



## ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

## AUTRES DONNÉES

PLATINE	OR	ELECTRUM	ARGENT	CUIVRE

**ARMES DE GUERRE**

## ARMURES & PROTECTIONS

## IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I	R	V	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ACIDES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CONTONDANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FEU
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FORCE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FOUDRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FROID
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	NÉCROTIQUES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PERFORANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	POISON
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSYCHIQUES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	RADIANTS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TONNERRE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur  
V = dégâts doubles

Fiche réalisée par DHFTN, en collaboration avec Wylandir - 2021 (CC BY-NC-SA 4.0)  
 Icônes par DHFTN et game-icons.net (CC BY 3.0) - Inspiration : GhorGhor Blue et Dark DinDoN.

### DÉSAVANTAGE AUX TESTS DE DISCRÉTION

ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE  
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES  
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

CONSOMMABLES

NB.

NB.



# OCCULTISTE – Table & Aptitudes

## POINTS DE VIE

**Dés de vie :** 1d8 par niveau d'occultiste.  
**Points de vie au niveau 1 :** 8 + modificateur de Constitution.  
**Points de vie aux niveaux suivants :** 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau d'occultiste.

## MAÎTRISES

**Armures :** armures légères.

**Armes :** armes courantes.

**Outils :** aucun.

**Jets de sauvegarde :** Sagesse, Charisme.

**Compétences :** 2 parmi Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie.

## ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- une arbalète légère et 20 carreaux (a) ou n'importe quelle arme courante (b) ;
- une sacoche à composantes (a) ou un focaliseur arcanique (b) ;
- un paquetage d'érudit (a) ou un paquetage d'exploration souterraine (b) ;
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante et deux dagues.

## PROTECTEUR D'OUTRE-MONDE

Au niveau 1, l'occultiste a passé un pacte avec un être de l'outre-monde qui lui permet d'accéder à certaines aptitudes spécifiques.

## MAGIE DE PACTE

L'occultiste, grâce à ses recherches et à son protecteur, peut lancer des sorts avec facilité.

**Sort mineurs.** Au niveau 1, l'occultiste connaît deux sorts mineurs. Il en apprend d'autres ensuite (cf. table).

**Emplacements de sorts.** Pour lancer un sort, l'occultiste doit dépenser un emplacement de sorts. Tous les emplacements de sorts ont le même niveau (cf. table). Le sort est alors lancé à ce niveau. L'occultiste récupère tous ces emplacements de sorts après un repos (court ou long).

**Sort connus au niveau 1 et aux niveaux supérieurs.** Au niveau 1, l'occultiste connaît deux sorts choisis dans la liste des sorts de l'occultiste. Il en apprend d'autres ensuite (cf. table). Il ne peut apprendre que des sorts qu'il est capable de lancer. À chaque nouveau niveau, l'occultiste peut oublier un sort et le remplacer par un nouveau.

**Caractéristique d'incantation et DD du jet de sauvegarde.** La caractéristique d'incantation de l'occultiste est le Charisme. Son DD de jet de sauvegarde est égal à 8 + son modificateur d'attaque de sort (soit le bonus de maîtrise + le modificateur de Charisme).

**Focaliseur d'incantation.** L'occultiste peut utiliser un focaliseur arcanique pour incanter ses sorts. Il n'a alors pas besoin de l'éventuelle composante matérielle de son sort, sauf si celle-ci a une valeur monétaire.

## MANIFESTATIONS OCCULTES

À travers son étude des savoirs interdits, l'occultiste a découvert des manifestations occultes qu'il est capable d'invoquer. Il en connaît deux à partir du niveau 2 et en apprend d'autres ensuite (cf. table). À chaque nouveau niveau, l'occultiste peut oublier une manifestation occulte et la remplacer par une autre.

## PACTE

Au niveau 3, l'occultiste est récompensé par son protecteur pour ses loyaux services. Il bénéficie alors d'un pacte.

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emp. de sorts	Niv. des emp.	Invocations occultes
1	+2	Protecteur d'outre-tombe, pacte magique	2	2	1	1	—
2	+2	Manifestations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Aptitude de protecteur d'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

**Pacte de la chaîne.** L'occultiste apprend le sort *appel de familier* qu'il peut lancer comme un rituel sans le comptabiliser parmi les sorts connus. Il dispose alors d'un familier. Lorsqu'il l'appelle, il choisit sa forme (classique ou une forme spéciale parmi diabolin, pseudodragon, quasit ou esprit follet).

Quand l'occultiste utilise l'action *attaquer*, il peut renoncer à une attaque et demander à son familier d'attaquer en réaction.

**Pacte de la lame.** L'occultiste peut utiliser son action pour créer une arme de pacte (arme de corps-à-corps dont il peut choisir la forme) dans sa main libre. Il maîtrise cette arme tant qu'il la manie et ses dégâts sont considérés comme magiques contre les créatures ayant une résistance ou une immunité contre les dégâts non magiques.

L'arme disparaît si elle est éloignée de l'occultiste pendant plus d'une minute, s'il la révoque (sans avoir à dépenser d'action), s'il en invoque une autre ou s'il meurt.

L'occultiste peut aussi transformer une arme magique en arme de pacte grâce à un rituel prenant une heure et peut être accompli pendant un court repos. L'arme disparaît alors dans un espace extradimensionnel et réapparaît lorsqu'elle est invoquée. Si l'occultiste meurt, elle redevient une arme magique non liée à un pacte. Il en est de même après que l'occultiste a réalisé un nouveau rituel d'une heure pour une autre arme ou pour briser le lien de celle-ci.

**Pacte du grimoire.** Le protecteur peut donner à l'occultiste un grimoire appelé *livre des ombres*. Il choisit alors 3 sorts mineurs dans n'importe quelle liste des sorts que l'occultiste connaîtra en plus tant que le grimoire est dans son équipement. En cas de perte ou de destruction du grimoire (à la mort de l'occultiste par exemple), l'occultiste peut de nouveau en demander un à son protecteur suite à un rituel d'une heure (pouvant se dérouler pendant un repos court ou long).

## AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, l'occultiste gagne

un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

## ARCANUM MYSTIQUE

Au niveau 11, le protecteur révèle un secret magique à l'occultiste. Ce secret est appelé un arcanum. L'occultiste peut alors choisir un sort de niveau 6 dans la liste des sorts de l'occultiste. Il peut utiliser une fois ce sort entre chaque repos long. À plus haut niveau, l'occultiste apprend d'autres arcanums de niveaux supérieurs. Il peut les lancer de la même manière et récupérer tous ses arcanums après un repos long.

## MAÎTRE DE L'OCCULTE

Au niveau 20, l'occultiste peut puiser dans ses réserves mystiques et demander à son protecteur de renouveler ses emplacements de sorts après lui avoir demandé de l'aide pendant une minute. L'occultiste ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois entre deux repos longs.

