

# Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Classes de prestige

Les classes de prestige offrent des nouvelles possibilités aux personnages souhaitant se multiclasser (à noter que, dans ce cas, ils n'encourent pas le malus de points d'expérience normalement associé au multiclassage). Contrairement aux classes de base, un personnage doit remplir certaines conditions avant de pouvoir prendre son premier niveau dans une classe de prestige. La procédure de passage de niveau s'applique aussi aux classes de prestige, ce qui signifie que la première étape consiste toujours à choisir une classe. Si le personnage ne remplit pas les conditions associées à une classe de prestige avant cette première étape, il ne peut pas la choisir pour son passage de niveau.

### Définition des termes

Les définitions suivantes concernent quelques termes utilisés dans cette section.

**Classe de base.** L'une des onze classes accessibles aux personnages de niveau 1.

**Niveau de classe.** Le niveau d'un personnage dans l'une de ses classes. Pour un personnage à une seule classe, le niveau de classe et le niveau global sont identiques.

**Niveau de lanceur de sorts.** Le niveau intervenant dans les variables des sorts. Il est généralement égal au niveau de classe (voir ci-dessus) permettant de lancer le sort en question. Certaines classes de prestige augmentent le niveau de lanceur de sorts d'une classe existante.

**Niveau global.** Le niveau total du personnage, égal à la somme de tous ses niveaux de classe de ses différentes classes.

### Archer-mage

**Dés de vie :** d8.

### Conditions

Pour devenir archer-mage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race :** elfe ou demi-elfe.

**Bonus de base à l'attaque :** +6.

**Dons :** Arme de prédilection (arc court ou arc long), Tir à bout portant, Tir de précision.

**Sorts :** faculté de lancer les sorts profanes de niveau 1.

### Compétences de classe

Les compétences de l'archer-mage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag) et Survie (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int.

Table : l'archer-mage

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial                  |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1      | +1                        | +2                        | +2                       | +0                       | Flèche magique (+1)      |
| 2      | +2                        | +3                        | +3                       | +0                       | Flèche enchantée         |
| 3      | +3                        | +3                        | +3                       | +1                       | Flèche magique (+2)      |
| 4      | +4                        | +4                        | +4                       | +1                       | Flèche à tête chercheuse |
| 5      | +5                        | +4                        | +4                       | +1                       | Flèche magique (+3)      |
| 6      | +6                        | +5                        | +5                       | +2                       | Flèche de phase          |
| 7      | +7                        | +5                        | +5                       | +2                       | Flèche magique (+4)      |
| 8      | +8                        | +6                        | +6                       | +2                       | Pluie de flèches         |
| 9      | +9                        | +6                        | +6                       | +3                       | Flèche magique           |

|    |     |    |    |    |                               |
|----|-----|----|----|----|-------------------------------|
| 10 | +10 | +7 | +7 | +3 | (+5)<br><i>Flèche de mort</i> |
|----|-----|----|----|----|-------------------------------|

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archer-mage :

**Armes et armures.** L'archer-mage est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

**Flèche magique (Sur).** Dès le niveau 1, toute flèche normale tirée par l'archer-mage devient magique et acquiert un bonus d'altération de +1. Contrairement aux armes magiques normales, ces flèches ne coûtent ni argent ni points d'expérience au personnage. Par contre, elles ne fonctionnent que pour lui. Tous les niveaux impairs d'archer-mage, ses flèches deviennent plus puissantes (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 9).

**Flèche enchantée (Mag).** Au niveau 2, l'archer-mage acquiert le pouvoir de placer un sort sur une de ses flèches. Quand celle-ci est tirée, le sort prend effet à partir du point d'impact (même s'il s'agit d'une incantation qui ne devrait normalement affecter que le personnage). La portée du sort devient donc celle de l'arc. Lancer le sort et tirer la flèche ne demande qu'une action simple. La flèche doit être tirée dans le round de l'incantation, sans quoi le sort est perdu.

**Flèche à tête chercheuse (Mag).** À partir du niveau 4, l'archer-mage peut, une fois par jour, tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue. Pour peu que la cible soit à portée, la flèche contourne les obstacles pour aller la toucher (en tournant à l'angle des couloirs, etc.). Seuls les obstacles infranchissables peuvent stopper la flèche. Ce pouvoir magique ne tient aucun compte des modificateurs dont bénéficie normalement une cible camouflée ou à couvert. Cet important détail excepté, le jet d'attaque s'effectue normalement. Utiliser ce pouvoir est une action simple (qui comprend le tir de la flèche).

