



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LES MAÎTRES DU NÉANT

Des vestiges et des règles épiques pour les Scelleurs



Image © Wizards of the Coast

LES MAÎTRES DU NÉANT

**DE NOUVELLES RÈGLES POUR D&D 3.5,
PAR AEGIS, ARI MARMELL, DARK PSION, EYTAN
BERNSTEIN, MARK JINDRA & MATTHEW SERNETT**

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Recueil de Magie

© Le Scriptorium, tous droits réservés

AVANT-PROPOS

Cette aide de jeu est une compilation de toutes les aides disponibles sur le site de *Wizards of the Coast* relatives aux scelleurs et aux vestiges. En particulier, les articles suivants ont été traduits totalement ou en partie, ou ont servi d'inspiration pour cet article :

- [Designing Your Own Vestige, Part 1](#) & [Part 2](#), par Matthew Sernett.
- [Epic Binders](#), par Eytan Bernstein.
- [Class Chronicles: Binders](#), par Eytan Bernstein.
- [Three Psionic Vestiges](#), par Dark Psion & Mark A. Jindra.
- [Urban Magic](#), par Ari Marmell

En outre, deux vestiges, Tchazzar et Sibérys, sont totalement inédits. Merci à Aravilar, Namu, Sethie, Sepharel et Thaddeus pour leur contribution.

Table des matières

Nouveaux vestiges	3
Abysm, l'innombrable	3
Ariete, le premier élian	4
Astaroth, l'innocent déchu	5
Desharis, l'âme qui s'étend	6
Tchazzar, le roi-dragon	8
La Triade	9
Vanus, l'honni	11
Zceryll, la fille des étoiles	13
Scelleurs épiques	14
Scelleur épique	14
Dons de vestige épiques	15
Créer un vestige épique	15

Pour mémoire...

Tout comme les pouvoirs conférés par les vestiges du *Recueil de Magie* (*Tome of Magic*), ceux des vestiges listés ci-dessous sont tous des pouvoirs surnaturels. Vous pouvez vous référer à la page 19 du *Recueil de Magie* pour vous rafraîchir la mémoire à propos des règles régissant ces différents pouvoirs, mais voici quelques rappels utiles :

- Tous les pouvoirs conférés par un vestige sont d'origine surnaturelle, même s'ils répliquent des sorts ou aptitudes normalement considérés comme magiques ou psioniques.
- Les pouvoirs surnaturels sont de nature magique et donc réprimés par un *champ d'antimagie*.
- Les pouvoirs surnaturels ne sont pas pas sujets à la résistance à la magie (ou psionique).
- Si un pouvoir surnaturel conféré par un vestige réplique les effets d'un sort, d'un mystère de magie des ombres ou d'une faculté, le niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) de ce pouvoir est toujours égal au niveau de scelleur effectif du personnage.
- Un scelleur ne présente aucun signe visible lorsqu'il utilise un de ses pouvoirs, à moins que sa description spécifie qu'il doive se concentrer, ou que son utilisation produise un effet évident (comme un rayon tiré des yeux du scelleur).
- Les effets des pouvoirs surnaturels du scelleur se terminent lorsque le vestige quitte son hôte ou si ce dernier meurt avant.
- Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un pouvoir surnaturel est égal à 10 + la moitié du niveau effectif de scelleur + le modificateur de Charisme du scelleur.



NOUVEAUX VESTIGES

Abysm, l'innombrable

Niveau de vestige : 8

DD du sceau : 34

Prérequis spéciaux : non

Abysm, l'innombrable, est l'incarnation dans le néant d'un mythal psionique. En tant que vestige, il confère à son hôte quelques aptitudes psioniques.

Légende. On sait peu de choses sur les origines d'Abysm, mais d'aucuns auraient découvert qu'un étrange groupe d'adeptes du psionisme auraient visité la légendaire cité de Myth Drannor sur Faerûn. Ces visiteurs souhaitaient en apprendre davantage sur les mythals et effectuèrent de longues recherches dans les bibliothèques de la cité elfique. Des experts prétendent que, suite à leurs découvertes, ils créèrent un mythal psionique autour d'une cité de leurs semblables et le nommèrent Abysm.

Imaginez une cité de psions, tous connectés par l'intermédiaire de leurs psicristaux et d'un puissant mythal d'énergie psionique. Imaginez à présent leur mort à tous, au cours d'une seule nuit. Nul ne sait quel cataclysme s'abattit sur la cité, mais il mit fin à toute vie entre ses murs. D'aucuns prétendent qu'alors, les âmes des habitants ne purent se rendre vers l'au-delà à cause de leur connection unique avec leurs psicristaux et le mythal. Elles restèrent piégées au sein d'un maelström d'énergie psychique, qui enfla jusqu'à devenir trop intense pour les psicristaux. Ces derniers explosèrent en une réaction en chaîne, donnant par là même naissance au vestige Abysm.

Certains scelleurs prétendent que ce n'est que récemment qu'Abysm est parvenu à un degré de santé mentale suffisant pour établir un pacte en toute sécurité avec un mortel. De vieilles légendes racontent comment des scelleurs ont sombré dans la folie rien qu'en tentant de le contacter, mais dernièrement, il répond l'appel de son nom et confère ses mystérieux pouvoirs à ceux qui les convoitent.

Manifestation. Des cristaux se forment depuis le sceau jusqu'à pousser en un arbre prismatique qui se brise soudainement en fine poussière. La poussière se transforme en un vortex dans lequel se dessine un visage indiscernable. Puis, une voix discordante se fait entendre et s'adresse au scelleur en ces termes : « Nous, Abysm... »



Signe. Vos ongles se font de cristal et vous vous mettez à transpirer de la poussière de gemme, comme cela arrive aux ménades.

Influence. Le ton de votre voix devient indistinct, comme si plusieurs voix tentaient de se faire entendre en même temps. Votre attitude change également d'un instant sur l'autre : masculine à féminine, exubérant à timide, téméraire à craintif. Abysm exige que le scelleur n'utilise aucun psicristal pour la durée du pacte.

Pouvoirs conférés. Quand vous êtes lié à Abysm, vous obtenez les pouvoirs que différents habitants de la cité possédaient à un moment de leur vie.

Réserve psionique : Vous obtenez 21 points psi lorsque vous êtes lié à Abysm. Ces points sont ajoutés à votre réserve si vous possédez déjà des points psi, sinon ils forment une nouvelle réserve et vous devenez une créature psionique pour toute la durée du pacte.

Surpuissance : Vous obtenez les pouvoirs psioniques *lecture des pensées*, *affinité animale*, *missile d'énergie*, *lévitation psionique*, *clairaudience psionique* et *construction astrale*, pour toute la durée du pacte. Vous pouvez manifester chaque pouvoir comme un psion dont la faculté lui serait connue. Vous pouvez augmenter chacun d'entre eux de la même manière qu'un psion ayant votre niveau de scelleur effectif en guise de niveau de manifestation.



Ariete, le premier élian

Niveau de vestige : 4

DD du sceau : 21

Prérequis spéciaux : oui

Ariete, un puissant psion à la recherche de l'immortalité, créa une nouvelle race, les élians, mais se condamna à une éternité de renaissances. Il confère aux scelleurs qui l'invoquent des pouvoirs qui renforcent le corps et l'esprit.

Légende. Suite à une mémorable bataille contre une puissante liche, Ariete, un redoutable psion, prit le temps d'étudier la voie immortelle empruntée par les liches. Il supposa que si l'immortalité pouvait être atteinte par la «non-mort», alors peut-être pourrait-elle être atteinte par la «non-vie» également ? Après des décennies de recherches, il trouva sa réponse, mais malheureusement, il omit un petit détail. Toute vie commence par la naissance, et la non-vie supposait une renaissance.

Il s'éveilla suite à son rituel, immortel et rajeuni, mais il découvrit rapidement qu'il avait perdu toute une vie de savoir et de pouvoir. Ses propres journaux lui permirent de comprendre ce qu'il avait jadis su et acquis, et retrouver ce pouvoir perdu devint une obsession. Mais à chaque fois qu'il réitérait le fameux rituel pour acquérir toujours plus de savoir et de pouvoir, il renaissait encore et perdait tout.

Nul ne sait combien de fois il renaquit ainsi, mais à un moment donné, il devint un vestige, et certains pensent qu'à chaque fois qu'il est invoqué, il renaît une fois encore.

Prérequis spéciaux. Ariete n'aime pas qu'on lui rappelle que les élians sont considérés comme des aberrations par certains, et il ne répondra pas si vous l'invoquez alors que vous êtes déjà lié à Chupoclops ou Eurynome.

Manifestation. Un miroir surgit du sceau, renvoyant le reflet du scelleur ayant prononcé l'invocation. Ce reflet s'évanouit pour être remplacé par celui d'un jeune élian mâle, aux cheveux trop roux, aux yeux trop bleus et à la peau trop bronzée. Alors qu'il parle, son physique suit les moindres mouvements du scelleur, comme un véritable reflet.

Signe. Vos couleurs naturelles changent jusqu'à devenir fausses. Les cheveux blonds deviennent d'or éclatant, les yeux vert deviennent émeraude trop intense, et votre peau parfaite et sans pores.

Influence. Vous n'avez ni faim ni sommeil tant que vous êtes lié à Ariete, mais vous souffrez des pénalités encourues si vous ne mangez ou ne dor-



mez pas assez. Si vous entreprenez des recherches, Ariete exige que vous recherchiez des informations le concernant lui et sa quête de l'immortalité, ce qui peut doubler voire tripler le temps nécessaire pour vos investigations (à la discrétion du MJ).

Pouvoirs conférés. Quand vous êtes lié à Ariete, vous obtenez des pouvoirs que possédait Ariete à un certain point de sa quête de l'immortalité.

Réserve psionique : Vous obtenez 13 points psi lorsque vous êtes lié à Ariete. Ces points sont ajoutés à votre réserve si vous possédez déjà des points psi, sinon ils forment une nouvelle réserve et vous devenez une créature psionique pour toute la durée du pacte.

Résistance : Vous bénéficiez d'un bonus de résistance +4 à un jet de sauvegarde. Vous pouvez changer le jet de sauvegarde ainsi affecté par une action de mouvement.

Réduction de Dégâts : Votre corps devient incroyablement résilient, vous conférant une RD 5/-.

Satiété : Vous obtenez les pouvoirs psioniques *ajustement corporel*, *purification corporelle* et *sustentation*, pour toute la durée du pacte. Vous pouvez manifester chaque pouvoir comme un psion dont la faculté lui serait connue. Vous pouvez augmenter chacun d'entre eux de la même manière qu'un psion ayant votre niveau de scelleur effectif en guise de niveau de manifestation.

Astaroth, l'innocent déchu

Niveau de vestige : 4

DD du sceau : 22

Prérequis spéciaux : non

Ange déchu qui n'a jamais accepté sa responsabilité pour ses propres crimes, Astaroth confère à celui qui l'invoque la possibilité d'influencer le comportement de ceux qui l'entourent, le savoir de ce qui est caché et le pouvoir de rendre ses ennemis affreusement malades.

Légende. Les experts savent peu de chose d'Astaroth avant sa chute, à part le fait qu'il était toujours partisan d'intervenir et de porter assistance lorsqu'il était question des mortels, plutôt que de les laisser avancer par eux-mêmes. Certains prétendent qu'il fut celui qui enseigna à l'humanité des techniques telles que le travail du métal et l'alchimie.

D'après d'anciens écrits, Astaroth lui-même prétend que c'est pour cette exacte raison qu'il fut déchu, banni des paradis pour le « crime » d'avoir aidé les civilisations mortelles à se développer. Toutefois, la plupart des théologues demeurent convaincus qu'il a été exilé pour des crimes bien plus graves. Les légendes sont nombreuses ; certaines prétendent qu'il aurait tenté d'usurper la place d'un dieu céleste, d'autres qu'il aurait essayé d'élever toute une race mortelle jusqu'aux cieux, d'autres encore qu'il avait voulu détourner tous les mortels des dieux, afin de pouvoir les influencer selon son bon plaisir. Mais jamais Astaroth ne reconnut pareils crimes et, jusqu'au jour de sa disparition, il jura que son exil était une terrible injustice.

