rencontre avec une brillante musicienne de l'Académie du bel art : Dame **Elloryne**. Elle croisa son chemin le soir d'une représentation au Grand théâtre et sembla trouver sa compagnie fort agréable. Ils entamèrent peu de temps après une improbable mais délicieuse liaison. En apprenant à la connaître, il se rendit compte qu'Elloryne, originaire de Laelith, disposait d'un vaste réseau de connaissances dans toute la cité. Elle lui suggéra de rassembler autour de lui un petit groupe d'aventuriers aux compétences complémentaires et de commencer à honorer quelques contrats pour construire une petite réputation qui lui permettrait ensuite de se mettre au service des puissants de la cité. Akélanos approuva ce projet sans aucune hésitation.

Elloryne lui présenta **Jimmy Lightfeet**, un jeune homme agile et souple, spécialisé dans l'action discrète. De son côté Akélanos se mit en quête de trouver un combattant honorable (et sans lien avec le temple

de l'Oiseau de Feu, pour éviter toute fuite sur son projet...). Il jeta son dévolu sur un paladin rattaché au Temple du Nuage, Sire **Galladon**, qui accepta de le rejoindre pour voir un peu d'action. Akélanos, qui pensait que quatre était un bon nombre pour commencer, arrêta-là ses recherches. Pour exercer son activité d'aventurier, il estima préférable de quitter le logement offert en son sein par le Temple de l'Oiseau de Feu. Il opta pour une suite à l'auberge de la « Miche rebondie », au n° 170 de l'échelle des Boulangers (toujours aux frais du temple bien entendu), assez grande pour y loger avec ses trois compagnons (et même quelques autres si le groupe devait s'agrandir). Bien lui en prit, car à peine avait-il emménagé qu'il fut contacté par **Eledhwen**, une mystérieuse magicienne elfe, qui lui proposa ses services à la seule condition de pouvoir régulièrement disposer de temps pour elle-même sans que quiconque dans le groupe ne cherche à savoir ce qu'elle ferait de ce temps. Akélanos et ses trois compagnons acceptèrent ses conditions et Eledhwen rejoignit le groupe.

Au moment où notre histoire commence, ils ont placardé chez les commerçants du quartier des petites annonces présentant leurs services et attendent avec impatience leur premier contrat...

LANCER DES SORTS

En tant que relais de la puissance divine, vous pouvez lancer des tours de magie (à volonté), ainsi que des sorts préparés (un certain nombre de fois par jour).

Préparation des sorts. Dans la liste de sorts de clerc, vous pouvez préparer 7 sorts. Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire ceux pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent. Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de clerc vous demande de passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Lancer un sort préparé. Pour lancer un sort, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Lancer le sort consomme l'emplacement utilisé, mais le sort reste préparé et peut être utilisé à nouveau (en consommant un autre emplacement). Si vous utilisez un emplacement de niveau supérieur à celui du sort, l'effet du sort peut être augmenté (voir description du sort).

Le tableau ci-dessous vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser. Vous regagnez l'accès à tous ces emplacements après un repos long.

Niveaux de sorts	1	2
Emplacements de sorts	4	3

Caractéristique d'incantation. La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de clerc est la **Sagesse**. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de clerc vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé.

Difficulté des jets de sauvegarde. La difficulté des jets de sauvegarde contre les sorts que vous lancez est de 14 (8 + bonus de maîtrise + bonus de Sagesse)..

Modificateur d'attaque de sort. Votre modificateur d'attaque de sort est de +6 (bonus de maîtrise + bonus de Sagesse).

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez utiliser votre symbole sacré comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de clerc. Un focaliseur d'incantation remplace la composante matérielle d'un sort, sauf si la composante requise s'accompagne d'une valeur monétaire. Dans ce cas, vous devez utiliser la composante indiquée pour lancer le sort.

Incantation rituelle. Vous pouvez lancer un sort de clerc que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel, dans la mesure où il possède le sous-type rituel. Cette version du sort demande

10 minutes de plus et n'utilise pas d'emplacement de sort. Cela implique qu'elle ne peut être lancée à plus haut niveau.

Sorts de domaine. Une liste de sorts spécifique est associée à chacun de vos domaines divins : **le feu & la lumière**. Une fois que vous avez appris un sort de domaine, vous pouvez considérer qu'il est toujours préparé, et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous avez appris un sort de domaine qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de clerc, vous pouvez quand même le considérer comme un sort de clerc en ce qui vous concerne.