**Flèche de phase (Mag).** Une fois par jour, un archer-mage de niveau 6 peut tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue et qui doit se trouver à portée. La flèche file vers la cible en ligne droite, traversant tous les obstacles non magiques (elle est stoppée par n'importe quelle barrière magique). Le jet d'attaque s'effectue normalement, mais sans compter les bonus que la cible doit à son armure et à un éventuel camouflage ou abri. Ce pouvoir est magique. Utiliser ce pouvoir est une action simple (qui comprend le tir de la flèche).

**Pluie de flèches (Mag).** Dès le niveau 8, le personnage acquiert ce pouvoir magique qu'il peut utiliser une fois par jour, à la place de ses attaques normales. Quand il y fait appel, il tire une flèche sur chaque cible à portée, jusqu'à un maximum d'une par niveau d'archer-mage. Toutes ces attaques utilisent son bonus de base correspondant à sa première attaque du round et il ne peut tirer plus d'une flèche par cible.

**Flèche de mort (Mag).** Au niveau 10, l'archer-mage peut créer une flèche de mort. S'il touche sa cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de mourir dans l'instant. La fabrication de la flèche exige une journée entière, et elle ne fonctionne que pour son créateur. La magie ne dure qu'un an, et un archer-mage ne peut jamais avoir plus d'une *flèche de mort* en même temps.

### Archimage

Dés de vie : d4.

### Conditions

Pour devenir archimage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** degré de maîtrise de 15 en Art de la magie, degré de maîtrise de 15 en Connaissances (mystères).

**Dons :** Talent (Art de la magie), École renforcée dans deux écoles de magie différentes.

**Sorts :** faculté de lancer des sorts profanes de 7<sup>e</sup> niveau et connaissance de sorts du 5<sup>e</sup> niveau d'au moins cinq écoles de magie différentes.

### Compétences de classe

Les compétences de l'archimage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (alchimie) (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Fouille (Int) et Profession (Sag).

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

Table : l'archimage

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial      | Sorts              |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------|--------------------|
| 1      | +0                        | +0                        | +0                       | +2                       | Grand arcane | +1 niveau effectif |
| 2      | +1                        | +0                        | +0                       | +3                       | Grand arcane | +1 niveau effectif |

|   |    |    |    |    |               |                    |
|---|----|----|----|----|---------------|--------------------|
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | Grand arcanes | +1 niveau effectif |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | Grand arcanes | +1 niveau effectif |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Grand arcanes | +1 niveau effectif |

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archimage :

**Armes et armures.** L'archimage ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Sorts.** À chaque nouveau niveau d'archimage, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 7<sup>e</sup> niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

**Grand arcanes.** L'archimage a l'occasion d'apprendre l'un des secrets de la liste suivante en sacrifiant de façon permanente l'un de ses emplacements de sorts existant (il ne peut sacrifier ainsi les emplacements du plus haut niveau de sort auquel il a accès). La description de chaque pouvoir indique le niveau d'emplacement de sort minimal qu'il faut sacrifier pour l'obtenir.

S'il le désire, un archimage peut choisir de sacrifier un emplacement de sort d'un niveau supérieur à celui exigé pour obtenir un grand arcanes.

**Feu profane (Sur).** L'archimage obtient le pouvoir de canaliser l'énergie d'un sort de magie profane en feu profane, qui se manifeste comme un trait d'énergie magique brute. Le trait est une attaque de contact à distance avec une portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau d'archimage), qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de classe de l'archimage plus 1d6 points de dégâts par niveau du sort canalisé. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de 9<sup>e</sup> niveau.

**Maîtrise de formation.** L'archimage est capable d'altérer les sorts à zone d'effet ou à effet qui utilisent l'une des formes suivantes : cône, cylindre, émanation, étendue et rayonnement. Cela lui permet de créer des espaces dans la zone d'effet ou dans l'effet qui ne sont pas affectés par le sort. Les dimensions minimales d'une zone sont celles d'un cube de 1,50 mètre d'arête. Par exemple, un archimage pourrait lancer une *boule de feu* et laisser un trou là où se trouve un allié, évitant ainsi qu'il ne subisse les dégâts du feu. De plus, les sorts façonnables ont une dimension minimale de 1,50 mètre au lieu de 3 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 6<sup>e</sup> niveau.