Pendant des siècles, Astaroth arpenta de nombreux mondes, aussi bien mortels que spirituels. Pour les célestes, il était un proscrit, un de ces anges incapable de reconnaître ses erreurs, et encore moins de faire pénitence. Mais comme il refusait de se laisser tenter par la damnation, il ne trouva pas non plus d'allié chez les fiélons. En fin de compte, il fini par s'installer parmi les mortels. Il commença par les observer comme un gardien ou un mentor, mais rapidement, son obsession de « protéger » les mortels devint incontrôlable. Astaroth devint un dictateur, contrôlant jusqu'au comportement quotidien de ses sujets pour les garder « en bonne santé ». L'ange déchu fut finalement terrassé au cours d'une révolte populaire, mais aucun des plans Extérieurs n'accepta d'accueillir le repos de son âme. Ainsi, n'ayant plus place ni dans le monde, ni dans l'au-delà, Astaroth alla simplement... ailleurs.



Manifestation. Accompagné par des battements d'ailes et des croassements de corbeaux, Astaroth se manifeste sous la forme d'un ange absolument hideux. Ses grandes ailes sont d'un gris sale, tandis que ses traits ont un air mauvais et usé, et ses yeux sont horriblement jaunâtres. Il tient une vipère dans sa main droite et porte une couronne ternie sur sa tête. Une puanteur invraisemblable se dégage de lui, à la limite de rendre tout le monde malade.

Signe. Votre peau devient jaunâtre, et vous dégagez une sale et forte puanteur. Bien que cette odeur ne suffise pas à distraire vos ennemis en combat, elle attire clairement l'attention.

Influence. L'influence d'Astaroth vous rend incapable d'accepter vos responsabilités. Vous n'admettez aucune faute, ne reconnaissez aucune erreur, ne vous excusez jamais et refusez de réparer quelque tort que ce soit ; et ce quelles qu'en soient les conséquences, même à votre rencontre.

Pouvoirs conférés. Astaroth était un guide pour les mortels, et il confère toujours certaines aptitudes basées sur le savoir et l'éducation. En tant qu'ange déchu puis vestige, sa magie est devenue corrompue et sombre : il confère ainsi des pouvoirs pour contrôler et dégoûter les autres.

Savoir angélique. Astaroth vous chuchote mentalement et en permanence les secrets de l'univers, vous permettant ainsi de bénéficier de son savoir



quasi-universel. Cette aptitude fonctionne comme le [savoir bardique](#), avec un niveau de barde égal à votre niveau de scelleur effectif.

Souffle d'Astaroth. Une fois tous les 5 rounds, vous pouvez exhaler un puissant cône de gaz malodorant à une portée de 18 mètres. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur ou être [nauséuses](#) pour 1 round et [fiévreuses](#) durant les 1d4 rounds suivants. Celles qui réussissent leur jet sont simplement [fiévreuses](#) pour 1 round. Les créatures immunisées au poison ou aux maladies sont immunisées à cet effet.

Ton mielleux. Vous obtenez un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

Maître-artisan. Lorsque que vous êtes lié à Astaroth, vous obtenez un bonus d'aptitude de +4 à tous vos tests d'Artisanat. De plus, à chaque fois que vous vous liez à Astaroth, vous pouvez sélectionner un don de création d'objet qui vous est conféré en tant que don temporaire. Tant que vous restez lié à Astaroth, vous pouvez utiliser ce don comme si vous le possédiez réellement ; vous devez toujours dépenser l'or et les PX normalement pour tout objet que vous créez, et vous devez toujours vous procurer les sorts nécessaires pour créer cet objet.

Si votre niveau de scelleur effectif n'est pas au moins égal au niveau de lanceur de sorts nécessaire pour pouvoir sélectionner ce don, vous ne pouvez y avoir accès.

Verbe d'Astaroth. Vous pouvez effectuer une *suggestion*, comme le sort du même nom, avec un niveau de lanceur de sorts égal à votre niveau de scelleur effectif. Après avoir utilisé ce pouvoir, vous devez attendre 5 rounds avant de pouvoir vous en servir à nouveau, et à tout instant, vous pouvez avoir un nombre maximum de personnes soumises à cet effet égal à votre bonus de Charisme.

Desharis, l'âme qui s'étend

Niveau de vestige : 6

DD du sceau : 27

Prérequis spéciaux : oui

Desharis est une bénédiction pour tous ceux qui veulent voir s'étendre la civilisation, et une malédiction pour la plupart des fées et autres défenseurs de la nature. Il confère aux scelleurs sa protection contre les dangers de la nature et des pouvoirs pour lutter contre la faune et la flore.

Légende. D'après d'anciennes légendes, la toute première communauté fut un village humain nom-

mé Desh ou « refuge » dans l'ancien langage. Les gens s'y rassemblaient pour se protéger des prédateurs, et au lieu d'utiliser les refuges existants, ils bâtirent de nouvelles structures pour se protéger contre les éléments (plus de détails sur la légende de Desh dans *Races of Destiny*).

Cette légende est plutôt répandue aujourd'hui. Mais ce que peu réalisent, c'est à quel point la nature et la magie s'adaptent rapidement aux changements dans leur monde. Desh ne fut pas seulement la première communauté, mais aussi le berceau des premières fées urbaines, un lointain ancêtre de ce qui devait devenir le puissant zeigeist.

Desharis ne savait rien de ses origines. Il ressentait aussi deux puissants instincts contraires, l'un lui commandant de protéger la sainteté de la nature, l'autre lui demandant de veiller sur Desh et son peuple ; et le second était de loin le plus fort. Invisible, il travailla à faire cesser les attaques de prédateurs, protégea le village de la peste, et aida à préserver la liberté de ce dernier lorsque d'autres humanoïdes tentaient de piller ses réserves. Pour leur bonne fortune, le peuple de Desh remercia les dieux et les esprits, mais jamais il n'apprit le rôle de Desharis. Les autres fées du monde, terrifiées à l'idée que la société puisse renverser l'ordre naturel des choses, considérèrent Desharis comme un traître. Elles s'unirent pour réduire ses efforts à néant, et même le détruire. Bien qu'il fut, en fait, l'incarnation même de la communauté, Desharis était toujours seul.

Desharis devint amer et haineux envers les autres fées, et certains suggèrent qu'il incita le développement de la civilisation comme une revanche contre elles. Quoi qu'il en soit, Desharis grandit avec la notion même de communauté, devenant de plus en plus diffus, de plus en plus grand. Mais bien qu'il gagnait en taille et en influence, il ne devenait pas plus puissant pour autant ; les petits villages ne suffisaient pas à alimenter ses pouvoirs, et les communautés plus étendues donnaient bien souvent naissance à leurs propres fées urbaines. Finalement, l'esprit de la communauté devint trop diffus et étendu pour pouvoir exister en tant qu'entité unique ; et pourtant, en tant qu'incarnation de la civilisation, part désormais indissociable du monde, il ne pouvait disparaître totalement.

Prérequis spéciaux. Si cela fait plus d'une journée que vous ne vous êtes pas lié à Desharis, vous devez tracer son sceau dans un village ou une cité plus grande. Si vous tentez de l'invoquer ailleurs, la tentative échoue. Vous pouvez toutefois invoquer



Desharis en pleine nature, mais à condition que 24 heures ne se soient pas écoulées depuis la dernière fois que vous avez tracé son sceau.

Manifestation. Desharis apparaît accompagné du son de centaines de voix distantes parlant et criant, bien que les mots demeurent parfaitement inintelligibles. Une foule d'individus apparaît à une certaine distance, comme si l'air au-dessus de son sceau s'était ouvert tel une fenêtre donnant sur un autre lieu. Alors que la foule se rapproche, leurs silhouettes nues se mêlent en une seule, tandis que des détails de plus en plus précis apparaissent, jusqu'à former une unique entité de trois mètres de haut. Bien que la silhouette ait l'air humaine, Desharis lui-même semble fait de pierre, de métal et de verre.

Signe. Lorsque vous êtes lié à Desharis, vos yeux deviennent de verre. Quiconque croise votre regard croit voir de multiples silhouettes se mouvoir derrière lui, comme s'il regardait dans une fenêtre donnant sur une rue congestionnée.

Influence. Sous l'influence de Deshari, vous ne supportez pas d'être seul, et plus vous êtes entouré, mieux vous vous portez. Vous n'acceptez jamais volontairement une mission en solitaire, et vous vous opposez fermement à tout plan incluant la séparation du groupe. Si vous avez l'opportunité de discuter avec de nombreuses personnes, vous la saisissez obligatoirement, à moins que ce faire ne vous mette visiblement en danger.

Pouvoirs conférés. Desharis confère des pouvoirs qui reflètent son désir de protéger les peuples civilisés du monde, ainsi que quelques-uns relatifs à sa haine des fées et autres créatures de la nature.

Citadin. Tant que vous êtes lié à Desharis, vous vous déplacez à votre vitesse normale lorsque vous traversez une foule, au lieu de la considérer comme un terrain difficile (une case compte comme deux cases de mouvement normal). De plus, vous obtenez un bonus d'aptitude de +6 à tous vos jets de Renseignements et de Connaissances (local) (et vous pouvez utiliser cette dernière même si vous n'y avez investi aucun rang).

Portes infinies. Une fois par jour, vous pouvez traverser une porte ou un passage menant de l'intérieur à l'extérieur d'un bâtiment et apparaître à travers une autre porte ou passage à moins de 3 km. Les deux portes doivent être bâties dans des bâtiments faits des mêmes matériaux ; par exemple, vous pouvez passer d'un bâtiment en bois dans un autre du même matériau, mais pas dans une bâtisse en pierre. Vous pouvez soit spécifier une porte particulière comme votre destination, ou alors déclarer que vous apparaissez par la porte la plus appropriée aux environs d'une distance donnée. Si aucune porte ou passage n'existe à portée de la destination que vous avez désignée, ce pouvoir est sans effet. Ceci est un effet de téléportation.

Langues urbaines. Vous pouvez parler avec toute créature humanoïde, comme si vous utilisiez le sort *don des langues*.

Châtiment de la nature. Vous pouvez tenter de châtier un animal, un élémentaire, une fée ou une plante sur une attaque au corps à corps normale. Ajoutez votre bonus de Charisme (le cas échéant) à votre jet d'attaque et, si vous touchez, vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de scelleur effectif. Si vous châtiez accidentellement une créature n'appartenant pas à l'un des types suscités, ce pouvoir n'a aucun effet, mais la tentative est tout de même considérée utilisée. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus vous en servir pendant cinq rounds.

Esprits de la cité. Vous pouvez utiliser *animation d'objets*, comme le sort du même nom, avec un niveau de lanceur de sorts égal à votre niveau de scelleur effectif. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous devez attendre cinq rounds après expiration de l'effet, ou après que tous les objets animés aient été détruits, avant de pouvoir vous en servir à nouveau.



Tchazzar, le roi-dragon

Niveau de vestige : 2

DD du sceau : 20

Prérequis spéciaux : oui

Tchazzar était peut-être considéré comme un héros par les hommes, mais sa nature était celle d'un grand ver égoïste et assoiffé de pouvoir. Il confère à ceux qui l'invoquent l'illusion de l'honneur et la puissance de son héritage draconique.

Légende. Bien que la nature de Tchazzar fut très discutée à travers les siècles, on sait à présent que celui-ci était un dragon qui, désireux d'atteindre l'immortalité, se fit passer pour un humain dans le but de gagner le cœur de ses fidèles. Tchazzar prit la tête des rebelles de Chessenta lors du soulèvement contre l'Unther et conduisit son peuple à la victoire. Il vécut de nombreuses années comme le souverain indisputé et adoré de ce pays, avant de disparaître dans des circonstances dit-on héroïques.

En fait, Tchazzar n'a jamais eu à cœur le sort des habitants de Chessenta. Son seul et unique but a toujours été de réunir suffisamment de fidèles pour que leur ferveur parvienne à lui conférer le statut divin dont il avait toujours rêvé. Malheureusement pour lui, alors qu'il était sur le point d'y parvenir, il fut dévoré par un avatar de Tiamat, et la déesse des dragons chromatiques usurpa son titre divin, s'appropriant ainsi les prières de ses fidèles.

