

Roublard

Signifiant à ses compagnons d'attendre, un halfelin avance lentement dans la salle du donjon. Il colle son oreille à la porte, puis sort un jeu d'outils et crochète la serrure en un clin d'œil. Il disparaît ensuite dans l'ombre, lorsque son ami guerrier avance pour frapper la porte ouverte. Un humain se cache dans l'ombre d'une ruelle tandis que son complice se prépare pour l'embuscade. Quand leur cible, un esclavagiste notoire, passe en face de la ruelle, le complice crie, l'esclavagiste vient voir ce qui se passe, et la lame de l'assassin lui coupe la gorge avant qu'il ne puisse faire le moindre bruit. Une gnome agite ses doigts et soulève par magie le trousseau de clés à la ceinture du garde. En un instant, les clés sont dans sa main, la porte de la cellule est ouverte, et elle et ses compagnons sont libres de prendre la fuite.

Les roublards s'appuient sur la compétence, la discrétion et les faiblesses de leurs ennemis pour prendre la main dans n'importe quelle situation. Ils ont le don de trouver la solution à n'importe quel problème, démontrant une ingéniosité et une polyvalence qui est la pierre angulaire de toute aventure réussie.

Malent et précision

Les roublards consacrent autant d'effort à la maîtrise d'une variété de compétences qu'au perfectionnement de leurs capacités de combat, ce qui leur donne une large expertise à laquelle peu d'autres personnages peuvent prétendre. Beaucoup de roublards se concentrent sur la ruse et la tromperie, tandis que d'autres affinent les compétences qui les aident dans un environnement de type donjon, comme l'escalade, la recherche et le désamorçage des pièges et le crochetage. Lorsqu'il s'agit du combat, les roublards préfèrent la ruse à la force brute. Un roublard préférera donner un seul coup précis, le plaçant exactement à l'endroit qui blessera le plus la cible, plutôt qu'user son adversaire avec une série d'attaques. Les roublards ont un don presque surnaturel pour éviter le danger et quelques-uns apprennent des tours de magie pour compléter leurs autres capacités.

Un mode de vie suspect

Chaque ville et cité possède ses roublards. La plupart d'entre eux vivent en accord avec les pires stéréotypes de la classe, gagnant leur vie comme cambrioleurs, assassins, coupeurs de bourses et escrocs. Souvent, ces canailles sont organisées en guildes de voleurs ou en familles du crime. Beaucoup de roublards opèrent indépendamment, même s'ils recrutent parfois des apprentis pour les aider dans leurs escroqueries et cambriolages. Quelques roublards mènent une vie honnête comme serruriers, enquêteurs ou dératiseurs, qui peut être un travail dangereux dans un monde où des rats géants et autres rats-garous hantent les égouts. Comme aventuriers, les roublards peuvent être des deux côtés de la loi. Certains sont des criminels endurcis qui décident de chercher fortune en pillant des trésors, tandis que d'autres choisissent une vie d'aventure pour échapper à la loi. Certains ont appris et ont perfectionné leurs compétences avec le but explicite d'infiltrer des ruines antiques et des cryptes secrètes à la recherche de trésors.

Créer un roublard

Lorsque vous créez votre roublard, pensez à la relation du personnage avec la loi. Avez-vous un passé... ou un présent... criminel ? Êtes-vous en fuite, recherché par les autorités ou par le maître d'une guilde de voleurs en colère ? Ou avez-vous quitté votre guilde à la recherche de plus grands risques et de récompenses plus importantes ? Est-ce la cupidité qui vous pousse dans vos aventures, ou bien un désir ou un idéal ? Quel a été le déclic qui vous a éloigné de votre précédente vie ? Peut-être avez-vous été chanceux et un vol réussi vous a donné les moyens dont vous aviez besoin pour échapper à la misère de votre vie. Ou l'envie de voyager vous a menée à quitter votre domicile ? Peut-être vous êtes-vous trouvé tout à coup coupé de votre famille ou de votre mentor, et il vous a alors fallu trouver de nouveaux moyens de soutien. Ou peut-être vous êtes-vous fait un nouvel ami qui vous a montré de nouvelles possibilités pour gagner sa vie en employant vos talents particuliers.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un roublard en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique. Votre deuxième plus grande valeur de caractéristique devrait être l'Intelligence si vous voulez exceller en Investigation, ou le Charisme si vous préférez vous spécialiser en duperies et interactions sociales. Ensuite, choisissez l'historique criminel.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de roublard