**Maîtrise des énergies.** L'archimage est capable d'altérer un sort de magie profane au moment où il est lancé afin d'exploiter une énergie destructive différente de celle employée normalement par le sort. Ce pouvoir ne peut affecter que les sorts relevant des registres suivants : acide, électricité, feu, froid ou son. Le temps d'incantation du sort est inchangé. L'archimage décide d'utiliser ou non ce pouvoir et du type d'énergie employée au début de l'incantation. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 8<sup>e</sup> niveau.

**Maîtrise du contresort.** Lorsque l'archimage contre un sort, il est renvoyé à son lanceur comme s'il était affecté pleinement par le sort *renvoi des sorts*. Si le sort visé ne peut être affecté par *renvoi des sorts*, alors il est simplement contré. Ce pouvoir coûte un emplacement de sorts du 7<sup>e</sup> niveau.

**Portée profane (Sur).** L'archimage est capable d'utiliser ses sorts ayant une portée de contact sur des cibles distantes de 9 mètres ou moins. Il doit réussir une attaque de contact à distance. Le pouvoir de portée profane peut être choisi une deuxième fois, ce qui augmente sa portée à 18 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 7<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoir magique.** Lorsque l'archimage choisit ce pouvoir, il peut sacrifier l'un de ses emplacements de sort (qui n'a pas déjà été sacrifié pour un autre pouvoir) pour préparer de façon définitive l'un de ses sorts en tant que pouvoir magique utilisable deux fois par jour. Lorsqu'il lance ce sort, l'archimage n'a nul besoin de composantes autres qu'un éventuel sacrifice en PX. Néanmoins, si le sort s'accompagne d'une composante matérielle coûteuse, il doit sacrifier un nombre de PX égal à dix fois le prix en po de cette composante à chaque utilisation du pouvoir magique. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 5<sup>e</sup> niveau et un emplacement de sort d'un niveau correspondant à celui du sort transformé en pouvoir magique.

L'archimage peut choisir de transformer un sort métamagique en pouvoir magique, mais il doit sacrifier un emplacement du niveau de sort modifié.

L'archimage peut sacrifier un emplacement de sort de niveau plus élevé que nécessaire afin de disposer de plus d'utilisations quotidiennes du pouvoir magique. Sacrifier un emplacement de sort supérieur de 3 niveaux donne droit à quatre utilisations par jour, et un emplacement de sort supérieur de 6 niveaux permet six utilisations par jour.

Si l'archimage prend plusieurs fois ce pouvoir de grand arcane, il peut choisir le même sort (ce qui augmente le nombre d'utilisation quotidienne) ou un autre sort.

**Puissance magique.** Ce pouvoir augmente le niveau de lanceur de sorts effectif de l'archimage de +1, mais uniquement pour ce qui est de déterminer les valeurs variables d'un sort (comme la portée et les dégâts infligés) et les tests de niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 5<sup>e</sup> niveau.

### Arpenteur d'horizon

**Dés de vie :** d8.

#### Conditions

Pour devenir arpenteur d'horizon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétence :** degré de maîtrise de 8 en Connaissances (géographie).

**Dons :** Endurance.

#### Compétences de classe

Les compétences d'arpenteur d'horizon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (géographie) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (Dex), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int.

**Table : l'arpenteur d'horizon**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial                      |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| 1      | +1                        | +0                        | +2                       | +0                       | Maîtrise de terrain          |
| 2      | +2                        | +0                        | +3                       | +0                       | Maîtrise de terrain          |
| 3      | +3                        | +1                        | +3                       | +1                       | Maîtrise de terrain          |
| 4      | +4                        | +1                        | +4                       | +1                       | Maîtrise de terrain          |
| 5      | +5                        | +1                        | +4                       | +1                       | Maîtrise de terrain          |
| 6      | +6                        | +2                        | +5                       | +2                       | Maîtrise de terrain planaire |
| 7      | +7                        | +2                        | +5                       | +2                       | Maîtrise de terrain planaire |
| 8      | +8                        | +2                        | +6                       | +2                       | Maîtrise de terrain planaire |
| 9      | +9                        | +3                        | +6                       | +3                       | Maîtrise de terrain planaire |
| 10     | +10                       | +3                        | +7                       | +3                       | Maîtrise de terrain planaire |

#### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'arpenteur d'horizon :