Peu après, Tchazzar fut puni par les dieux, qui considéraient son mensonge comme une ignominie et la pire trahison qu'un pseudo-dieu ait jamais pu commettre envers les mortels. Par conséquent, il fut condamné à l'exil éternel dans le Néant.

Prérequis spéciaux. Tchazzar est consumé par une haine sans borne envers les dieux, en particulier Tiamat. Il ne répondra à son invocation que si un symbole sacré de la Reine des Dragons (ou un autre objet de pouvoir lié à cette dernière) est brisé en son nom. Par ailleurs, il doit être invoqué à l'extérieur.

Manifestation. Alors que vous brisez le symbole divin, un long cri strident de fureur vous indique que Tiamat n'a pas ignoré ce geste et qu'elle se vengera en temps et en heure. Mais le cri se transforme bientôt en sifflement tandis que les vents se mettent à tourbillonner autour du sceau que vous avez tracé. Un rire profond et infernal se fait entendre, quand une ombre descend du ciel, celle d'un gigantesque dragon rouge. Mais alors qu'il semble sur le point de vous écraser en atterrissant, celui-ci se transforme en un homme d'âge mur, dans une armure rouge

rutilante et une grande épée à la main. Sauf que cet homme est sans visage et que la voix qui s'en élève semble provenir d'outre-tombe.

Signe. Sous l'influence de Tchazzar, votre tête prend l'aspect de celle d'un dragon rouge, à la manière d'un demi-dragon.

Tchazzar est un vestige très particulier, dans le sens où selon que vous montrez son signe ou pas, les pouvoirs qui vous seront conférés ne seront pas les mêmes. Si vous êtes sous son influence, vous n'avez pas le choix, mais si vous y échappez, vous pouvez choisir de montrer son signe ou pas. Une fois ce choix fait, il est définitif pour la durée du lien.

Influence. Sous l'influence de Tchazzar, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une haine profonde à l'encontre de tous les dieux et de leurs serviteurs. Vous refusez systématiquement toute aide des prêtres et effectuez un jet de sauvegarde même contre les effets normalement indiqués comme inoffensifs. En cas de réussite, vous n'êtes pas affectés par l'effet en question. De plus, vous attaquez les serviteurs de Tiamat à vue (à condition de le savoir, bien sûr), sans possibilité d'attendre, et ce quel que soit le danger encouru.

Pouvoirs conférés. Tchazzar était un puissant dragon rouge, craint de ses ennemis et capable de rivaliser avec des demi-dieux. Mais il était aussi un roi-guerrier légendaire et aimé de son peuple, grâce à son charisme extraordinaire.

NOBLESSE DU ROI-GUERRIER

Si le signe de Tchazzar est caché, vous obtenez les pouvoirs suivants :

Châtiment des infidèles : Ceux qui s'opposent à votre volonté subissent le courroux des adorateurs Tchazzar, le terrible dieu de Chessenta. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez ajouter votre bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et votre niveau de scelleur aux dégâts de votre prochaine attaque au corps à corps. Si cette attaque est utilisée face à un prêtre de Tiamat, les dégâts supplémentaires sont doublés, mais si vous vous en servez face à un fidèle de Tchazzar, un adversaire pris au dépourvu ou en tenaille, elle reste sans effet. En effet, Tchazzar n'aime pas qu'on s'en prenne à ses adorateurs et ne supporte pas ceux qui combattent sans honneur. Une fois ce pouvoir utilisé, vous ne pouvez plus vous en servir pendant cinq rounds.

Maniement de l'épée bâtarde : Vous gagnez le maniement de l'épée bâtarde (sous toutes ses formes),

arme favorite de Tchazzar sous sa forme humaine.

Manipulateur invétéré : Mentir à ceux qui vous entourent vous paraît naturel et d'une simplicité telle que vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous vos tests de Bluff et de Déguisement. Ce bonus ne s'applique pas aux tentatives de feinte en combat.

Verbe impérieux : Votre parole fait loi. Elle soulève les montagnes et détourne les fleuves, fait se lever des armées et tomber des empires. Vous obtenez le pouvoir d'*injonction*, comme le sort du même nom. Une fois ce pouvoir utilisé, vous ne pouvez plus vous en servir pendant cinq rounds. A partir d'un niveau de scelleur effectif de 13, vous pouvez utiliser *injonction suprême* au lieu d'*injonction*.

PRÉSENCE DU DRAGON

Si le signe de Tchazzar est visible, vous obtenez les pouvoirs suivants :

Aura intimidante : Vous savez comment démoraliser vos ennemis en seulement quelques mots ou par un regard. Vous obtenez un bonus de +8 à tous vos tests d'Intimidation.

Présence terrifiante : Votre seule vue peut suffire à inspirer la terreur chez les esprits faibles. Lorsque vous chargez ou que vous attaquez, toutes les créatures possédant moins de DV que vous et situées à moins de 9 m doivent réussir un jet de Volonté.

Celles qui le réussissent ne sont pas affectées par le pouvoir et y sont immunisées pour une journée entière. Celles qui échouent sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 1d6 rounds ; celles qui ont 5 DV ou plus sont simplement secouées pendant 1d6 rounds.

Enfin, vous êtes naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons.

Résistance au feu : Une partie de l'immunité naturelle au feu de Tchazzar vous est transférée, ce qui vous confère une résistance au feu dépendant de votre niveau. Au niveau 19, vous êtes totalement immunisé contre le feu.

Niveau de scelleur effectif	Valeur de résistance
1 ^{er} –6 ^e	10
7 ^e –12 ^e	20
13 ^e –18 ^e	30
19 ^e +	Immunité au feu

Trésor inestimable : La cupidité naturelle des dragons vous envahit à votre tour, et vous vous retrouvez capable de suivre à la trace un objet précieux

qu'on vous aurait dérobé. Vous obtenez le pouvoir *localisation d'objet*, comme le sort du même nom, utilisable à volonté.

La Triade

Niveau de vestige : 6

DD du sceau : 26

Prérequis spéciaux : oui

La Triade est le résultat de la fusion de trois dieux oubliés d'une lointaine et mystérieuse civilisation. Ils confèrent aux scelleurs à la fois des aptitudes martiales et de quête de savoir. Inspiré de « Beyond the Glittering Veil », par Steven Kurtzin, *Dungeon* #31.

Légende. Il y a bien longtemps, une civilisation de mystérieux psions fut à l'origine de majorité des connaissances psioniques actuelles. Leur héritage toucha de nombreux mondes et plans grâce à leurs « portails scintillants », qui permettaient des voyages instantanés entre cités et plans. Malheureusement, ces mêmes portes qui participèrent à leur grandeur les condamnèrent aux ténèbres. Les portails fonctionnaient à travers le plan des ombres, et au fil du temps, les ombres s'infiltrèrent dans les portails puis dans les voyageurs. Avec le temps, les ombres consumèrent les cités mystiques une à une, et de nombreux psions devinrent eux-mêmes de sombres silhouettes. Même leurs dieux commencèrent à être dévorés par les ténèbres.

Gorn, dieu du savoir, Rujsha, déesse de la justice, et Mintar, dieu de la guerre, furent les trois derniers dieux des psions, et ils se retrouvèrent bientôt sans fidèles, transformés en ombres. Lorsque les ténèbres commencèrent à s'en prendre à eux, ils comprirent qu'il n'y avait qu'un moyen pour survivre. Ils combinèrent leur essence en une seule entité, et bien que cela les sauva des ténèbres, ils furent condamnés à une existence éternelle de vestige.

Prérequis spéciaux. La Triade ne se liera jamais avec quelqu'un d'associé au plan de l'ombre, que ce soit par un don, une classe ou toute autre source.

Manifestation. Une statue de jade luminescente jaillit du sceau. Alors qu'elle commence à tourner, son apparence change d'un jeune homme à lunettes lisant un livre (Gorn), à une belle femme aux yeux bandés (Rujsha), puis à un homme en armure saluant de son épée (Mintar).

Ils achèvent les phrases les uns des autres, mais le ton de leur voix change selon lequel est en train de parler (voir Influence).



Signe. Votre visage change subtilement chaque heure que vous êtes lié à la Triade. Il passe de la face suspicieuse d'un jeune homme, au visage préoccupé d'une femme, jusqu'à un visage barbu très masculin puis cela recommence. Vous ne contrôlez pas le signe (et donc les pouvoirs) qui vous affecte. Celui-ci change toutes les heures et l'ordre est toujours le même (Gorn, Rujsha puis Mintar). Si vous cachez le signe, vous ne bénéficiez d'aucun pouvoir.

Influence. Votre mentalité change en accord avec le visage que vous exhibez actuellement. En tant que Gorn, vous êtes indiscret et parlez beaucoup, trop diraient certains. En tant que Rujsha, vous êtes compatissant et maternel, et vous parlez aux autres comme à des enfants. En tant que Mintar, vous vous découvrez un sens de l'honneur exacerbé et des manières assez belliqueuses. Lorsque votre chemin croise celui de quelqu'un d'affecté par les ombres, la Triade requiert que vous l'évitiez si possible, ou que vous l'attaquiez en premier s'il devait y avoir combat.

Pouvoirs conférés. Quand vous êtes liés à la Triade, vous obtenez des aptitudes qui représentent l'essence de leurs identités d'origine.

Réserve psionique : Vous obtenez 15 points psi lorsque vous êtes lié à la Triade. Ces points sont ajoutés à votre réserve si vous possédez déjà des points psi, sinon ils forment une nouvelle réserve et vous devenez une créature psionique pour toute la durée du pacte.

SAVOIR DE GORN

Sollicitation de l'esprit : Vous obtenez la faculté *sollicitation de l'esprit* pour toute la durée du pacte. Vous pouvez manifester ce pouvoir comme un psion dont la faculté lui serait connue. Vous pouvez l'augmenter de la même manière qu'un psion ayant votre niveau de scelleur effectif en guise de niveau de manifestation.

Bonus d'Art psi : Vous obtenez un bonus de +5 à tous vos jets d'Art psi, et vous pouvez effectuer des tests d'Art psi comme si vous y étiez formé, même si vous ne possédez aucun rang dans cette compétence.

Savoir bardique : Vous obtenez le savoir bardique, comme un barde dont le niveau est égal à votre niveau de scelleur. Si une autre classe vous confère le savoir bardique, les bonus dus au niveau conférés par vos différentes classes se cumulent.



JUSTICE DE RUJSHA

Empathie : Vous obtenez la faculté *empathie* pour toute la durée du pacte. Vous pouvez manifester ce pouvoir comme un psion dont la faculté lui serait connue. Vous pouvez l'augmenter de la même manière qu'un psion ayant votre niveau de scelleur effectif en guise de niveau de manifestation.

Bonus de Diplomatie : Vous obtenez un bonus de +5 à tous vos jets de Diplomatie.

Châtiment du Mal : Trois fois par jour, vous pouvez tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque au corps à corps normale. Vous ajoutez votre bonus de Charisme (le cas échéant) à votre jet d'attaque et infligez 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de scelleur effectif. Si vous châtiez accidentellement une créature non-mauvaise, ce pouvoir n'a aucun effet. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus vous en servir pendant 5 rounds.

HONNEUR DE MINTAR

Détection des intentions hostiles : Vous obtenez la faculté *détection des intentions hostiles* pour toute la durée du pacte. Vous pouvez manifester ce pouvoir comme un psion dont la faculté lui serait connue. Vous pouvez l'augmenter de la même manière qu'un psion ayant votre niveau de scelleur effectif en guise de niveau de manifestation.

Bonus de Psychologie : Vous obtenez un bonus de +5 à tous vos jets de Psychologie.

Maniement des armes : Vous obtenez le maniement de toutes les armes simples, martiales et de guerre.