LISTES DE SORTS

Vous connaissez les tours de magie, sorts de domaine et sorts de clercs suivants.

TOURS DE MAGIE

(ne consomment pas d'emplacements)

ASSISTANCE

Divination, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu au test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après le test. Le sort se termine alors.

FLAMME SACRÉE

Évocation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Une lumière flamboyante s'abat sur une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. Même si elle se trouve derrière un abri, la cible ne bénéficie pas d'un avantage lors du jet de sauvegarde. Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

LUMIÈRE

Évocation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente) **Durée** : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne fait pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. Jusqu'à la fin du sort, il émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon additionnel de 6 mètres. Vous pouvez colorer cette lumière comme vous le souhaitez. Il suffit de recouvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque pour bloquer la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez en dépensant une action. Si vous visez un objet porté ou transporté par une créature hostile, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter les effets.

RÉSISTANCE

Abjuration, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (une cape miniature) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, elle peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu à un unique jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir fait son jet de sauvegarde. Le sort se termine alors.

SORTS DU DOMAINE DU FEU

(toujours préparés)

MAINS BRÛLANTES

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle (cône de 4,50 mètres) **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Alors que vous vous tenez les doigts écartés en éventail et les pouces l'un contre l'autre, une mince nappe de feu s'étend depuis vos mains tendues. Chaque créature située dans un cône de 4,50 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 3d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Le feu embrase tous les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 1.

SPHÈRE DE FEU

Conjuration de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S, M (un bout de suif, une pincée de soufre et un peu de poudre de fer) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu de 1,50 mètre de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et subsiste pendant toute la durée du sort. Chaque créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Vous pouvez déplacer la sphère sur un maximum de 9 mètres par une action bonus. Si vous lui faites heurter une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde ou subir les dégâts de la sphère, qui arrête de se déplacer pour ce tour.

Quand vous déplacez la sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles de 1,50 mètre de haut et la faire sauter par-dessus des fosses de 3 mètres de large. Elle embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres supplémentaires.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 2.

SORTS DU DOMAINE DE LA LUMIÈRE

(toujours préparés)

LUMIÈRES DANSANTES

Évocation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S, M (un bout de phosphore ou d'orme, ou un ver luisant) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche qui apparaissent à portée. Elles ressemblent à des lanternes, des torches ou des orbes luisants qui flottent dans les airs pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les combiner pour obtenir une forme brillante vaguement humanoïde de taille M. Quelle que soit l'option choisie, chaque source lumineuse offre une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez déplacer les lumières sur un maximum de 18 mètres pour les installer ailleurs, mais toujours à portée. Une lumière créée via ce sort doit toujours se trouver à 6 mètres ou moins d'une autre émanant du même sort. Elle s'éteint si elle passe hors de portée.

FRAPPE LUMINEUSE

Évocation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : personnelle **Composantes** : V **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Héros & Dragons est un jeu de rôle basé sur les mécaniques de l'OGL5 et développé par les talents de la rédaction de Casus Belli, le magazine de référence des jeux de rôle. Les textes de cette documentation qui apparaissent sur fond blanc appartiennent à Black Book Éditions. Casus Belli et Black Book Éditions sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés. Les textes sur fond gris sont © Frédéric Ménage. Tous droits réservés. Vous pouvez reproduire cette documentation, pour un usage personnel et non lucratif, dans le cadre de parties de jeu de rôle.

La prochaine attaque avec une arme de corps-à-corps ou à distance qui vous permet de toucher une créature avant la fin de ce sort voit votre arme briller soudain d'une lumière astrale et infliger 2d6 dégâts radiants additionnels à votre cible, qui devient visible si elle était invisible et se met à émettre une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre jusqu'à la fin du sort. Elle ne peut plus devenir invisible pendant toute cette durée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-dessus du niveau 2.

SORTS DE NIVEAU 1

BALISAGE

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : 1 round

Un rayon de lumière frappe une créature de votre choix si tuée à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre elle. Si vous le réussissez, elle subit 4d6 dégâts radiants et scintille d'une faible lumière mystique jusqu'à la fin de votre prochain tour. D'ici là et grâce à cette lueur, le prochain jet d'attaque effectué contre elle bénéficie d'un avantage.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 1.