**Armes et armures.** L'arpenteur d'horizon ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Maîtrise de terrain.** À chaque niveau, il ajoute un terrain de la liste qui suit à son répertoire. La maîtrise de terrain confère à l'arpenteur d'horizon un bonus sur les tests de compétences utiles sur ce terrain, ou un autre avantage similaire. L'arpenteur d'horizon apprend aussi à combattre les créatures dangereuses habitant généralement sur ce type de terrain. Il obtient alors un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures dont la description mentionne spécifiquement le terrain maîtrisé sur la ligne Environnement. Les avantages de la maîtrise de terrain sont inhérents au personnage et il le possède où qu'il se trouve. Il conserve ses bonus de maîtrise de terrain aux tests de compétence et aux jets d'attaque et de dégâts même lorsqu'il ne se trouve pas sur le terrain en question.

**Maîtrise de terrain planaire.** La maîtrise de terrain planaire fonctionne comme la maîtrise de terrain ordinaire, mais l'arpenteur peut choisir un type de terrain planaire à chaque niveau. Il peut aussi choisir un type de terrain ordinaire à la place d'un terrain planaire.

#### Avantages de la maîtrise de terrain

**Aquatique.** Le personnage bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Natation, soit d'un bonus de +3 mètres à la vitesse de nage s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures aquatiques.

**Collines.** Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Perception auditive. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des collines.

**Déserts.** Le personnage est immunisé contre la fatigue et les effets qui devraient l'épuiser ne font que le fatiguer. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des déserts.

**Forêts.** Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Discrétion. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des forêts.

**Marécages.** Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Déplacement silencieux. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des marécages.

**Montagnes.** Le personnage bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Escalade, soit d'un bonus de +3 mètres sur sa vitesse d'escalade s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des montagnes.

**Plaines.** Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Détection. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des plaines.

**Souterrains.** Le personnage bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. S'il possède déjà la vision dans le noir par une autre source, sa portée passe alors à 36 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des souterrains.

**Aléatoire (planaire).** Le personnage a appris à utiliser à son avantage les propriétés changeantes des plans tels que les Limbes et le plan de l'Ombre, ce qui lui permet de s'y déplacer plus rapidement. Il peut anticiper les changements dans les plans qui vont l'emmener plus près de sa destination, ce qui lui permet d'utiliser un pouvoir magique similaire à *porte dimensionnelle* (avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global) une fois tous les 1d4 rounds. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs originaires d'un plan changeant, comme les slaads et les molosses de l'ombre.

**Aligné (planaire).** Le personnage a le pouvoir instinctif d'imiter l'alignement dominant du plan sur lequel il se trouve. Il ne subit aucun des malus imposés par un alignement contraire à celui du plan et les sorts et pouvoirs qui affectent les créatures de l'alignement opposé (comme *ténèbres maudites*) sont sans effet sur lui. Il est considéré comme ayant l'alignement du plan en ce qui concerne la magie, mais le comportement du personnage et ses aptitudes de classes liées à l'alignement ne sont pas affectées.

**Caverneuse (planaire).** Le personnage obtient la perception des vibrations à une portée de 9 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type de la Terre.

**Flambant (planaire).** Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au feu (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du Feu.

**Froid (planaire).** Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au froid (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du froid.

**Sans-poids (planaire).** Le personnage bénéficie d'un bonus de +9 mètres à sa vitesse de vol sur les plans sans gravité ou à gravité directionnelle subjective, comme le plan Astral ou le plan élémentaire de l'Air. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures originaires du plan Astral, du plan élémentaire de l'Air et du plan Éthéré, comme les githyani ou les élémentaires de l'Air. (Une créature est considérée comme originaire d'un plan si celui-ci est cité dans la ligne Environnement de son profil.)

**Autre (planaire).** Si votre campagne utilise d'autres plans de votre invention, il vous faut concevoir d'autres maîtrises de terrain planaire.

### Assassin

**Dés de vie :** d6.

### **Conditions**

Pour devenir assassin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement :** mauvais.