Vanus, l'honni

Niveau de vestige : 6

DD du sceau : 29

Prérequis spéciaux : oui

Haï au-delà de toute raison pour ses péchés, le souriant Vanus demeure une énigme pour tous les scelleurs. Il leur confère l'aptitude de terrifier et de châtier les plus faibles, de détecter le Mal avec une précision redoutable, et de libérer ses alliés de toutes entraves.

Légende. L'histoire connaît Vanus par bien des noms : le Traître, le Couard, le Prince sans honneur, l'Asticot, le Porteur de terreur et même Celui-qui-amena-les-enfers-sur-le-monde. Les scelleurs l'appellent simplement l'Honni. La haine traditionnellement suscitée par Vanus semble disproportionnée par rapport à ses fautes, un mystère que les scelleurs ont encore à découvrir.

L'histoire de Vanus commence dans un grand royaume, un empire en paix qui existait il y a bien longtemps. Les légendes humaines prétendent que c'était un royaume gouverné par les nains, tandis que l'histoire de Vanus selon les nains avance que les elfes en étaient les maîtres. La mythologie elfique ne s'attache guère aux origines de Vanus, mais implique que le royaume était celui d'une race encore plus ancienne ayant depuis largement disparu de la surface du monde, comme les titans. Malgré ces différences et quelques variations, les fondements de la légende restent les mêmes.

L'ancien royaume vécut en paix pendant des années, car le Mal incarné était prisonnier en son cœur. Avant l'apparition du royaume, les fondateurs de cette grande nation menèrent une bataille terrible contre un puissant fiélon (peut-être un balor ou un diantrefosse). Bien qu'ils ne purent terrasser leur ennemi, ils parvinrent à le capturer et à le piéger sous terre. Pour être certains que leur prisonnier ne s'échapperait jamais, ils construisirent un château sur ce sol impie, château qui devint la capitale de leur royaume.

Alors que le bien s'épanouissait dans et autour de la forteresse, le Mal demeurait enfoui, toujours vi-

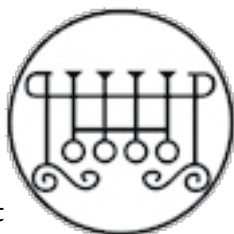
gilant et patient. Les dirigeants du pays affectaient toujours un garde à la surveillance du donjon dans lequel le fiélon demeurerait captif, pour prévenir toute tentative d'évasion. Pendant des siècles, il en fut ainsi, jusqu'à cette nuit maudite où Vanus reçut le poste de gardien du fiélon.

Vanus était le prince du royaume, vaniteux, égoïste et terriblement frivole. Un jour, pour punir le prince d'un tracas causé par son inqualifiable conduite, le roi ordonna que Vanus serve aux côtés des gardes du donjon durant la fête qui devait être donnée pour fêter l'anniversaire du monarque. Dans ces couloirs sombres et humides, Vanus décida de laisser les gardes discuter entre eux et tenta d'écouter les bruits de la fête au-dessus. Mais il n'entendait rien, à part quelques notes de musiques ponctuées par des éclats de rire. Alors qu'il écoutait, le son d'une voix lui apparut plus clair. Une voix profonde et impérieuse disait quelque chose que Vanus ne pouvait clairement discerner. Alors que Vanus s'approchait de la porte de la prison du fiélon, la voix se faisait plus audible. Ainsi, Vanus contourna les gardes et s'approcha de l'ancien portail.

Lorsque Vanus écouta à la porte, il entendit une voix comme nul autre, et ce qu'elle lui dit le terrifia. Vanus courut hors du donjon en criant que le fiélon s'échappait. Les gardes, sachant pertinemment qu'ils ne valaient pas les héros de jadis et voyant le prince de leur royaume en pleine crise de panique, fuirent à leur tour. Le prince courut jusqu'à la fête, où il annonça de terribles événements à venir, et bientôt tout le château fut évacué.

La panique se répandit dans toute la campagne, et les bonnes gens se battirent entre elles dans leur précipitation pour fuir. Alors des combats se déclarèrent entre familles, puis entre villes, et les citoyens de l'ancien royaume réduisirent bientôt ce dernier en ruines. Au cours des conflits qui suivirent, le peuple oublia la cause première de cette discorde pour se concentrer sur les multiples griefs ayant surgi. Le royaume se disloqua et le château tomba en ruines, tandis que le fiélon riait dans les entrailles de sa prison.

Certaines légendes prétendent que le fiélon parvint alors à s'échapper, et que les dieux punirent Vanus pour sa crédulité et sa couardise. D'autres prétendent que Vanus lui-même revint au château et libéra le fiélon, et que les dieux le maudirent pour ce crime. D'autres légendes encore avancent que Vanus devint un agitateur, un seigneur de guerre et un tyran, prenant la place du fiélon dans l'univers,



prisonnier de ses peurs alors même que le Mal du fiélon le possédait au-delà des murs de sa prison.

Prérequis spéciaux. Vanus n'apparaîtra pas à un scelleur si son sceau est tracé en vue d'une porte ou d'une fenêtre d'aucune sorte. Si de telles ouvertures sont cachées de sa vue, Vanus se montre, mais si à un seul moment il voit une porte ou une fenêtre, il hurle et disparaît dans une flamme bleutée. Si le pacte est rompu de cette manière, Vanus n'apparaîtra plus à ce scelleur pendant trois jours.

Manifestation. Vanus apparaît sur son sceau comme s'il descendait d'un carosse invisible. Il prend toujours la forme d'un superbe jeune homme de la race du scelleur, vêtu de riches et prestigieux atours. Vanus sourit et se courbe devant son invocateur, mais lorsqu'il se redresse, son visage a changé. Vanus arbore alors un air démoniaque, six cornes noires naissant sur son visage, et sa peau se couvrant de furoncles sombres et purulents parcourus d'asticots. Du sang pleure de ses yeux et s'écoule le long de son visage toujours souriant jusqu'à ses lèvres qu'il se lèche avidement. Sous cette forme, Vanus se courbe une fois encore. Lorsqu'il se redresse, il conserve son apparence démoniaque et attend les ordres de son invocateur.

Signe. Lorsqu'un scelleur scelle un pacte avec l'Honni, un furoncle purulent apparaît sur son corps. Au sein du fluide visqueux du furoncle nage un asticot. Si le furoncle est détruit, l'asticot s'échappe et parcourt le corps du scelleur, échappant à toute tentative visant à l'attraper, puis creuse à nouveau sous sa peau. Avant que le premier furoncle soit détruit, un autre apparaît et l'asticot y baigne à nouveau. Ce n'est qu'en mettant fin au pacte avec Vanus que le scelleur peut se débarrasser de cette insupportable vermine et des horribles nids qu'elle se crée.

Influence. Sous l'influence de Vanus, vous saisissez la moindre opportunité pour faire la fête. La moindre victoire semble mériter une grande célébration, et si vous êtes heureux, vous voulez que chacun partage votre joie. Si vous voyez d'autres personnes faire la fête, vous devez les rejoindre. Si vous remportez un combat, vous devez immédiatement passer un round entier à vous glorifier de votre triomphe.

Pouvoirs conférés. Vanus vous confère une ouïe impressionnante, l'aptitude d'inspirer la peur par votre seule présence, un talent pour combattre les créatures plus faibles que vous et le pouvoir de libérer vos alliés de tout emprisonnement.

Aura de terreur. Les ennemis dont vous êtes conscients et qui approchent à moins de 3 m doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être *secoués* ou *effrayés* (vous choisissez pour chaque cible). Les créatures affectées demeurent secouées ou effrayées pour un nombre de rounds égal à la moitié de votre niveau de scelleur. Elles doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde si elles reviennent à moins de 3 m de vous à la fin de cette durée. Une créature ayant réussi son jet de sauvegarde n'est plus affectée par cette aura pendant 24 heures. C'est un effet de type mental.

Libération d'allié. Vous pouvez désigner un allié à moins de 1,50 m par niveau de scelleur pour lui conférer le bénéfice du sort *liberté de mouvement* ou de *forme gazeuse*. L'allié bénéficie également d'une action de mouvement qu'il peut utiliser immédiatement mais pour se déplacer uniquement (pas pour dégainer une arme, etc.). Les avantages dont bénéficie l'allié ne durent que pendant votre tour. Ainsi, à la fin de votre tour de jeu, l'allié retrouve son état normal.

Vous pouvez également utiliser ce pouvoir pour libérer une créature d'un sort d'*emprisonnement* ou du pouvoir d'emprisonnement d'Halphax si vous en êtes témoin.

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir sur vous-même. Une fois que vous l'avez utilisé, vous ne pouvez plus vous servir de ce pouvoir pendant cinq rounds.

Dédain. Lorsque vous attaquez une créature ayant moins de dés de vie que vous à l'aide d'une arme de corps-à-corps ou à distance, vous infligez +1d6 points de dégâts supplémentaires.

Ouïe de Vanus. Être lié à Vanus vous confère un bonus de +5 à vos tests de Perception auditive. Ce bonus passe à +10 si la créature à la source du bruit est maléfique.



Zceryll, la fille des étoiles

Niveau de vestige : 6

DD du sceau : 25

Prérequis spéciaux : non

Zceryll était une sorcière mortelle qui entra en contact avec les êtres étranges du Royaume Lointain. Obsédée par l'immortalité, elle s'est mise en quête de ces êtres extraplanaires dans l'espoir d'en apprendre les secrets indicibles. Lorsqu'elle mourut enfin, elle devint un vestige terriblement difforme, à jamais à la recherche d'un moyen de pénétrer à nouveau dans le Royaume, grâce à d'innombrables artéfacts cachés partout dans le monde.

Zceryll vous permet de modeler votre corps et votre esprit sous forme extraplanaire, vous conférant la télépathie, une résistance à la folie, la capacité d'invoquer des créatures pseudo-naturelles et le pouvoir de décocher des projectiles de folie pure.

Légende. Il y a plusieurs milliers d'années, une aliéniste (cf. *Codex Profane*) connue sous le nom de Zceryll acquit d'étranges pouvoirs dans son combat pour se défendre contre ses ennemis. D'étranges êtres extraplanaires, connus sous le nom de fils des étoiles au-delà de notre monde, lui avaient promis de merveilleux pouvoirs. Tout ce qu'elle avait à faire, c'était bâtir des portails pour les invoquer.

Zceryll créa les portails et invoqua les fils des étoiles pour l'aider. Ayant trouvé un but dans sa vie, elle contre-attaqua ses ennemis. Tout en parcourant le monde, elle créa de nombreux portails pour ses maîtres, ainsi que des artéfacts de son invention.

Zceryll n'avait aucune idée de la corruption des fils des étoiles qui la dévorait peu à peu. Lorsqu'elle réalisa que quelque chose clochait, il était déjà trop tard. Son corps était tellement imbibé de pouvoirs extraplanaires qu'elle devint l'un d'eux. Quand sa vie se termina, elle n'était plus qu'une sorcière amère et difforme. Elle eut l'impression de n'avoir rien accompli de sa vie et devint obsédée par la jeunesse. Lorsque son heure vint, son âme s'évanouit dans le Royaume Lointain et elle devint un vestige.

En tant que vestige, Zceryll est désormais une entité extraplanaires fantomatique et corrompue, cherchant à exercer une influence aussi grande que possible sur le Royaume. Elle murmure à ceux qui se lient à elle des secrets pour les guider sur les traces des artéfacts qu'elle a créés, tels que le sceptre de Zceryll (dans le Gouffre du Dragon), le sceptre des étoiles, les globes aberrants, le kaléidoscope du sang noir et le bâton de Taupanga.

Manifestation. Des milliers de petits miroirs circulaires apparaissent de nulle part autour du sceau. Une superbe femme humaine se reflète dans chacun d'entre eux, bien qu'il y ait quelque chose d'étrange dans son allure. Après quelques secondes, un cri déchirant se fait entendre et l'image de la femme se transforme en une masse informe de tentacules se tortillant. Puis les miroirs se brisent, recouvrant le sol de magnifiques mais étranges motifs de verre qui blessent votre esprit. De votre nez, votre bouche et vos yeux se met alors à couler du sang noir.

Signe. Vos yeux deviennent de petits miroirs circulaires. A la périphérie de votre vision, les créatures vous apparaissent difformes, dotées de tentacules, de nombreux yeux et d'appendices dégénérés.

