

## VOIE DU PEUPLE ELFE

### 1. GRÂCE ELFIQUE

Le PJ gagne +5 à tous les tests de CHA et de déplacement silencieux.

### 2. ESSENCE MAGIQUE

Le PJ est naturellement lié à l'essence du monde. Il obtient un bonus de +2 en DEF contre les attaques magiques et à tous les tests destinés à résister à la magie. Ce bonus passe à +4 au rang 4 atteint dans cette voie.

### 3. MAÎTRISE DES ARMES ELFIQUES

Le PJ a appris à manier l'artisanat raffiné de son peuple. Il peut porter et utiliser armes et armures de la tradition elfique, pour lesquels il possède la formation martiale. Voir à ce sujet la marge *Armes et armures traditionnelles*.

### 4. EMPATHIE ELFIQUE

Le PJ connaît instinctivement la direction à suivre pour retrouver les personnes qui lui sont chères et intimes, quelle que soit la distance qui les sépare. De plus, il ressent, comme une forme de pressentiment, leur état de santé physique et psychologique. Enfin, il perçoit également si un danger les guette.

### 5. IMMORTALITÉ

Le PJ augmente sa valeur de CON de +2 et ses blessures guérissent plus vite. Lorsqu'il dépense 1 PR, il regagne [2 x DV + niv + Mod. CON].

## VOIE CULTURELLE DES ÉLFES BLEUS

### 1. ÉQUILIBRE PARFAIT

Habitué aux fluctuations des vagues, le PJ a acquis une coordination hors du commun. Se relever constitue pour lui une action gratuite et il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests d'équilibre.

### 2. NATIF D'ÉLSÉMUR

Le PJ choisit une caste, religieuse ou guerrière. Traditionnellement, les individus féminins choisissent la première, les individus masculins la seconde mais la nouvelle génération fait fi de ces conventions. Le choix est donc totalement ouvert. Il gagne alors une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la divination ou voie du mysticisme pour la caste religieuse ou une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la guerre ou voie du combat à deux armes pour la caste guerrière. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de sa caste (voie de la divination ou voie du mysticisme, voie de la guerre ou voie du combat à deux armes).

### 3. IMPERTURBABLE

Le PJ gagne un bonus de +5 aux tests visant à résister aux effets mentaux (tels que la peur, l'intimidation ou les sorts d'envoûtement). De plus, il gagne un bonus de +3 en Initiative.

### 4. LES ENSEIGNEMENTS DE L'EAU

Le PJ peut retenir sa respiration sous l'eau pendant 15 minutes. De plus, au plus profond des océans, il n'a pas besoin de la lumière du soleil pour se guider. Il peut aussi supporter les températures glaciales et la pression sans problème.

### 5. PARANGON ELFE BLEU

Le PJ augmente ses valeurs de CON et SAG de +2.

## VOIE DE LA DIVINATION

### 1. SIXIÈME SENS

Le PJ sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Il gagne un bonus de +2 en initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris. Capacité avancée: le bonus en initiative et en DEF passe à +3. Le bonus pour éviter d'être surpris passe à +10.

### 2. DÉTECTION DE L'INVISIBLE\*

Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le PJ détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et perçoit si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé ou dans le noir, ce sort lui permet de voir normalement.

Capacité avancée: le PJ peut lancer ce sort en action de mouvement au lieu d'une action d'attaque mais ne peut user de concentration dans ces conditions.

### 3. CLAIRVOYANCE\*

Le PJ peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT]: en cas de réussite, elles se sentent observées.

### 4. PRESCIENCE\*

Une fois par combat, à la fin d'un tour, le PJ peut décider que tout ce qui s'est passé durant ce tour n'était que la vision d'un futur possible. On rejoue alors le tour depuis le début: les autres PJ, créatures et PNJ ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement au PJ qui bénéficie d'un bonus de +10 en initiative et en DEF.

### 5. HYPERCONSCIENCE

Le PJ augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

## VOIE DU MYSTICISME

### 1. BÉNÉDICTION\*

Le PJ entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci (ainsi que le PJ) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de Carac. et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours. Le bonus passe à +2 au rang 5 atteint dans cette voie.

Capacité avancée: le bonus aux tests est augmenté de 1.

### 2. PROTECTION CONTRE LE MAL\*

Le PJ peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié (portée: au contact) pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des morts-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie).

Capacité avancée: le bonus de DEF passe à +4.

### 3. DÉLIVRANCE\*

En touchant sa cible, le PJ annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions, la pétrification et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, etc.).

### 4. SANCTUAIRE\*

Quand le PJ lance ce sort, tous les adversaires qui veulent l'attaquer doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer. Les effets de ce sort durent [5 + Mod. de SAG] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.

### 5. RITUEL DE PUISSANCE

Sur une attaque magique, le PJ peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise uniquement avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM. Si les DM sont répartis sur plusieurs tours, seuls les DM initiaux sont modifiés.

## VOIE DE L'ENVOÛTEMENT (1/2)

Note: si une victime résiste à un sort de cette voie, elle y est immunisée pendant 24 h.

### 1. INJONCTION\*

Le PJ donne à une cible un ordre simple (mais pas dangereux pour elle) que cette dernière doit pouvoir comprendre. Il doit réussir un test d'attaque magique opposé contre la cible (si la créature n'a pas d'attaque magique, on utilise alors son attaque au contact en appliquant un malus de -3) à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible exécutera l'ordre pendant son prochain tour.

Capacité avancée: le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à son test d'attaque magique.

### 2. SOMMEIL\*

[1d6 + Mod. d'INT] cibles vivantes dans une zone de 10 m de diamètre (portée: 20 m) et dont le score actuel de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du PJ\* s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque).

\* Les créatures dont les PV sont compris entre le score d'attaque magique du PJ et le double de celui-ci peuvent faire un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister au sort. Les créatures avec des PV supérieurs ne sont pas affectées.

Capacité avancée: la difficulté du test de SAG pour résister au sort passe à [12 + Mod. INT].

### 3. CONFUSION\*

En réussissant un test d'attaque magique opposée (portée: 20 m), le PJ désoriente sa cible pendant [3 + Mod. de SAG] tours. Chaque tour, lancez 1d6: de 1 à 3 la victime n'agit pas; de 4 à 6 elle attaque la créature la plus proche d'elle. À chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] pour mettre fin au sort.

## VOIE DE L'ENVOÛTEMENT (2/2)

### 4. AMITIÉ\*

Si le PJ réussit un test d'attaque magique (portée: 10 m) contre le score maximal de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT], renouvelable une fois par jour.

### 5. DOMINATION\*

En réussissant un test d'attaque magique (portée: 20 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (si la créature n'a pas d'attaque magique, on utilise alors son attaque au contact en appliquant un malus de -3), le PJ prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. de SAG] minutes. Son propre corps devient inactif. La victime peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. d'INT] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, le PJ réintègre son corps et subit 1d6 DM.