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière

Outils : outils de voleur

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : choisissez quatre compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Tromperie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une rapière ou (b) une épée courte
- (a) un arc court et un carquois de 20 flèches ou (b) une épée courte
- (a) un sac de cambrioleur, (b) un sac d'exploration souterraine ou (c) un sac d'explorateur
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

	Bonus de	Attaque		
Niv	maîtrise	sournoise	Capacités	

1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Jargon des voleurs
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Amélioration de caractéristiques
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Dérobade
8	+3	4d6	Amélioration de caractéristiques
9	+4	5d6	Capacité de l'archétype de roublard
10	+4	5d6	Amélioration de caractéristiques
11	+4	6d6	Talent
12	+4	6d6	Amélioration de caractéristiques
13	+5	7d6	Capacité de l'archétype de roublard
14	+5	7d6	Ouïe fine
15	+5	8d6	Esprit impénétrable
16	+5	8d6	Amélioration de caractéristiques
17	+6	9d6	Capacité de l'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	10d6	Coup de chance

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux des compétences que vous maîtrisez, ou l'une d'elles et votre maîtrise des outils de voleur. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous réalisez et qui utilise l'une des compétences choisies.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux maîtrises supplémentaires (compétences ou outils de voleur) et obtenir le même avantage.

Attaque sournoise

À partir du niveau 1, vous savez comment trouver et exploiter subtilement la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez un avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance. Vous n'avez pas besoin d'avoir un avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque. Le nombre de dégâts supplémentaires augmente à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la colonne Attaque sournoise de la table ci-dessus.

Jargon des voleurs

Au cours de votre formation de roublard, vous avez appris le jargon des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes, qui vous permet de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le jargon des voleurs comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement.

En outre, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles secrets utilisés pour transmettre des messages courts et simples, comme pour indiquer qu'une zone est dangereuse ou qu'elle fait partie du territoire d'une guilde des voleurs, qu'un butin est à proximité, ou que les gens d'une région sont des proies faciles ou qu'ils fourniront une maison sûre pour des voleurs en fuite.

Ruse

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Archétype de roublard

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous émulez dans l'exercice de vos capacités de roublard. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 9, 13 et 17. Voir Archétypes de roublard ci-dessous.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Esquive instinctive

À partir du niveau 5, quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

Dérobade

À partir du niveau 7, vous pouvez esquiver certains effets de zone, tels le souffle ardent d'un dragon rouge ou un sort de *tempête de glace*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez aucun dégât si vous réussissez le jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Talent

À partir du niveau 11, les compétences que vous avez choisies sont si affinées qu'elles approchent la perfection. Chaque fois que vous faites un jet de caractéristique qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez traiter un résultat au dé de 9 ou moins comme un 10.

Ouïe fine

À partir du niveau 14, si vous êtes capable d'entendre, vous pouvez assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins de vous.

Esprit impénétrable

À partir du niveau 15, vous avez acquis une plus grande force mentale. Vous gagnez la maîtrise aux jets de sauvegarde de Sagesse.

Insaisissable

À partir du niveau 18, les attaquants gagnent rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque n'a d'avantage contre vous tant que vous n'êtes pas incapable d'agir.

Coup de chance

Au niveau 20, vous avez un talent surnaturel pour réussir quand vous en avez besoin. Si votre attaque échoue contre une cible à portée, vous pouvez transformer l'échec en succès. Ou bien si vous échouez à un jet de caractéristique, vous pouvez traiter le résultat du d20 comme un 20. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

➔ Archétypes de roublard

Tous les roublards ont de nombreuses caractéristiques en commun, comme l'accent qu'ils mettent sur le fait de perfectionner leurs compétences, leur approche précise et mortelle du combat et leurs réflexes toujours plus rapides. Mais des roublards différents orientent ces talents dans diverses directions, lesquelles sont incarnées par les archétypes de roublard. Votre choix de l'archétype est le reflet de votre attention. Ce n'est pas nécessairement une indication de votre profession, mais plutôt une description de vos techniques préférées.

➔ Assassin

Vous focalisez votre entraînement sur l'art de l'assassinat. Divers personnages choisissent cet archétype : tueurs sous contrat, espions, chasseurs de primes, et même certains religieux entraînés à cela pour exterminer les ennemis de leur divinité. Discrétion, poisons et déguisements vous aident à éliminer vos cibles avec une efficacité meurtrière.

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement et du kit d'empoisonneur.

Assassinat

À partir du niveau 3, vous êtes au summum de votre art lorsque vous prenez votre adversaire au dépourvu. Vous avez un avantage à vos jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour durant le combat. En outre, si vous attaquez et touchez une créature surprise, cette attaque est considérée comme un coup critique.