Influence. Vous refusez d'accepter la moindre aide ou le fait que vous soyez plus faible qu'un autre. Vous traitez ceux qui sont plus faibles que vous avec mépris et condescendance, en particulier les jeunes femmes et les lanceurs de sorts spontanés.

Pouvoirs conférés. Lorsque vous êtes lié à Zceryll, votre corps et votre esprit deviennent extraplanaires, vous permettant de profiter du pouvoir des fils des étoiles de plusieurs manières.

Forme pseudo-naturelle : Lorsque vous êtes lié à Zceryll, vous obtenez l'archétype pseudo-naturel (cf. page 151 du *Codex Profane*).

Esprit aliéné : Votre esprit n'est plus tout à fait mortel et ne fonctionne plus comme tel. Vous êtes immunisé aux sorts *aliénation mentale*, *confusion* et *ennemi subconscient*. De plus, vous obtenez un bonus de +1 tous les quatre niveaux de scelleur aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets mentaux.

Rayons de folie : Vous pouvez décocher un rayon qui hébète un adversaire pour 1d3 rounds. Vous devez réussir une attaque de contact à distance avec une portée de 30 m + 3 m/niveau de scelleur. Un jet de Volonté réussi annule cet effet. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus vous en servir pendant 5 rounds.

Invocation pseudo-naturelle : Vous pouvez invoquer n'importe quelle créature de la liste de *convocation de monstres* qu'un ensorceleur de votre niveau pourrait invoquer. Toute créature convoquée avec ce pouvoir obtient l'archétype pseudo-naturel. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus vous en servir pendant 5 rounds.

Télépathie : Vous obtenez le pouvoir de télépathie avec une portée de 30 m (comme décrit page 316 du *Manuel des Monstres*) et le don Mindisght (comme décrit page 126 de *Lords of Madness*).



SCELLEURS ÉPIQUES

Les scelleurs épiques se livrent à des actions que la plupart des mortels trouveraient aliénantes, pour le moins : ils se lient à des entités surpuissantes par-delà le temps et l'espace. Ces scelleurs parcourent les mondes et les plans à la recherche d'entités oubliées ou bannies de la réalité.

Les vestiges épiques présentés ci-dessous sont encore plus puissants que leurs équivalents non-épiques, car ils représentent les restes brisés d'un dieu ayant sacrifié sa vie immortelle pour son peuple, l'essence de tout un continent consumé par une créature d'outre-monde, l'âme collective des premiers-nés massacrés d'un empire, ou l'âme maudite d'un terrible ravageur extraplanaire. La nature des vestiges épiques est similaire à celle des vestiges non-épiques, mais ils sont plus grandioses, plus tragiques et plus terrifiants encore.

Les scelleurs épiques doivent acquérir des dons pour accéder aux vestiges psioniques. Ces dons représentent un investissement personnel important de recherche et de quête, et chacun d'entre eux présente un lien particulier avec l'une de ces étranges entités par-delà le temps et l'espace. Contrairement aux vestiges non-épiques, les vestiges épiques n'ont pas de niveau. La puissance d'un don n'est déterminée que par ses prérequis. Par exemple, un don de vestige nécessitant un minimum de 28 rangs en Connaissances des plans et l'aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ne peut être choisi que par un personnage de niveau 25 au moins. Le nombre de vestiges connu par un scelleur épique n'est limité que par le nombre de dons de vestige épiques qu'il possède et son niveau de scelleur effectif.

Les scelleurs épiques ne gagnent pas automatiquement la possibilité de se lier à plusieurs vestiges épiques simultanément. Pour chaque vestige épique supplémentaire auquel un scelleur souhaite se lier, il doit prendre le don Vestige épique lié supplémentaire. Ainsi, un scelleur épique doit choisir ses dons selon qu'il souhaite connaître davantage de vestiges épiques, se lier à plusieurs d'entre eux à la fois, ou bénéficier d'autres dons épiques encore, la plupart basés sur les dons du *Recueil de Magie*.

Scelleur épique

Les scelleurs épiques concluent des pactes avec l'essence résiduelle d'entités et des énergies cosmi-

ques si puissantes qu'elles rendraient n'importe quel autre créature totalement folle.

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Vestiges. Les scelleurs épiques améliorent leur aptitude de se lier à toujours davantage de vestiges non-épiques en même temps. Au niveau 25, un scelleur épique peut se lier à cinq vestiges simultanément. Il peut se lier à un vestige supplémentaire en même temps tous les cinq niveaux de scelleur au-delà du niveau 25 (30, 35, 40, etc.). Par ailleurs, cette aptitude suit toujours les règles pour se lier à plusieurs vestiges à la fois, comme décrit dans le *Recueil de Magie*.

Niveau de scelleur effectif. Les niveaux de la classe de scelleur épique (et de classes de prestige améliorant le NSE) continuent à améliorer vos tests de sceau, vos pouvoirs, leur DD, leur durée et toutes les autres aptitudes basées sur le NSE, comme décrit dans le *Recueil de Magie*. Les DD des vestiges épiques sont affectés par le NSE de la même manière que les vestiges non-épiques.

Pacte bénéfique. Au niveau 24, un scelleur épique obtient une sixième aptitude de la liste de pacte bénéfique. Il obtient une aptitude supplémentaire de cette liste tous les 4 niveaux supplémentaires (pour un total de 7 au niveau 28, 8 au niveau 32, etc.). Par ailleurs, cette aptitude suit toujours les règles que l'aptitude du même nom telle que décrite dans le *Recueil de Magie*.

Dons supplémentaires. Un scelleur épique obtient un don supplémentaire tous les trois niveaux au-delà du niveau 20 (23^e, 26^e, 29^e, etc.). Ces dons doivent être choisis parmi la liste des dons supplémentaires du scelleur épique, ci-dessous.

Dons supplémentaires de scelleur épique : Alchimie améliorée, Emplacement d'objet magique supplémentaire, Expulsion de vestige épique*, Guérison accélérée, Longévité exceptionnelle, Maîtrise de pacte épique*, Pacte accéléré épique*, Réduction des dégâts, Récupération rapide épique*, Résistance aux énergies destructives, Sceau d'Amun-her Khepeshef « l'héritier trépassé »*, Sceau de Gaia « l'esprit de la terre »*, Sceau de Sibérys « le Dragon-au-Dessus »*, Sceau de Tkhaluujin « le céphalopocalypse »*, Sceau de Zuriel « le dieu de bronze »*, Vestige de prédilection épique*, Vestige de prédilection supérieure épique*, Vestige lié sup-

plémentaire*, Vestige épique lié supplémentaire*, Vigueur habile, Volonté habile.

* Nouveau don décrit dans cet article.

Dons de vestige épiques

Chaque don de vestige épique nécessite que le scelleur épique ait un certain nombre de rangs dans une compétence (toujours dans la liste des compétences de classe de scelleur). Ces dons ont souvent d'autres prérequis plus particuliers en fonction de la nature dudit don : l'acquisition d'une relique, la visite d'un autre plan, un pèlerinage à l'endroit où le vestige a péri et autres prérequis similaires. Aucun de ces autres prérequis ne peut comprendre des dons, en accord avec l'idée que la magie des scelleurs est « le chemin le plus court vers le pouvoir ». En revanche, quêtes ou missions à accomplir sont tout à fait envisageables.

Créer un vestige épique

Concevoir un vestige épique est plus un art qu'une science. Les grandes lignes présentées dans l'article *Design & Development: Designing Your Own Vestige, Part 1*, sont toujours utiles, bien que les niveaux épiques fonctionnent très différemment dans le jeu.

- Les pouvoirs à volonté ou fonctionnant en permanence devraient être équivalents à des sorts du 7^e au 9^e niveau, bien que certains sortilèges de niveau plus faible soient aussi appropriés.
- Les pouvoirs avec un temps de rechargement de 5 rounds devraient être aussi utiles et puissants que les sorts de haut niveau d'un mage épique. Il n'est pas question ici de sorts épiques, mais d'emplacements de sorts de niveau épiques utilisés pour lancer des sorts non-épiques assortis d'effets métamagiques (tels qu'un projectile magique rapide à effet étendu et de quintessence). Ceci n'est qu'une indication, mais un bon guide pour vous donner une idée de la puissance que devraient avoir ces pouvoirs.
- Les pouvoirs conférant des aptitudes d'autres classes (comme le renvoi des morts-vivants, l'attaque sournoise ou la rage) devraient se situer environ quatre niveaux en-dessous de ce qu'un personnage de ce niveau possède.

En fin de compte, la conception est davantage une question de feeling après essai en jeu qu'une simple formule. Si le résultat vous semble plus puissant que ce qu'un autre personnage épique de même niveau

peut accomplir, alors c'est certainement le cas (et il faut alors ajuster les pouvoirs en conséquence).

EXPULSION DE VESTIGE ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Vous pouvez expulser vos vestiges dès que c'est nécessaire.

Prérequis. Niveau de scelleur effectif 21+, Expulsion de vestige.

Avantage. Vous pouvez expulser vos vestiges aussi souvent que désiré. Ceci remplace la limite d'une fois par jour du don Expulsion de vestige, mais fonctionne sinon exactement comme ce même don.

Spécial. Les scelleurs ayant le don Expulsion de vestige ne peuvent normalement expulser un vestige qu'une fois par jour.

MAÎTRISE DE PACTE ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Vous êtes doué pour sceller des pactes avec des entités très puissantes.

Prérequis. Niveau de scelleur effectif 21+, Maîtrise de pacte.

Avantage. Vous obtenez un bonus de +10 à tous vos tests de pacte. Ce bonus remplace celui conféré par le don Maîtrise de pacte.

PACTE ACCÉLÉRÉ ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Vous pouvez sceller des pactes avec de puissantes entités très rapidement.

Prérequis. Niveau de scelleur effectif 21+, Pacte accéléré.

Avantage. Vous pouvez vous lier à un vestige par une action complexe.

Spécial. Se lier à vestige requiert normalement 1 minute.

RÉCUPÉRATION RAPIDE ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Vous pouvez utiliser les pouvoirs de votre vestige de prédilection plus souvent.

Prérequis. Niveau de scelleur effectif 21+, Récupération rapide.

Avantage. Vous pouvez utiliser les pouvoirs de votre vestige de prédilection une fois tous les 3 rounds au lieu d'une fois tous les 4 rounds. Vous devez être lié au vestige en question pour utiliser ses pouvoirs à l'aide de ce don.



Spécial. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois que vous sélectionnez ce don, il s'applique à un nouveau vestige (pour lequel vous devez avoir le don Pacte accéléré).

SCEAU D'AMUN-HER KHEPESHEF

« L'HÉRITIER TRÉPASSÉ »

[VESTIGE ÉPIQUE]

Jadis prince héritier du royaume de son peuple, Amun-her Khepeshef représente les âmes des premiers-nés de son empire, dont les vies ont été tragiquement volées par le dieu de leurs esclaves. La volonté commune des trépassés pria le dieu de la mort de leur accorder vengeance, ce qu'il fit en les unissant dans le vestige connu sous le nom d'Amun-her Khepeshef. Amun-her Khepeshef vous confère l'aptitude de continuer à agir par-delà la mort, une protection contre les effets de mort et les attaques des morts-vivants, un avantage stratégique sur le champ de bataille et l'aptitude de déchaîner un puissant souffle d'énergie positive.

Prérequis. Aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ; 29 rangs en Connaissances (histoire) ou Connaissances (noblesse et royauté).

Avantage. Vous pouvez vous lier à Amun-her Khepeshef « l'héritier trépassé ».

Légende. Amun-her Khepeshef était l'héritier du trône, le fils du roi et le maître des armées. Son empire était bâti par la sueur de milliers d'esclaves, qui construisaient de gigantesques pyramides, tombes et palais. Lorsque les esclaves se révoltèrent, l'empire imposa de sévères restrictions jusque sur les libertés religieuses. Mais les esclaves se rebellèrent et firent appel à leur dieu à la foi trop longtemps opprimée pour châtier leurs maîtres. Le dieu furieux frappa l'empire de nombreux fléaux : le feu, la vermine, la maladie, la sécheresse et pire encore. Le dernier fléau fut le pire cataclysme de toute l'histoire de l'empire. Le dieu interdit massacra purement et simplement tous les premiers-nés de l'empire, parmi lesquels Amun-her Khepeshef.