**Compétences :** degré de maîtrise de 4 en Déguisement, degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

**Spécial :** pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée.

### **Compétences de classe**

Les compétences de l'assassin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes

(Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

**Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.**

**Table : l'assassin**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial  | Nombre de sorts par jour |                |                |                |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--|--------------------------|----------------|----------------|----------------|
|        |                           |                           |                          |                          |  | 1 <sup>er</sup>          | 2 <sup>e</sup> | 3 <sup>e</sup> | 4 <sup>e</sup> |
| 1      | +0                        | +2                        | +0                       | +0                       | Attaque sournoise (+1d6), attaque mortelle, sorts, utilisation du poison | 0                        | —              | —              | —              |
| 2      | +1                        | +3                        | +0                       | +0                       | Bonus aux sauvegardes contre le poison (+1), esquive instinctive         | 1                        | —              | —              | —              |
| 3      | +2                        | +3                        | +1                       | +1                       | Attaque sournoise (+2d6)   | 2                        | 0              | —              | —              |
| 4      | +3                        | +4                        | +1                       | +1                       | Bonus aux sauvegardes contre le poison (+2)                              | 3                        | 1              | —              | —              |
| 5      | +3                        | +4                        | +1                       | +1                       | Attaque sournoise (+3d6), esquive instinctive supérieure                 | 3                        | 2              | 0              | —              |
| 6      | +4                        | +5                        | +2                       | +2                       | Bonus aux sauvegardes contre le poison (+3)                              | 3                        | 3              | 1              | —              |
| 7      | +5                        | +5                        | +2                       | +2                       | Attaque sournoise (+4d6)   | 3                        | 3              | 2              | 0              |
| 8      | +6                        | +6                        | +2                       | +2                       | Bonus aux sauvegardes contre le poison (+4), discrétion totale           | 3                        | 3              | 3              | 1              |
| 9      | +6                        | +6                        | +3                       | +3                       | Attaque sournoise (+5d6)   | 3                        | 3              | 3              | 2              |
| 10     | +7                        | +7                        | +3                       | +3                       | Bonus aux sauvegardes contre le poison (+5)                              | 3                        | 3              | 3              | 3              |

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'assassin :

**Armes et armures.** L'assassin est formé au maniement des armes permettant de frapper sans bruit et de donner la mort discrètement, de près ou de loin : arbalète (lourde, légère ou de poing), arc court (composite ou non), dague, dard, épée courte, matraque et rapière. Il est également formé au port de l'armure légère, mais pas au maniement des boucliers.

**Attaque sournoise.** Cette aptitude est en tous points similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux impairs (niveaux 3, 5, 7 et 9). Si l'assassin bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

**Attaque mortelle.** Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix de l'assassin). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + niveau de l'assassin + modificateur d'Int de l'assassin) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, + 1 round par niveau de l'assassin. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que l'assassin a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires à l'assassin pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

**Sorts.** Dès le niveau 1, l'assassin a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Pour ce faire, il doit avoir une Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur l'Intelligence et le jet de sauvegarde de la

cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence de l'assassin (le cas échéant). Si la *Table : sorts connus par l'assassin* indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Si son Intelligence ne lui confère pas le bonus nécessaire, il ne peut pas lancer de sorts du niveau indiqué. L'assassin prépare et lance ses sorts de la même manière que le barde.

Lorsqu'il atteint le niveau 6, et tous les 2 niveaux après cela (niveaux 8 et 10), un assassin peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un assassin ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

**Table : sorts connus par l'assassin**

| Nombre de sorts connus |                 |                |                |                |
|------------------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Niveau                 | 1 <sup>er</sup> | 2 <sup>e</sup> | 3 <sup>e</sup> | 4 <sup>e</sup> |
| 1                      | 2 <sup>1</sup>  | —              | —              | —              |
| 2                      | 3               | —              | —              | —              |
| 3                      | 3               | 2 <sup>1</sup> | —              | —              |
| 4                      | 4               | 3              | —              | —              |
| 5                      | 4               | 3              | 2 <sup>1</sup> | —              |
| 6                      | 4               | 4              | 3              | —              |
| 7                      | 4               | 4              | 3              | 2 <sup>1</sup> |
| 8                      | 4               | 4              | 4              | 3              |
| 9                      | 4               | 4              | 4              | 3              |
| 10                     | 4               | 4              | 4              | 4              |

**Utilisation du poison.** L'assassin est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

**Bonus aux sauvegardes contre le poison.** Au niveau 2, l'assassin obtient un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre tous les poisons. Il augmente ensuite tous les niveaux pairs (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, etc.).

**Esquive instinctive (Ext).** Dès le niveau 2, l'assassin conserve son éventuel bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si un assassin possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Au niveau 5, l'assassin ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roubards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roubard de plus que le personnage n'a de niveaux d'assassin.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 d'assassin et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roubard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Discretion totale (Sur).** L'assassin peut faire appel à sa compétence de Discretion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet).