Empert en infiltration

À partir du niveau 9, vous pouvez créer de fausses identités pour vous-même. Vous devez passer une semaine et dépenser 25 po pour établir l'histoire, la profession et les affiliations d'une identité. Cependant, vous ne pouvez pas établir une identité qui appartient déjà à une personne existante. Par exemple, vous devriez vous procurer les vêtements adéquats, des lettres d'introduction et une certification paraissant officielle pour vous faire passer pour le membre d'une guilde d'une ville lointaine et ainsi vous infiltrer dans un cercle de marchands. Par la suite, si vous adoptez une nouvelle identité avec un déguisement, les autres créatures croiront que vous êtes cette personne jusqu'à ce qu'elles aient une bonne raison pour penser le contraire.

Imposteur

À partir du niveau 13, vous gagnez la capacité d'imiter le discours, l'écriture et le comportement d'une autre personne avec une précision extraordinaire. Vous devez étudier pendant au moins trois heures ces trois aspects (écouter parler la personne, examiner son écriture ou observer ses manières). Votre ruse est indiscernable pour un observateur occasionnel. Si une créature suspecte que quelque chose ne va pas, vous avez un avantage à tous les jets de Charisme (Tromperie) que vous réalisez pour éviter d'être détecté.

Frappe mortelle

À partir du niveau 17, vous êtes un maître de la mort instantanée. Quand vous attaquez et touchez une créature qui est surprise, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, doublez les dégâts de l'attaque contre cette créature.

➔ Voleur

Vous perfectionnez vos compétences dans les arts du larcin. Cambrioleurs, bandits, coupe-bourses et autres criminels suivent généralement cet archétype, de même que les roublards qui se considèrent eux-mêmes comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des investigateurs. En plus d'améliorer votre agilité et votre furtivité, vous apprenez des compétences utiles pour pénétrer dans des ruines antiques, lire des langues inconnues ou utiliser des objets magiques que vous ne pourriez normalement pas employer.

Mains lestes

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus accordée par votre Ruse pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action Utiliser un objet.

Monte-en-l'air

À partir du niveau 3, vous gagnez la possibilité d'escalader plus vite que la normale ; escalader ne vous coûte aucun mouvement supplémentaire. En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Dextérité x 30 cm.

Discrétion suprême

À partir du niveau 9, vous avez un avantage à tous vos jets de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse durant le même tour.

Utilisation des objets magiques

À partir du niveau 13, vous en savez assez sur le fonctionnement de la magie pour pouvoir utiliser des objets même s'ils ne vous sont pas destinés. Ignorez toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation d'objets magiques.

Réflexes de voleur

À partir du niveau 17, vous pouvez jouer deux tours lors du premier round d'un combat. Vous prenez votre premier tour suivant votre initiative normale et votre deuxième tour à votre initiative moins 10. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes surpris.

↳ Escroc arcanique

Quelques roublards améliorent leurs compétences aiguisées en furtivité et agilité avec la magie, apprenant des tours d'enchantement et d'illusion. On trouve parmi eux des voleurs à la tire et des cambrioleurs, mais aussi des farceurs, des fauteurs de troubles et un nombre important d'aventuriers.

Incantation

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous gagnez la possibilité de lancer des sorts.

Sorts mineurs. Vous apprenez trois sorts mineurs : *main de mage* et deux autres sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts de magicien. Vous apprenez un autre sort mineur de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sorts. La table ci-dessous montre de combien d'emplacements de sorts vous disposez pour lancer vos sorts de magicien de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *charme-personne* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter deux fois ce sort.

Sorts connus du niveau 1 et supérieur. Vous connaissez trois sorts de magicien de niveau 1 de votre choix, dont deux que vous devez choisir dans les écoles d'enchantement ou d'illusion. La colonne Sorts connus indique à quel niveau vous apprenez plus de sorts de magicien de niveau 1 ou plus élevé. Chacun de ces sorts doit être de l'école d'enchantement ou d'illusion, au choix, et doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 7 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. Les sorts que vous apprenez aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe école de magie. Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de magicien que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de magicien. Le nouveau sort doit être également d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts, et appartenir à l'école d'enchantement ou d'illusion, à moins que vous ne remplaciez le sort que vous avez acquis au niveau 3, 8, 14 ou 20 de n'importe quelle école de magie.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez, ou pour le jet d'attaque de celui-ci.