La perte des premiers-nés fut tragique et mit à genoux toute une génération de l'empire, semant la dépression et le désespoir. Pour ne rien arranger, des pilliers de tombes et des envahisseurs ennemis souillèrent nombre de ces nouvelles tombes, foulant du pied la sainteté de l'après-vie de leurs fils trépassés. Les esprits des morts furent pris d'une rage irrépressible, une sourde colère à l'encontre du dieu

interdit et de ses fidèles, une ire profonde envers ceux qui les avaient trahis, une haine pure et simple contre les pilliers ayant interrompu leur après-vie. Ces esprits en appelèrent au dieu de la mort, qui accepta de les banir par-delà le temps et l'espace, où ils ne pourraient plus jamais souffrir. L'existence de ces milliers d'âmes se termina lorsqu'elles s'unirent en une seule entité connue désormais sous le seul nom d'Amun-her Khepeshef.

Prérequis spéciaux. Vous ne pouvez vous lier à Amun-her Khepeshef si vous souffrez actuellement d'absorption de niveau, de niveaux négatifs, d'absorption ou de perte de caractéristiques causés par un mort-vivant ou des sorts ou pouvoirs magiques de l'école de nécromancie. Seules les créatures vivantes peuvent se lier à Amun-her Khepeshef.

Manifestation. Lorsque Amun-her Khepeshef se manifeste, un sublime jeune guerrier mâle à la peau mate apparaît dans un sarcophage, son corps couvert d'or et de gemmes et entouré d'objets rituels. Le couvercle du sarcophage se trouve à quelques mètres de là, brisé sur le sol. Soudain, le guerrier jaillit de son sarcophage. Il pousse un cri de douleur qui résonne comme les voix de milliers d'hommes et de jeunes garçons. Son corps explose en milliers d'images d'adultes et enfants mâles d'âges différents, dont les visages sont déformés et pourris par la mort. Ils hurlent à l'unisson pendant quelques instants, avant de fusionner pour redevenir le jeune guerrier. Celui-ci retourne dans son sarcophage et s'allonge, mort.

Signe. Vous prenez l'aspect d'un trépassé : la peau jaunie, les joues creusées, les yeux cernés, la démarche gauche. Vous dégagez une légère odeur de pourriture et de baumes de préservation chimiques.

Influence. Vous ne pouvez supporter la présence des morts-vivants, des nécromanciens et des sorts et effets de mort. Vous saisissez la moindre opportunité de détruire les morts-vivants et vous refusez de travailler avec quiconque dont vous supposez qu'il fait usage de nécromancie ou d'effets de mort. Vous vous sentez facilement provoqué par de tels individus et trouvez des prétextes pour les combattre que la plupart ne remarquent même pas.

Pouvoirs conférés. Lorsque vous êtes lié à Amun-her Khepeshef, vous pouvez relâcher un puissant souffle d'énergie positive qui soigne les vivants et détruit les morts, vous pouvez agir même par-delà la mort. Vous êtes immunisé contre de nombreux effets de mort et attaques de morts-vivants et vous pouvez transmettre cette immunité à vos alliés. Enfin, vous pouvez générer une aura qui améliore

significativement les tactiques militaires de vos alliés et vous-même.

Souffle de vie. Par une action simple, vous pouvez relâcher un souffle d'énergie positive centré sur vous avec une portée de 9 m. Tous les alliés dans la zone (vous compris) bénéficiez d'un sort de *guérison suprême* (qui soigne 250 pv en plus de ses autres effets) et d'un sort de *restauration suprême* (sans le coût en PX). Les morts-vivants (et autres créatures vulnérables à l'énergie positive) sont blessés par l'effet de *guérison suprême*. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus vous en servir pendant 5 rounds.

Retard de mort. Pour une durée totale quotidienne de 1 round par niveau de scelleur effectif, vous ne mourrez pas lorsque vous passez sous la barre des -9 pv, comme si vous étiez sous l'effet d'un sort de *retard de mort* (voir *Compendium Arcanique*). Ceci prend effet automatiquement dès que les conditions sont remplies et dure jusqu'à ce que le quota soit atteint ou que l'effet ne soit plus nécessaire. L'effet peut être utilisé autant de fois que nécessaire, dans la limite du quota de durée quotidien. De plus, quand vous êtes affecté par ce pouvoir, vous pouvez continuer à agir normalement, sans être affecté par les limitations normalement subies par un personnage à -1 pv ou au-delà. Si la durée du pouvoir est dépassée et que vous êtes entre -1 et -9 pv, vous vous stabilisez automatiquement. Si la durée est dépassée et que vous êtes à moins de -9 pv, vous mourrez instantanément.

Guardien des premiers-nés. Vous êtes immunisé à la fatigue, à l'épuisement, à l'absorption et à la perte de caractéristiques, à l'absorption d'énergie, aux sorts de mort, aux effets de mort magiques et aux effets d'énergie négative. Vous êtes aussi immunisé aux attaques spéciales et pouvoirs des morts-vivants causant la peur, la maladie, la paralysie ou le poison. Toutes les armes que vous portez (et toutes vos armes naturelles) sont considérées comme ayant la propriété *spectrale*. Vous obtenez un bonus sacré de +4 à la CA contre les attaques des morts-vivants. Ce bonus est permanent et ne requiert pas d'action pour être activé. Par une action rapide, vous pouvez étendre cette protection à un allié tous les 5 niveaux de scelleur effectif que vous possédez. Cette protection perdure pendant 1 round/niveau. Lorsqu'elle s'achève, vous devez attendre 5 rounds avant de pouvoir l'activer à nouveau.

Prince guerrier. Vous projetez une aura de 18 m qui améliore les prouesses martiales de vos alliés

(et de vous-même). Tous les alliés à moins de 18 m bénéficient d'un bonus égal au double de votre modificateur de Charisme à tous leurs tests de bousculade, de désarmement, de lutte, de renversement, de destruction et de croc-en-jambe.

SCEAU DE GAIA « L'ESPRIT DE LA TERRE » [VESTIGE ÉPIQUE]

Jadis l'âme de tout un continent, Gaia confère à ceux qui l'invoquent le pouvoir de sentir les pulsations de la terre, ce qui confère divers avantages contre les créatures surnaturelles, de nouveaux sens via la nature, l'immunité aux forces élémentaires, l'aptitude de communiquer avec les créatures vivantes et de les influencer, et la capacité de régénérer ses blessures.

Prérequis. Aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ; 25 rangs en Connaissances (géographie), Connaissances (nature), Connaissances (noblesse et royauté) ou Décryptage ; spécial.

Spécial. Pour apprendre à se lier à Gaia, le scelleur épique doit trouver et déchiffrer le Codex du Savoir Continental, un ancien manuscrit gith de science de la terre et d'histoire. Comprendre ce texte nécessite un minimum de 25 rangs dans l'une des compétences sus-citées.

Avantage. Vous pouvez vous lier à Gaia « l'esprit de la terre ».

Légende. Gaia était à la fois la déesse de la nature d'un continent perdu et le corps de cette terre elle-même. Elle était la patronne de toutes les créatures vivantes et le défenseur de la sacralité de la vie. Lorsque la terre était blessée, elle ressentait la douleur dans son essence vitale. Quand Tkhaluuljin, une titanesque et tentaculaire entité extraplanaire, s'en prit à son continent, Gaia le combattit, en espérant que le sacrifice de son essence suffirait pour protéger les vies de ceux qu'elle abritait avec amour. Sa tentative fut un échec et Tkhaluuljin la dévora, ainsi que toute vie sur ce continent.

Même dans l'estomac gargantuesque du céphalopode, Gaia continua la lutte pour son peuple, frappant Tkhaluuljin de branches et de rochers, et incitant ses dévôts ayant survécu à utiliser toute leur magie contre l'entité. Gaia et ceux qui vivaient selon ses principes ne purent se sauver eux-mêmes, mais ils finirent par anéantir le monstre qui les séquestrait. Après une interminable bataille, Tkhaluuljin se retrouva blessé à un tel point qu'il ne pouvait plus contrôler son vol. Il s'effondra dans l'océan, provo-



quant sa mort, celle de Gaia et de tous ceux dont elle avait la charge par la même occasion.

Prérequis spéciaux. Vous devez invoquer Gaia à l'extérieur. Elle ne répondra jamais si vous ne pouvez voir le ciel.

Manifestation. Lorsque Gaia se manifeste, une gigantesque sphère verdoyante apparaît là où le soleil (ou la lune) se trouve normalement. La surface de la planète se met à briller de plus en plus fort, alors que ses terres et océans se font plus distincts. La lumière s'intensifie jusqu'à ce qu'elle brille comme un soleil. La planète explose alors en une boule de feu et de plasma, projetant des météorites enflammées dans toutes les directions. Alors que l'explosion se dissipe, une très belle femme à la peau verte apparaît subtilement un instant, avant de disparaître. A sa place flotte l'image éthérée d'une silhouette vaguement féminine.

Signe. Vos poils et cheveux prennent une teinte verte, tout comme vos yeux et votre peau.

Influence. Vous ne pouvez tolérer la cruauté envers la moindre créature vivante en votre présence. En revanche, vous cherchez les moindres opportunités de détruire les aberrations, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants.

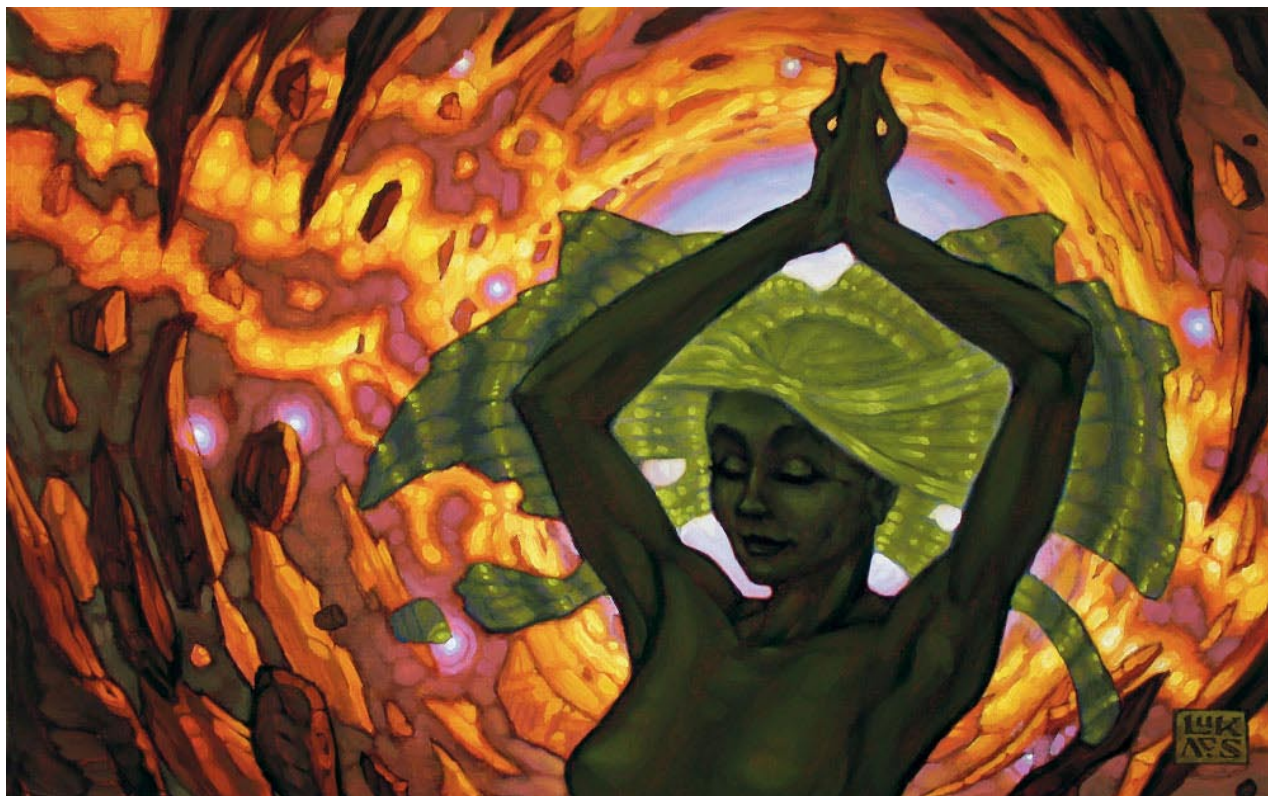
Pouvoirs conférés. Lorsque vous êtes lié à Gaia, vous obtenez des atouts certains contre les créatures surnaturelles, une connexion privilégiée avec la na-

ture qui développe vos sens, l'aptitude de communiquer avec les créatures vivantes et de les charmer, le pouvoir de vous changer en élémentaire et de régénérer vos blessures.