BÉNÉDICTION

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix si tuées à portée. Quand une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle lance 1d4 et ajoute le résultat obtenu au jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

BLESSURE

Nécromancie de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous la touchez, elle subit 3d10 dégâts nécrotiques.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 1.

BOUCLIER DE LA FOI

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S, M (un petit parchemin avec un extrait de texte sacré) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix située à portée et lui confère un bonus de +2 à la CA pendant toute la durée du sort.

CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

Transmutation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (une goutte d'eau pour créer de l'eau ou quelques grains de sable pour en détruire) **Durée** : instantanée

Vous créez ou détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau potable qui apparaissent à portée, dans un récipient ouvert. Sinon, l'eau peut tomber en pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant toutes les flammes à nu dans la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau situés à portée dans un récipient ouvert. Sinon, vous pouvez dissiper le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau de plus, ou bien l'arête du cube affecté augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 1.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi la magie, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

Divination de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous savez s'il y a une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant dans un rayon de 9 mètres autour de vous et vous savez précisément où il se trouve. De même, vous savez si un lieu ou un objet situé dans un rayon de 9 mètres a été consacré ou profané.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S, M (un brin d'if) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de poisons, de créatures venimeuses et de maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous déterminez également leur emplacement et identifiez à chaque fois le type de poison, de créature ou de maladie concerné.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

FLÉAU

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (une goutte de sang) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Trois créatures de votre choix au maximum, toutes situées à portée et dans votre champ de vision, sont contraintes d'effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Dès qu'une cible qui a raté ce jet effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde alors que le sort n'est pas terminé, elle doit lancer 1d4 et soustraire le résultat obtenu de son jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

INJONCTION

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V **Durée** : 1 round

Vous lancez un ordre d'un mot à une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle exécute votre ordre à son prochain tour. Le sort reste sans effet et si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas votre langue ou si votre ordre la met directement en danger.

Voici quelques ordres typiques et leurs effets. Vous pouvez donner un ordre différent de ceux présentés ici mais, dans ce cas, c'est au MJ

de décider comment la victime se comporte. Le sort se termine si elle se trouve dans l'incapacité d'obéir à l'ordre reçu.

Approche. La cible s'approche de vous en empruntant l'itinéraire le plus court et le plus direct. Elle termine son tour dès qu'elle arrive dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous.

Arrête. La cible ne bouge pas et n'entreprend aucune action. Une créature en vol reste dans les airs, à condition qu'elle soit en mesure de le faire. Si elle est obligée de se déplacer pour rester en vol, elle parcourt la distance minimum requise pour ce faire.

Fuis. La cible passe son tour à s'éloigner de vous par la méthode la plus rapide à sa disposition.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et son tour se termine.

Rampe. La cible se laisse tomber à terre et termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Ces créatures doivent toutes se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

MOT DE GUÉRISON

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V **Durée** : instantanée

Une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision récupère un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 1.

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort consume) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

Cette protection se traduit par plusieurs bénéfices. Les créatures des types précédemment nommés subissent un désavantage lors des jets d'attaque contre la cible, et cette dernière ne peut être charmée, terrorisée ou possédée par elles. Si la cible est déjà sous l'effet d'un tel état spécial émanant d'une telle créature, elle obtient un avantage lors d'un éventuel nouveau jet de sauvegarde contre l'effet en question.

PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

Transmutation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 3 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Toute la nourriture et les boissons non magiques présentes dans une sphère d'un rayon de 1,50 mètre centrée autour d'un point de votre choix situé à portée sont purifiées et débarrassées de tout poison et maladie.

SANCTUAIRE

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (un petit miroir en argent) **Durée** : 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui vise la cible avec une attaque ou un sort néfaste doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle doit choisir une nouvelle cible, sans quoi l'attaque ou le sort est perdu. Ce sort ne protège pas la cible contre les effets de zone, comme l'explosion d'une boule de feu.

Ce sort se termine si la créature protégée attaque ou lance un sort affectant une créature ennemie.

SOIN DES BLESSURES

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 1.

SORTS DE NIVEAU 2

AIDE

Abjuration de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S, M (une minuscule bandelette de tissu blanc) **Durée** : 8 heures

Le sort renforce vos alliés, qui deviennent plus robustes et plus résolus. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chacune d'entre elles augmentent de 5 pendant toute la durée du sort.