### Liste de sorts de l'assassin

L'assassin choisit ses sorts dans la liste suivante :

**1<sup>er</sup> niveau :** *brume de dissimulation, coup au but, déguisement, détection du poison, feuille morte, saut, sommeil et son imaginaire.*

**2<sup>e</sup> niveau :** *alignement indétectable, grâce féline, invisibilité, modification d'apparence, passage sans traces, pattes d'araignée, ruse du renard, ténèbres et texte illusoire.*

**3<sup>e</sup> niveau :** *antidétection, cercle magique contre le Bien, détection faussée, simulacre de vie, sommeil profond et ténèbres profondes.*

**4<sup>e</sup> niveau :** *bagou, clairvoyance/clairaudiance, empoisonnement, invisibilité suprême, liberté de mouvement, localisation de créature, modification de mémoire et porte dimensionnelle.*

### Champion occultiste

Dés de vie : d6.

### Conditions

Pour devenir champion occultiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Maniement des armes :** doit être formé au maniement de toutes les armes de guerre.

**Sorts :** faculté de lancer des sorts du 3<sup>e</sup> niveau.

### Compétences de classe

Les compétences du champion occultiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Décryptage (Int), Équitation (Dex), Natation (For), Psychologie (Sag) et Saut (For).

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

**Table : le champion occultiste**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial            | Sorts              |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------|--------------------|
| 1      | +1                        | +0                        | +2                       | +0                       | Don supplémentaire | —                  |
| 2      | +2                        | +0                        | +3                       | +0                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 3      | +3                        | +1                        | +3                       | +1                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 4      | +4                        | +1                        | +4                       | +1                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 5      | +5                        | +1                        | +4                       | +1                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 6      | +6                        | +2                        | +5                       | +2                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 7      | +7                        | +2                        | +5                       | +2                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 8      | +8                        | +2                        | +6                       | +2                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 9      | +9                        | +3                        | +6                       | +3                       | —                  | +1 niveau effectif |
| 10     | +10                       | +3                        | +7                       | +3                       | —                  | +1 niveau effectif |

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de champion occultiste :

**Armes et armures.** Le champion occultiste ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Don supplémentaire.** Au niveau 1, le champion occultiste peut choisir un don parmi la liste des dons supplémentaires accessibles aux guerriers. Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les quatre niveaux de guerrier pour la Spécialisation martiale.

**Sorts.** À partir du niveau 2, à chaque nouveau niveau de champion occultiste, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 3<sup>e</sup> niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

### Chevalier noir

**Dés de vie :** d10.

### Conditions

Pour devenir chevalier noir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement :** mauvais.

**Bonus de base à l'attaque :** +6.

**Compétences :** degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Discrétion.



**Dons :** Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.

**Spécial :** le chevalier noir doit avoir établi un contact amical avec un Extérieur malfaisant (convoqué par lui-même ou quelqu'un d'autre).

### Compétences de classe

Les compétences du chevalier noir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

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

**Table : le chevalier noir**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial   | Nombre de sorts par jour |                |                |                |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|---|--------------------------|----------------|----------------|----------------|
|        |                           |                           |                          |                          |   | 1 <sup>er</sup>          | 2 <sup>e</sup> | 3 <sup>e</sup> | 4 <sup>e</sup> |
| 1      | +1                        | +0                        | +2                       | +0                       | Aura de Mal, <i>détection du Bien</i> , utilisation du poison | 0                        | —              | —              | —              |
| 2      | +2                        | +0                        | +3                       | +0                       | Bénédictio impie, châtime du Bien (1/jour)                    | 1                        | —              | —              | —              |
| 3      | +3                        | +1                        | +3                       | +1                       | Aura de désespoir, contrôle des morts-vivants                 | 1                        | 0              | —              | —              |
| 4      | +4                        | +1                        | +4                       | +1                       | Attaque sournoise (+1d6)                                      | 1                        | 1              | —              | —              |
| 5      | +5                        | +1                        | +4                       | +1                       | Châtiment du Bien (2/jour), serviteur fiélon                  | 1                        | 1              | 0              | —              |
| 6      | +6                        | +2                        | +5                       | +2                       | Attaque sournoise (+2d6)                                      | 1                        | 1              | 1              | —              |
| 7      | +7                        | +2                        | +5                       | +2                       |   | 2                        | 1              | 1              | 0              |
| 8      | +8                        | +2                        | +6                       | +2                       | Attaque sournoise (+3d6), châtime du Bien (3/jour)            | 2                        | 1              | 1              | 1              |
| 9      | +9                        | +3                        | +6                       | +3                       |   | 2                        | 2              | 1              | 1              |
| 10     | +10                       | +3                        | +7                       | +3                       |   | 2                        | 2              | 2              | 1              |

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier noir :

**Armes et armures.** Le chevalier noir est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

**Aura de Mal (Ext).** Un chevalier noir génère une puissante aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de chevalier noir plus son éventuel niveau de prêtre.