Déchaînement de la nature. Vos attaques et pouvoirs sont plus efficaces contre les aberrations, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants. Tous les sorts, pouvoirs et aptitudes que vous possédez reçoivent un bonus de +4 à leur DD (le cas échéant) lorsqu'ils sont utilisés contre une créature de l'un de ces types. Vous pouvez profiter normalement de l'attaque sournoise, des coups critiques et de dégâts de précision contre ces créatures et vous confirmez automatiquement vos coups critiques à leur rencontre. Enfin, vous recevez un bonus de +4 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques portées par les créatures de ces types.

Sens de la terre. Vous obtenez des sens affûtés grâce à votre connexion avec la terre. Vous obtenez la vision dans le noir avec une portée illimitée, et la possibilité de voir à travers les ténèbres normales et magiques jusqu'à la limite de votre vision normale. Vous obtenez le pouvoir d'odorat et pouvez traquer vous proies à l'odeur si vous possédez le don Pistage. Vous obtenez enfin la perception aveugle avec une portée de 36 mètres et la perception des vibrations avec une portée de 18 mètres.

Voix de la nature. Vous obtenez le don épique



Polyglotte. Vous pouvez également parler avec les plantes (comme le sort *communication avec les plantes*) et les animaux (comme le sort *communication avec les animaux*). Ces pouvoirs sont actifs en permanence et ne requièrent aucune activation. Toute créature vivante qui entend votre voix doit réussir un jet de Volonté ou être considérée comme ayant une attitude amicale à votre égard jusqu'à ce que vous fassiez quelque chose pour changer cela.

Vigueur élémentaire. Lorsque vous vous liez à Gaia, choisissez un élément parmi les suivants : acide, froid, feu ou électricité. Vous êtes immunisé à cet élément tant que vous restez lié à Gaia. Une fois tous les cinq rounds, vous pouvez changer votre immunité élémentaire par une action complexe.

Guérison planétaire. Vous obtenez une régénération de 1 tous les 4 niveaux de scelleur effectif que vous possédez. Ainsi, un scelleur de niveau 28 bénéficie d'une régénération 7. Le feu et l'acide vous infligent des dégâts normaux. En touchant un allié, vous pouvez lui transmettre tout ou partie de votre régénération par une action simple. Vous pouvez diviser cette régénération entre autant d'alliés que souhaité, mais chaque allié supplémentaire nécessite une nouvelle action simple. A tout instant, vous pouvez récupérer tout point de régénération que vous avez cédé à un allié par une action immédiate. Conférer et récupérer votre régénération en provoque pas d'attaque d'opportunité.

SCEAU DE SIBÉRY « LE DRAGON-AU-DESSUS » [VESTIGE ÉPIQUE]

Sibéry était l'un des trois grands dragons géniteurs qui régnaient jadis sur le monde. Il confère à ceux qui l'invoquent les immunités naturelles et les pouvoirs qu'il a transmis aux dragons, des dons d'anticipation et de voyance à la limite du divin, la maîtrise du cristal et la possibilité d'invoquer de puissants reptiles volants.

Prérequis. Aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ; 28 rangs en Connaissances (mystères) et Connaissances (plans).

Avantage. Vous pouvez vous lier à Sibéry « le Dragon-au-Dessus ».

Note : Sibéry est un vestige tout particulièrement dédié à l'univers d'Eberron. Mais moyennant quelques ajustements, sa légende peut s'adapter à tout univers de jeu traditionnel.

Légende. Même les experts savent peu de chose sur le monde avant sa division en trois parties :

les cieux, la surface et l'outreterre. Il est dit qu'en ces temps reculés, les grands dragons géniteurs régnaient en maîtres et en paix sur le plan matériel. Jusqu'au jour funeste où la prophétie draconique fut découverte. Un combat terrible se déclencha entre Sibéry et Khyber, pour des raisons qui échappent aux mortels. Sibéry périt, mais son corps brisé continue encore aujourd'hui de veiller sur le monde depuis les cieux. On dit que la ceinture d'astéroïdes qui entoure Eberron est constituée des restes cristallin du Dragon-au-Dessus.

Aujourd'hui, Khyber est prisonnier des entrailles du monde et, bien qu'il soit devenu un dieu puissant ayant donné naissance à plusieurs cultes chez les mortels et les fiélons, il semble que rien ne permettra jamais de le libérer. Cette sauvegarde du monde est due à Eberron, qui se sacrifia en se fondant dans la terre elle-même pour contenir Khyber dans ses entrailles, connues sous le nom d'outreterre. Depuis, le Dragon-entre-deux vit éternellement par le monde qui porte son nom et a entre autres donné naissance à la plupart des races mortelles.

Mais Sybéris, dont l'enveloppe corporelle a été détruite, n'est pas pour autant moins actif que ses pairs. Au cours des siècles, il a donné naissance aux dragons que nous connaissons aujourd'hui, ainsi qu'à nombres de créatures draconiques. Il est aussi entré en communion avec l'éther qui l'entoure, quittant peu à peu le monde réel pour se fondre dans le Néant où il est finalement devenu un vestige. Depuis cette éternité mystique, il répond aux mortels qui l'invoquent et leur murmure les secrets de la prophétie draconique, celle qui causa le désastre originel. Loin d'avoir disparu ou de n'être qu'une chimère, Sibéry a encore beaucoup à raconter.

Prérequis spéciaux. Vous devez invoquer Sibéry à l'extérieur. Il ne répondra jamais si vous ne pouvez voir le ciel.

Manifestation. Lorsque Sibéry est invoqué, la ceinture d'astéroïdes entourant Eberron se met à luire de plus en plus distinctement. Les éclats semblent comme attirés par le sceau et se rapprochent inexorablement, se fondant en une silhouette indistincte. Lorsqu'elle est assez proche, la masse de cristal prend la forme d'un grand dracosire au port majestueux. Malgré sa taille, il parle d'une voix claire et cristalline.

Signe. Votre corps se fait transparent et brillant, comme le cristal le plus pur. Cela ne vous confère aucun avantage ou inconvénient majeur outre un aspect féérique.



Influence. Votre soif de savoir n'a pas de limite. Vous devez saisir toute occasion de lire un livre que vous ne connaissez pas encore, d'entendre une histoire nouvelle, ou de déchiffrer un texte ancien. Par ailleurs, vous ne pouvez supporter les sbires du Dragon-au-Dessous et vous sentez obligé d'engager le combat à mort dès que vous en croisez un et que vous êtes conscient de sa foi.

Pouvoirs conférés. Lorsque vous êtes lié à Sibérys, vous devenez immunisé à de nombreuses attaques et bénéficiez de sens aiguisés, vous pouvez voir l'avenir avec une précision redoutable, maîtriser et contrôler les cristaux, ainsi qu'invoquer de puissants dragons.

Dons draconiques. En tant que réceptacle de la puissance transmise aux dragons, et en particulier aux dragons de cristal, vous bénéficiez de l'immunité au *sommeil*, à la paralysie et au froid, et d'une résistance au feu 30. Vous obtenez également la vision aveugle sur 9 m et êtes immunisé à la présence terrifiante des dragons.

Savoir de la prophétie. La connaissance intuitive de la prophétie draconique qui vous est conférée par Sibérys vous permet de faire preuve d'une prescience hors du commun. Vous pouvez utiliser *moment de prescience*, *prémonition* ou *vision mystique* (sans la dépense de composantes matérielles ou de PX), comme les sorts des mêmes noms.

Maîtrise du cristal. Vous obtenez une connaissance parfaite des cristaux et des moyens pour les contrôler. Vous pouvez utiliser en tant que pouvoirs psioniques les facultés suivantes (avec un niveau de manifestation épique égal à votre niveau de scelleur effectif) : *cristallisation* instantanée multiple, *nuée cristalline* et *schrapnel de cristal* (voir le Chapitre 5 du *Grand Manuel des Psioniques* ou du [DRS Psionique](#)). Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous devez attendre cinq rounds avant de vous en servir à nouveau.

Convocation de dragons. Une fois par jour, vous pouvez méditer 10 minutes pour invoquer un grand dracosire de cristal (voir *Manuel des Monstres II*, remplacez par un grand dracosire d'airain au besoin) qui vous servira pendant 1 heure.

SCEAU DE TKHALUULJIN

« LE CÉPHALOPOCALYPSE »

[VESTIGE ÉPIQUE]

Tkhaluuljin était jadis une titanesque créature extraplanaire, voyageant à travers les plans et dévorant

tout sur son passage. Elle n'était pas maléfique, mais tout simplement l'expression pure de la faim absolue ; le besoin insatiable de tout consumer. Lorsque vous vous liez à Tkhaluuljin, vous dégagez une aura de folie, obtenez les pouvoirs de voler, d'étourdir vos ennemis et l'aptitude de convoquer une sphère d'annihilation.

Prérequis. Aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ; 30 rangs en Connaissances (histoire), Connaissances (nature) ou Connaissances (plans).

Avantage. Vous pouvez vous lier à Tkhaluuljin « le Céphalopocalypse ».

Légende. Nul ne sait d'où est venu Tkhaluuljin. Dans la langue gith, son nom peut être grossièrement traduit par « l'armageddon vivante ». Les spécialistes des plans ont émis l'hypothèse qu'il ait pu émerger d'un trou noir ou d'une sorte de rupture dans la réalité et qu'il s'agisse d'une entité de néant pur n'ayant aucun autre objectif que l'annihilation de tout ce qui est.

Lors Tkhaluuljin tenta de dévorer le continent connu sous le nom de Gaia, il ne s'attendait pas à ce que cette terre soit différente des autres. Il ne s'était jamais réellement soucié de ce qu'il dévorait. Mais après avoir dévoré ce continent, il perdit bientôt le contrôle de son vol et s'effondra dans l'océan où il fut lui-même anéanti de l'intérieur. Lorsqu'il explosa finalement en une gigantesque supernova, il détruisit tout à plusieurs centaines de kilomètres à la ronde.

Manifestation. Lorsque Tkhaluuljin se manifeste, une fissure noire apparaît dans l'air, absorbant toute lumière alentours. Toute la matière environnante (arbres, rochers, plantes, animaux et même les gens) semble comme aspirée par le portail. Un étrange bruit de succion se fait entendre, suivi par un flash de lumière noir-écarlate. Lorsque la clarté se dissipe, la tête tentaculaire d'une immonde et gigantesque créature céphalopode apparaît au bout d'un corps squameux et transparent. Alors que la partie postérieure de la créature émerge de la fissure, la lumière noir-écarlate s'exprime à nouveau. Lorsque la clarté se dissipe, vous voyez la fissure avancer pour vous investir de l'essence de la destruction.

Signe. Vos veines se font plus prononcées et émettent une lueur écarlate vibrante.

Influence. Vous ne ratez pas une occasion de manger. Cela ne vous force pas à manger de la nourriture que vous considéreriez normalement immangeable, mais vous devez consommer 5 fois

la quantité de nourriture que vous mangez normalement lorsque vous n'êtes pas lié à Tkhaluuljin.

