

- **Guide les innocents.** Tous les chemins ne mènent pas à la bonne destination. Sois celui qui empêchera les voyageurs de se perdre.
- **Explore les chemins.** Le monde est vaste et les chemins nombreux. Découvrir les routes nouvelles et fais-les tiennes.

Sorts de Serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	<i>graisse^{ldj}, grande foulée^{ldj}</i>
5	<i>pas brumeux^{ldj}, trouver une monture^{ldj}</i>
9	<i>hâte^{ldj}, marche sur l'eau^{ldj}</i>
13	<i>liberté de mouvement^{ldj}, porte dimensionnelle^{ldj}</i>
17	<i>passage par les arbres, télékinésie</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : DÉPLACEMENT RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action pour **activer** la capacité, une action bonus pour **utiliser** la capacité

Durée : 1 min

Effet : lorsque vous **activez** cette capacité, votre déplacement augmente de 3 m pour toute sa durée.

Spécial : de plus, durant chacun de vos tours pour la durée de cette capacité, vous pouvez **utiliser** les actions *Se précipiter* et *Se désengager*.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : VOYAGE EFFICACE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Portée : 12 m

Durée : 8 h ou jusqu'à ce que vous décidiez de prendre un repos court (selon ce qui arrive en premier)

Effet : vous obtenez un bonus de +10 sur vos tests de Sagesse (Survie) afin de trouver votre chemin.

Spécial : vous, ainsi que toutes les créatures à portée, voyez votre vitesse augmenter de 6 m lorsque vous voyagez.

Limitation : l'augmentation de vitesse ne fonctionne que lors d'une phase de voyage, mais pas dans d'autres situations (comme un combat, par exemple).

AURA DE VIGILANCE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Déclencheur : vous ou toute créature amicale à portée devriez être *surpris*.

Portée : 3 m

Effet : vous n'êtes pas surpris et commencez le combat normalement.

Évolution : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

Limitation : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

AURA DE PERCEPTION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Déclencheur : vous ou toute créature amicale à portée effectuez un test de Sagesse (Perception).

Portée : 3 m

Effet : vous avez l'*avantage* sur ce test.

Évolution : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

Limitation : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

JUSQU'AU BOUT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 15

Déclencheur : vous avez moins de points de vie que la moitié de votre maximum de points de vie.

Condition : vous n'êtes pas *inconscient* ou *neutralisé*.

Effet : au début de votre tour, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre bonus de maîtrise.

AVATAR DU VAGABOND

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 20

Action : une action

Portée : 9 m

Durée : 1 min

Rechargement : repos long

Effet : vous devenez un paragon de la voie, un chevalier aux vêtements élimés et usés se dressant face à l'adversité avec un regard à la détermination sans faille. Le terrain autour de vous se transforme, vous facilitant le passage et rendant plus difficiles les déplacements de vos ennemis. Pendant la durée de cette capacité

- vous et toutes les créatures alliées à portée ne subissez plus les terrains difficiles et vous vous y déplacez normalement.
- vous et les créatures alliées à portée bénéficiez de l'*avantage* sur les tests effectués afin d'éviter d'être *empoignés, entravés* ou *à terre*.
- vos ennemis voient leur vitesse divisée par 2 alors que le terrain se fait plus difficile sous leurs pieds.
- le terrain changeant et s'adaptant, vous êtes considéré comme bénéficiant d'un abri partiel face aux attaques, qu'elles soient à distance ou au corps à corps.