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur d'Intelligence}$$
$$\text{Modificateur aux attaques avec un sort} = \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur d'Intelligence}$$

Niv	Sorts		- Emplacements de sorts -			
	mineurs connus	Sorts connus	1	2	3	4
3	3	3	2	-	-	-
4	3	4	3	-	-	-
5	3	4	3	-	-	-
6	3	4	3	-	-	-
7	3	5	4	2	-	-
8	3	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	4	7	4	3	-	-
11	4	8	4	3	-	-
12	4	8	4	3	-	-

13	4	9	4	3	2	-
14	4	10	4	3	2	-
15	4	10	4	3	2	-
16	4	11	4	3	3	-
17	4	11	4	3	3	-
18	4	11	4	3	3	-
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Escamotage et *main de mage*

À partir du niveau 3, lorsque vous lancez *main de mage*, vous pouvez rendre la main spectrale invisible, et vous pouvez effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci :

- Vous pouvez ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature.
- Vous pouvez récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature.
- Vous pouvez utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance.

Vous pouvez effectuer une de ces tâches sans vous faire remarquer par une créature si vous réussissez un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, vous pouvez utiliser l'action bonus accordé par votre Ruse pour contrôler la main.

Embuscade magique

À partir du niveau 9, si vous êtes caché d'une créature quand vous lui lancez un sort, la créature a un désavantage à tous les jets de sauvegarde contre ce sort pendant ce tour.

Escroc polyvalent

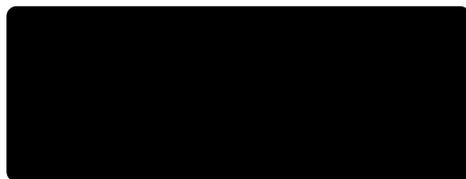
Au niveau 13, vous obtenez la possibilité de distraire les cibles avec la main de *main de mage*. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez désigner une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la main spectrale créé par le sort. Le faire vous donne un avantage aux jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin du tour.

Voleur de sorts

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de voler magiquement à un lanceur de sorts sa connaissance pour lancer un sort. Immédiatement après qu'une créature jette un sort qui vous cible ou vous inclut dans sa zone d'effet, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer la créature à faire un jet de sauvegarde avec le modificateur de sa caractéristique d'incantation. Le DD est égal à votre sort DD de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, vous niez l'effet du sort contre vous, et vous volez la connaissance du sort s'il est au moins de niveau 1 et d'un niveau que vous pouvez lancer (le sort ne doit pas forcément être un sort de magicien). Pour les prochaines 8 heures, vous connaissez le sort et pouvez le lancer à l'aide de vos emplacements de sorts. La créature ne peut plus lancer ce sort jusqu'à ce que les 8 heures soient passées. Une fois que vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos long.

↳ Conspirateur

Vous mettez l'accent sur les personnes et sur l'influence et les secrets qu'ils ont. Beaucoup d'espions, de courtisans et de conspirateurs suivent cet archétype, menant une vie d'intrigues. Les mots sont aussi souvent vos armes que les poignards ou le poison, et les secrets et les faveurs sont parmi vos trésors préférés.



Maître des intrigues

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du kit de déguisement, du kit de contrefaçon et d'un type de jeu de votre choix. Vous apprenez également deux langues de votre choix. En outre, vous pouvez infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature que vous entendez parler pendant au moins 1 minute, vous permettant de vous faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.

Maître des tactiques

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsque vous utilisez l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de vous, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut vous voir ou vous entendre.

Manipulateur perspicace

À partir du niveau 9, si vous passez au moins 1 minute à observer ou interagir avec une autre créature en dehors d'une situation de combat, vous pouvez apprendre certaines informations sur ses capacités par rapport aux vôtres. Le MD vous indique si la créature est votre égal, supérieur ou inférieur par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Valeur d'Intelligence
- Valeur de Sagesse
- Valeur de Charisme
- Niveau de classe (le cas échéant)

À la discrétion du MD, vous pouvez aussi réaliser que vous connaissez une part de l'histoire de la créature ou l'un de ses traits de personnalité, si elle en

possède.

Redirection

À partir du niveau 13, vous pouvez parfois faire qu'une créature finisse par être la cible d'une attaque qui vous visait. Lorsque vous êtes ciblé par une attaque alors qu'une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous offre un abri contre cette attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour que la cible de l'attaque soit cette créature, à votre place.

Âme de trompeur

À partir du niveau 17, vos pensées ne peuvent être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous pouvez présenter de fausses pensées en faisant un jet de Charisme (Tromperie) opposé à un jet de Sagesse (Perspicacité) du lecteur de votre esprit. En outre, peu importe ce que vous dites, la magie qui permettrait de déterminer si vous dites la vérité indique que vous ne mentez pas, si vous le souhaitez, et vous ne pouvez pas être obligé de dire la vérité par magie.