À plus haut niveau. Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de chaque cible augmentent de 5 points supplémentaires pour chaque niveau au-delà du niveau 2.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Transmutation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (des poils ou des plumes venant d'un animal) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature pour lui accorder une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants, dont la cible bénéficiera jusqu'à la fin du sort.

Endurance de l'ours. La cible a l'avantage lors des tests de Constitution. Elle gagne aussi 2d6 points de vie temporaires qui disparaissent quand le sort se termine.

Force du taureau. La cible bénéficie d'un avantage lors des tests de Force et le poids qu'elle peut porter est doublé.

Grâce du chat. La cible a l'avantage lors des tests de Dextérité. De plus, elle ne subit pas de dégât quand elle chute de 6 mètres ou moins, à condition qu'elle ne soit pas neutralisée.

Splendeur de l'aigle. La cible bénéficie d'un avantage lors des tests de Charisme.

Ruse du renard. La cible a l'avantage lors des tests d'Intelligence.

Sagesse du hibou. La cible a l'avantage lors des tests de Sagesse.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez prendre une créature de plus pour cible par niveau au-delà du niveau 2.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

Enchantement de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes au sein d'un groupe de gens. Chaque humanoïde qui se trouve dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée autour d'un point de votre choix situé à portée doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut décider de rater volontairement ce jet, sachant que lorsqu'une créature rate son jet de sauvegarde, vous l'affectez avec l'un des deux effets suivants, selon votre choix.

- Vous débarrassez temporairement la cible de tout état charmé ou terrorisé. Une fois le sort terminé, l'état s'applique de nouveau, à moins que sa durée n'ait expiré.
- Vous rendez la cible indifférente vis-à-vis des créatures de votre choix, envers lesquelles elle était auparavant hostile. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou affectée par un sort néfaste, ou bien si elle voit l'un de ses amis être ainsi agressé. La cible redevient hostile dès que le sort se termine, à moins que le MJ n'en décide autrement.

ARME SPIRITUELLE

Évocation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action bonus **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : 1 minute

Vous créez à portée une arme spectrale flottante qui persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le lanciez de nouveau. Lors de l'incantation, vous pouvez faire une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arme. L'attaque inflige des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À votre tour et au prix d'une action bonus, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 mètres et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

L'arme peut revêtir la forme de votre choix. Les clercs des divinités associées à une arme particulière (tel Thor et son marteau) font en sorte que l'arme générée ressemble à l'arme iconique de leur protecteur.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 tous les 2 niveaux au-delà du niveau 2.

AUGURE

Divination de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 minute **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S, M (bâtonnets, os ou petits objets similaires d'une valeur minimale de 25 po, portant des marques spéciales) **Durée** : instantanée

Vous lancez des bâtonnets ornés de gemmes ou des os de dragon, tirez des lames de tarot ornements ou utilisez une autre méthode de divination pour recevoir un présage de la part d'une entité d'un autre monde. Ce présage concerne les résultats de la conduite que vous comptez tenir dans les 30 prochaines minutes. C'est au MJ de choisir l'un des présages suivants :

- Bonheur pour un résultat positif
- Malheur pour un résultat négatif
- Bonheur et malheur pour un résultat comportant du positif et du négatif
- Rien pour un résultat n'étant ni positif ni négatif

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances, comme l'incantation de sorts supplémentaires, ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition able. C'est au MJ de faire ce jet en secret.

CÉCITÉ/SURDITÉ

Nécromancie de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V **Durée** : 1 minute

Vous pouvez rendre un ennemi sourd ou aveugle. Choisissez une créature autre que vous qui se situe à portée et dans votre champ de vision. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est soit aveuglée, soit assourdie (à vous de choisir) pendant toute la durée du sort. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours, le sort se terminant si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

DOUX REPOS

Nécromancie de niveau 2 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (une pincée de sel et une pièce de cuivre à poser sur chaque œil du cadavre et qui doivent rester en place pendant toute la durée du sort) **Durée** : 10 jours

Vous touchez un cadavre ou des restes. Pendant toute la durée du sort, la cible est protégée contre la décomposition et ne peut pas se transformer en mort-vivant.

Le sort rallonge aussi la période pendant laquelle on peut rappeler la cible d'entre les morts, car les jours passés sous l'influence de ce sort

Personnages de Laelith : Akélanos de Boer
Version « Héros & Dragons » 2.0 du 5 avril 2020

ne sont pas décomptés de la période pendant laquelle on peut utiliser des sorts comme rappel à la vie.