**Détection du Bien (Mag).** À volonté, le chevalier noir peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

**Utilisation du poison.** Le chevalier noir est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

**Bénédictio impie (Sur).** Si la valeur de Charisme du chevalier noir lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage.

**Sorts.** Dès le niveau 1, le chevalier noir a la possibilité de lancer quelques sorts divins. Pour ce faire, il doit avoir une Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du chevalier noir (le cas échéant). Si la *Table : le chevalier noir* indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Le chevalier noir a accès à tous les sorts indiqués plus bas ; il les prépare et les lance de la même manière que le prêtre (mais ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins ou de blessure).

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, un chevalier noir de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme au résultat du jet d'attaque (si le modificateur de Charisme du personnage est un malus, il n'est pas pris en compte) et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau. Par exemple, un chevalier noir de niveau 9 armé d'une épée longue occasionnera 1d8+9 points de dégâts, plus les bonus dus à sa Force ou son arme, si celle-ci est magique. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais le chevalier noir ne peut plus s'en servir de la journée.

Au niveau 5, puis à nouveau au niveau 10, le chevalier noir gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de son aptitude de châtiment du Bien.

**Aura de désespoir (Sur).** À partir du niveau 3, le chevalier noir dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

**Contrôle des morts-vivants (Sur).** Quand le chevalier noir atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir de contrôler et d'intimider les morts-vivants. Il affecte ces créatures comme un prêtre ayant deux niveaux de moins.

**Attaque sournoise.** Cette aptitude, obtenue au niveau 4, est en tous points similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les 3 niveaux suivants (niveaux 7 et 10). Si le chevalier noir bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe, les dégâts supplémentaires se cumulent.

### Liste de sorts du chevalier noir

Le chevalier noir choisit ses sorts dans la liste suivante :

**1<sup>er</sup> niveau :** *anathème, arme magique, blessure légère, convocation de monstres I<sup>1</sup>, corruption d'arme<sup>2</sup>, frayeur, soins légers.*

**2<sup>e</sup> niveau :** *blessure modérée, convocation de monstres II<sup>1</sup>, force de taureau, fracassement, mise à mort, soins modérés, splendeur de l'aigle, ténèbres.*

**3<sup>e</sup> niveau :** *blessure grave, contagion, convocation de monstres III<sup>1</sup>, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes.*

**4<sup>e</sup> niveau :** *blessure critique, convocation de monstres IV<sup>1</sup>, empoisonnement, liberté de mouvement, soins intensifs.*

1 Uniquement pour appeler des créatures maléfiques.

2 Voir ci-dessous.

### Corruption d'arme

Les chevaliers noirs ont accès à un sort qui leur est propre, *corruption d'arme*, et qui est l'opposé du sort de paladin *bénédiction d'arme*. Au lieu d'améliorer l'efficacité de l'arme contre les adversaires d'alignement mauvais (à l'instar du sort de paladin), *corruption d'arme* rend une arme plus efficace contre les créatures d'alignement bon.

### Paladins déchus

Les chevaliers noirs ayant également des niveaux de paladin (autrement dit, les paladins déchus) acquièrent des pouvoirs supplémentaires dépendant de leur niveau de paladin.

Un paladin déchus qui devient un chevalier noir gagne toutes les aptitudes suivantes, selon son niveau de paladin :

**1–2 :** Châtiment du Bien (1/jour). (En plus du pouvoir accordé à tous les chevaliers noirs.)

**3–4 :** Imposition des mains (Sur). Chaque jour, le chevalier noir peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau. Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur fiélon.

**5–6 :** Dégâts de l'attaque sournoise augmentés de +1d6. Châtiment du Bien (2/jour).

**7–8 :** Convocation de fiélon (Mag). Une fois par jour, le paladin déchus peut lancer *convocation de monstres I*, mais uniquement pour appeler une créature maléfique. Pour ce qui est de ce pouvoir, son niveau de lanceur de sorts est égal au double de son niveau de chevalier noir.