Pouvoirs conférés. Lorsque vous êtes lié à Tkhaluuljin, vous pouvez émettre une aura de folie, voler avec une vitesse et une précision incroyables, lancer des rayons d'énergie étourdissante et convoquer une terrible sphère d'annihilation.

Aura de folie. Par une action simple, vous pouvez émettre une aura débilitante avec une portée de 3 m. Toutes les créatures vivantes traversant cette aura doivent réussir un jet de Volonté ou devenir *confuses* pendant 1 round par 5 niveaux de scelleur effectifs. Une créature réussissant son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par ce pouvoir pendant 24 heures (bien qu'elle puisse toujours être affectée par l'aura de folie d'un autre scelleur ou d'autres formes de confusion). Cet effet est de type mental. Vous pouvez réprimer ce pouvoir par une action simple. Si vous le réprimez, vous devez attendre 5 rounds avant de pouvoir le réactiver.

Vol extraplanaire. Vous pouvez voler extrêmement vite et avec une précision parfaite. Vous obtenez une vitesse en vol de 45 m avec une manoeuvrabilité parfaite, ainsi que les dons Attaque en vol, Virage sur l'aile et Vol stationnaire (cf. *Manuel des Monstres*). Votre vol est gracieux mais étrange, car vous ondulez en suivant des angles et des courbes extrêmement bizarres.

Décharge mentale. Vous pouvez projeter une décharge mentale sur un cône de 36 m. Toutes les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté ou être *étourdies* pour 12 rounds. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez plus vous en servir pendant 5 rounds.

Sphère d'annihilation. Vous pouvez invoquer une *sphère d'annihilation* (cf. page 279 du *Guide du Maître*) par une action complexe. Vous pouvez vous en servir pour un nombre de rounds quotidien total égal à votre niveau de scelleur effectif, mais ces rounds n'ont pas besoin d'être consécutifs. Vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisme au lieu de votre modificateur d'Intelligence pour les tests de contrôle de la sphère si vous le désirez. Vous pouvez utiliser un *talisma des sphères* pour mieux contrôler la sphère de façon normale (et le talisman double votre modificateur de Charisme si c'est lui que vous utilisez pour vos tests de contrôle). Vous devez toujours effectuer des tests de contrôle pour contrôler la sphère, mais vous êtes immunisés aux effets d'une sphère que vous avez invoquée. Ceci ne vous protège pas des autres *sphères d'annihilation*. A

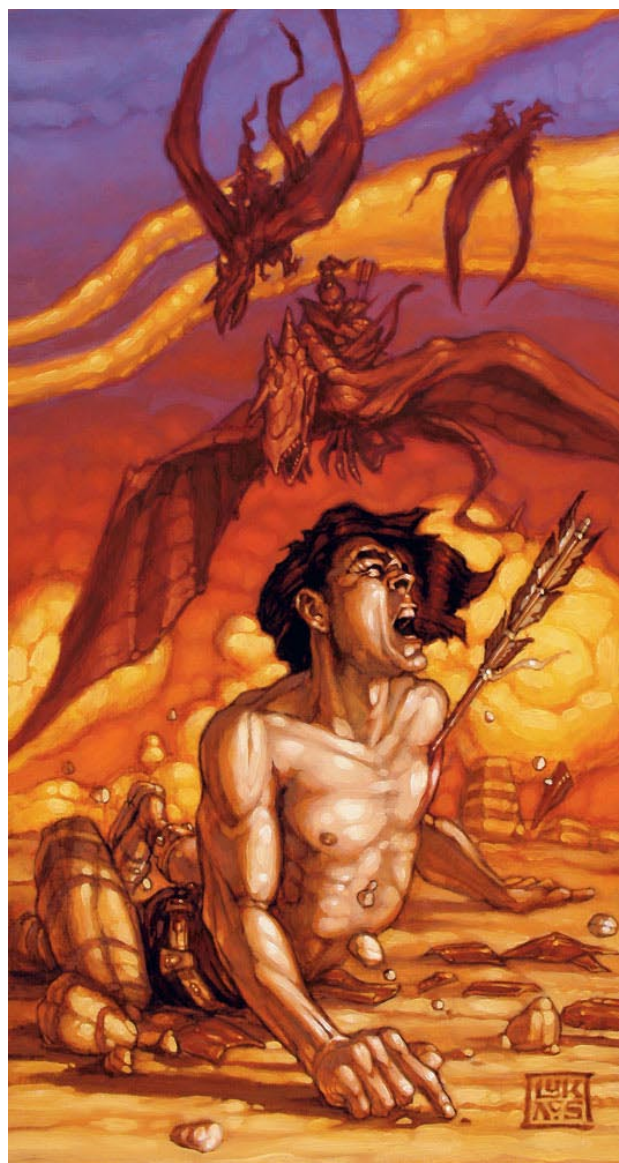
la fin d'une invocation de la sphère, vous ne pouvez plus l'invoquer pendant 5 rounds, quelle que soit la durée de votre précédente invocation.

SCEAU DE ZURIEL « LE DIEU DE BRONZE » [VESTIGE ÉPIQUE]

Zuriel était un dieu de la justice et de la guerre qui sacrifia envain sa vie et sa divinité lorsque les githyankis envahirent son domaine. Zuriel vous permet de développer vos aptitudes martiales, d'utiliser de puissants effets de force d'une simple pensée, d'améliorer vos pactes et d'absorber les dégâts subis par vos alliés.

Prérequis. Aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ; 27 rangs en Connaissances (histoire).

Avantage. Vous pouvez vous lier à Zuriel « le dieu de bronze ».



Légende. Zuriel était le dieu de la guerre pour les causes justes et réfléchies, une force inébranlable, héraut et défenseur de son peuple. Lorsque les githyankis réactivèrent des portails depuis longtemps oubliés et envahirent son domaine, Zuriel en organisa la défense. Au cours de la guerre qui s'en suivit, des milliers de mortels et plusieurs dieux périrent sous les coups de maux anciens, mais Zuriel tint bon. Il demeura le dernier rempart entre ses fidèles et l'esclavage sous le joug de la Reine Liche. Il sacrifia sa divinité et sa vie pour créer un champ de force censé repousser les envahisseurs, mais au cours du rituel, il fut submergé par les githyankis et son domaine fut finalement conquis. Il était trop tard pour interrompre le rituel, aussi sa force vitale s'évanouit dans le Néant. Depuis sa mort et sa dissolution, il est devenu un vestige frustré et vengeur, mais il possède toujours un certain sens de la décence et de la morale. Ce paradoxe est transmis à ceux qui se lient à lui.

Prérequis spécial. Vous ne pouvez vous lier à Zuriel si vous êtes d'alignement mauvais.

Manifestation. Lorsque Zuriel se manifeste, une silhouette masculine haute de trois mètres, à la peau de bronze et au corps parfait et athlétique apparaît devant vous. Il arbore une expression de digne fierté, comme s'il attendait un événement exceptionnel. Soudain, il lève les yeux, aperçoit des images de githyankis chevauchant des yrthaks et se met à crier. Le bronze recouvrant son corps se brise, révélant un mortel athlétique, le cœur percé d'un trait githyanki. Il s'avance vers vous et murmure à votre oreille « Ne laissez pas la cité tomber ! » puis s'effondre, mort.

Signe. Votre peau prend une teinte de bronze poli, vos muscles s'élargissent et durcissent. Vous apparaissez globalement plus athlétique et vous vous tenez plus droit et fier.

Influence. Vous devez toujours protéger les innocents lorsque leurs vies sont menacées. Vous devez aussi attaquer les githyankis à vue et les traquer dès que l'opportunité se présente. Vous ne battez jamais en retraite si vous pensez que cela puisse mettre des innocents en danger.

Pouvoirs conférés. Lorsque vous vous liez à Zuriel, vous devenez un guerrier expérimenté, pouvez utiliser de puissants effets de force, améliorez vos pactes et absorbez les blessures de vos alliés.

Corps de bronze. Vous pouvez utiliser un effet de *transformation de Tenser* pour un nombre de rounds quotidien égal à votre niveau de scelleur effectif.

Activer ce pouvoir nécessite une action rapide qui ne peut être utilisée qu'au début de votre tour avant toute autre action. Vous pouvez diviser la durée de l'effet en autant d'utilisations que vous le souhaitez. Vous pouvez mettre fin à ce pouvoir par une action rapide qui doit être utilisée au début de votre tour avant toute autre action. Si vous mettez fin à cet effet, vous devez attendre cinq rounds avant de vous en servir à nouveau.

Puissance de la vitesse de la pensée. Vous pouvez créer plusieurs puissants effets de force à la vitesse de la pensée. Vous pouvez utiliser une quintessence de *projectile magique* rapide à effet étendu, un *mur de force* rapide ou une *cage de force* rapide, comme les sorts des mêmes noms. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous devez attendre cinq rounds avant de vous en servir à nouveau. Vous pouvez avoir seulement l'un de ces effets actif simultanément. Par exemple, si vous avez invoqué un *mur de force*, vous ne pouvez utiliser aucun des deux autres effets tant que la durée du sort n'a pas expiré ou que vous ne l'avez pas dissipé. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir lorsque vous êtes sous l'effet du pouvoir corps de bronze.

Fortification de pacte. Zuriel intensifie les liens que vous formez lorsque vous scellez un pacte. Tous les bénéfices que vous obtenez par l'aptitude amélioration de pacte sont doublés.

Ultime sacrifice. Vous pouvez absorber les blessures d'un allié. Par une action immédiate, vous pouvez subir tous les dégâts soufferts par une créature consentante à cause d'une attaque, d'un sort, d'un pouvoir ou d'une quelconque aptitude. Vous subissez tous les dégâts et votre allié s'en sort indemne. Vous devez pouvoir voir l'allié, mais ne bénéficiez d'aucune information sur la nature de l'attaque et la quantité de dégâts qu'elle cause. Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si l'attaque vous est fatale.

VESTIGE DE PRÉDILECTION ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Vous êtes particulièrement doué pour utiliser les pouvoirs d'un vestige spécifique.

Prérequis. Niveau de scelleur effectif 21+, Vestige de prédilection.

Avantage. Votre niveau de scelleur effectif augmente de 3 lorsque vous utilisez les pouvoirs conférés par votre vestige de prédilection. Ce bonus remplace celui conféré par le don Vestige de prédilection.

Spécial. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois que vous sélectionnez ce don, il s'applique à un nouveau vestige (pour lequel vous devez avoir le don Vestige de prédilection).

VESTIGE DE PRÉDILECTION SUPÉRIEURE ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Les pouvoirs que vous confère un vestige particulier sont particulièrement efficaces.

Prérequis. Niveau de scelleur effectif 21+, Vestige de prédilection supérieure.

Avantage. Le DD de tous les pouvoirs surnaturels conférés par votre vestige de prédilection augmente de 3. Ce bonus remplace celui conféré par le don Vestige de prédilection supérieure.

Spécial. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois que vous sélectionnez ce don, il s'applique à un nouveau vestige (pour lequel vous devez avoir le don Vestige de prédilection supérieure).

VESTIGE ÉPIQUE LIÉ SUPPLÉMENTAIRE [ÉPIQUE]

Vous pouvez vous lier simultanément à un vestige épique supplémentaire.

Prérequis. Aptitude de se lier à deux vestiges épiques différents ou plus ; niveau de scelleur effectif 21+.

Avantage. Vous pouvez vous lier à un vestige épique supplémentaire.

Spécial. Ce don peut être sélectionné plusieurs fois. A chaque fois, vous pouvez vous lier simultanément à un vestige épique supplémentaire.

VESTIGE LIÉ SUPPLÉMENTAIRE [ÉPIQUE]

Vous pouvez vous lier simultanément à un vestige supplémentaire.

Prérequis. Aptitude de se lier à des vestiges de niveau 8 ; niveau de scelleur effectif 21+.

Avantage. Vous pouvez vous lier à un vestige supplémentaire.

Normal. Le nombre de vestiges non-épiques auxquels vous pouvez vous lier simultanément est défini par votre niveau de classe.

Spécial. Ce don peut être sélectionné plusieurs fois. A chaque fois, vous pouvez vous lier simultanément à un vestige supplémentaire.