FLAMME ÉTERNELLE

Évocation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort consume) **Durée** : jusqu'à dissipation

Une flamme à la luminosité égale à celle d'une torche embrase soudain l'objet que vous touchez. L'effet du sort ressemble à une flamme ordinaire, mais ne dégage pas de chaleur et ne consomme pas d'oxygène. On peut couvrir ou cacher la flamme éternelle, mais pas l'éteindre ni l'éteindre avec de l'eau.

IMMOBILISER UN HUMANOÏDE

Enchantement de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S, M (un petit morceau de fer bien droit) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est paralysé pour toute la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser un humanoïde de plus par niveau au-delà du niveau 2. Les humanoïdes visés doivent se trouver à 9 mètres ou moins les uns des autres au moment où vous lancez le sort.

LIEN DE PROTECTION

Abjuration de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (une paire d'anneaux de platine valant chacun au moins 50 po, que la cible et vous devez porter pendant toute la durée) **Durée** : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante et crée un lien mystique entre vous et votre cible jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous, elle bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et devient résistante à tous les types de dégâts. En revanche, à chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous subissez exactement les mêmes.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si votre cible et vous êtes séparés de plus de 18 mètres. Il se termine aussi si vous le lancez de nouveau le sort. Vous pouvez également révoquer le sort par une action.

LOCALISER UN OBJET

Divination de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S, M (une branche fourchue) **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous sentez dans quelle direction il se trouve, à condition qu'il soit dans un rayon de 300 mètres. S'il se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser un objet spécifique de votre connaissance à condition que vous l'ayez vu de près, c'est-à-dire vous être trouvé à moins de 9 mètres de lui une fois dans votre vie. Sinon, le sort peut localiser l'objet d'un type donné le plus proche, comme un type d'appareil, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Le sort ne parvient pas à localiser l'objet si une couche de plomb, aussi mince soit-elle, bloque une trajectoire directe entre vous et l'objet.

PRIÈRE DE SOINS

Évocation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 10 minutes **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V **Durée** : instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision, récupèrent chacune un nombre de points de vie égal à 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 2.

PROTECTION CONTRE LE POISON

Abjuration de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez ce poison. Si elle est victime de plusieurs poisons, vous en neutralisez un dont vous avez détecté la présence ou un au hasard.

Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie d'un avantage lors des jets de sauvegarde contre le poison et se montre résistante aux dégâts de poison.

RESTAURATION INFÉRIEURE

Abjuration de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Vous touchez une créature et mettez fin à une maladie ou à un état spécial qui l'affectait, parmi aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

SILENCE

Illusion de niveau 2 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, aucun son ne peut se créer au sein d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée, ni la traverser. Une créature ou un objet entièrement contenu dans la sphère sont immunisés contre les dégâts de tonnerre, et les créatures entièrement contenues dans la sphère sont assourdies. Il est impossible de lancer un sort à composante verbale depuis la sphère.

TROUVER LES PIÈGES

Divination de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Concernant ce sort, le terme de piège désigne toute chose qui inflige soudainement ou de façon inattendue un effet considéré comme néfaste ou indésirable et que son créateur a conçu dans ce but. Ainsi, le sort prévient si une zone est affectée par une alarme, un glyphe de garde ou une fosse piégée mécanique, mais il ne révèle pas une faiblesse naturelle dans un plancher, un plafond instable ou une doline cachée.

Le sort indique simplement qu'il y a un piège ; il ne précise pas où, mais vous donne une idée générale de la nature du danger qu'il représente.

ZONE DE VÉRITÉ

Enchantement de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : 10 minutes

Vous créez une zone magique capable de protéger contre la duplicité, de la forme d'une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Jusqu'à la fin du sort, une créature qui pénètre dans la sphère pour la première fois de son tour ou y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, elle ne peut pas mentir délibérément tant qu'elle reste dans la zone du sort. Vous savez si chaque créature présente a réussi ou raté son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort qui la limite et peut donc soigneusement éviter de répondre aux questions qui susciteraient normalement un mensonge de sa part. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses, tant qu'elle reste dans les limites de la vérité.

LICENCE OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons - Manuel des règles. Copyright 2017, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.