

## Deuxième chance

Halfelin Pouvoir racial

*La chance, combinée à votre petite taille, vous avantage lorsque vous esquivez l'attaque de l'ennemi.*

### Rencontre

Interruption immédiate

Personnelle

**Effet :** lorsqu'une attaque vous touche, vous pouvez forcer l'attaquant ennemi à relancer son jet d'attaque. Il devra utiliser son nouveau résultat, même s'il est inférieur au premier.

4/5

DUNGEONS & DRAGONS®

## Souffle de dragon

Drakéide Pouvoir racial

*Alors que vous ouvrez la gueule en rugissant, le pouvoir mortel des drakéides s'échappe en un souffle, pour engloutir vos adversaires.*

**Rencontre • acide, électricité, feu, froid ou poison**

Action mineure

Proximité décharge 3

**Cible :** toutes les créatures prises dans la décharge

**Attaque :** Force+2 contre Réflexes, Constitution +2 contre Réflexes, ou Dextérité +2 contre Réflexes.

**Réussite :** 1d6 + modificateur de Constitution dégâts. Au niveau 11, le bonus d'attaque passe à +4 et les dégâts à 2d6 + modificateur de Constitution ; au niveau 21, ils passent à +6 et 3d6 + modificateur de Constitution.

**Spécial :** lorsque vous créez votre personnage, choisissez la caractéristique que vous utiliserez pour effectuer les jets d'attaque de ce pouvoir (Force, Constitution ou Dextérité), et le type de dégâts qu'il infligera (Acide, électricité, feu, froid ou poison). Ces deux choix valent pour toute la carrière de votre personnage et ne changent en rien les autres effets du pouvoir.

1/5

DUNGEONS & DRAGONS®

## Eclipse féérique

Eladrin Pouvoir racial

*D'un pas, vous disparaîsez d'un point pour apparaître à un autre.*

**Rencontre • téléportation**

Action de mouvement

Personnelle

**Effet :** vous vous téléportez à hauteur de 5 cases. (Cf. Téléportation, page 286).

2/5

DUNGEONS & DRAGONS®

## Précision elfique

Elfe Pouvoir racial

*En vous concentrant, vous visez avec précaution votre adversaire et frappez avec la légendaire précision des elfes.*

### Rencontre

Action libre

Personnelle

**Effet :** vous pouvez relancer un jet d'attaque, mais vous devrez utiliser son résultat, même s'il est inférieur au premier.

3/5

DUNGEONS & DRAGONS®

## Courroux infernal

Tieffelin Pouvoir racial

*Vous faites appel à votre fureur naturelle pour augmenter vos chances de blesser vos adversaires.*

### Rencontre

Action mineure

Personnelle

**Effet :** vous pouvez canaliser votre fureur et bénéficier d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un adversaire qui vous a touché depuis votre dernier tour de jeu. Si votre attaque touche et inflige des dégâts, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts.

5/5

DUNGEONS & DRAGONS®