**9–10 :** Écuyer mort-vivant. À partir du niveau 5, en plus de son serviteur fiélon, le paladin déchus bénéficie des services d'un écuyer squelette ou zombi (de taille M), qui ne peut pas être repoussé ou intimidé et qui acquiert les mêmes pouvoirs que le serviteur fiélon au fur et à mesure que le chevalier noir gagne des niveaux. Châtiment du Bien (3/jour).

**11+ :** Un personnage de ce niveau peut-il instantanément échanger autant de niveaux de paladin qu'il le souhaite contre des niveaux de chevalier noir. Son niveau global ne change pas. Si son niveau de paladin déchus tombe trop bas suite à cet échange, le personnage perd les pouvoirs correspondants aux niveaux échangés.

### Serviteur fiélon du chevalier noir

À partir du niveau 5, le chevalier noir peut appeler un serviteur fiélon, qui prend la forme d'un chat, d'une chauve-souris, d'un cheval, d'un corbeau, d'un crapaud, d'un poney ou d'un rat sanguinaire. Cette créature fiélon gagne des DV supplémentaires et des pouvoirs en fonction du niveau de son maître. Le personnage ne peut pas avoir plus d'un serviteur fiélon à la fois. Si la créature meurt, le chevalier noir ne peut pas en appeler une autre avant trente jours. Le nouveau serviteur présente d'emblée les caractéristiques correspondant au niveau de son maître.

| Niveau global | DV sup. | Aj. d'armure naturelle | Aj. de Force | Int | Spécial  |
|---------------|---------|------------------------|--------------|-----|--|
| 12 ou moins   | +2      | +1                     | +1           | 6   | Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde |
| 13–15         | +4      | +3                     | +2           | 7   | Communication avec le maître   |
| 16–18         | +6      | +5                     | +3           | 8   | Lien du sang   |
| 19–20         | +8      | +7                     | +4           | 9   | Résistance à la magie  |

*Niveau global.* Le niveau total du personnage.

*DV sup.* Le serviteur fiélon obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes.

*Aj. d'armure naturelle.* L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du serviteur fiélon.

*Aj. de Force.* Ajoutez ce chiffre à la valeur de Force du serviteur.

*Int.* La valeur d'Intelligence de la créature (qui est plus intelligente que les autres animaux de la même espèce). Les pouvoirs indiqués sur la colonne « Spécial » de la table sont décrits ci-dessous.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Si le serviteur fiélon est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

**Lien télépathique (Sur).** Le chevalier noir bénéficie d'un lien télépathique avec son serviteur tant que celui-ci reste distant de moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature, mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis.

En raison du lien unissant le serviteur à son maître, celui-ci bénéficie des informations rapportées par son animal suite à la visite d'un lieu ou l'observation d'un objet.

**Transfert d'effet magique.** Si le chevalier noir le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son serviteur fiélon, à condition que ce dernier se trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50 mètre). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas, même si la créature revient à côté du chevalier noir. Le personnage peut lancer directement sur son serviteur tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du serviteur (créature magique).

**Transfert de jet de sauvegarde.** Le serviteur fiélon utilise son jet de sauvegarde de base ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. Le serviteur applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient aucun autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier le chevalier noir.

**Communication avec le maître (Ext).** Si le niveau global du chevalier noir atteint 13, lui et son serviteur fiélon peuvent communiquer verbalement comme s'ils parlaient un langage commun. Les autres créatures qui viendraient à les entendre ne peuvent comprendre ce qu'ils se disent sans assistance magique.

**Lien du sang (Ext).** Si le niveau global du chevalier noir atteint 16, le serviteur fiélon bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde et à tous les tests s'il voit son maître menacé ou en danger. Ce bonus dure tant que le danger est immédiat ou apparent.

**Résistance à la magie (Ext).** Si le niveau global du chevalier noir atteint 19, le serviteur obtient une résistance à la magie égale au niveau du chevalier noir + 5. Si un adversaire tente d'affecter la créature à l'aide de magie, il doit obtenir sur un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) un résultat au moins égal à la résistance à la magie du serviteur fiélon.

### Disciple draconien

Dés de vie : d12.

### Conditions

Pour devenir disciple draconien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race :** autre que dragon (ne peut déjà être un demi-dragon).

**Compétences :** degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

**Langue :** doit parler le draconique.

**Sorts :** faculté de lancer des sorts profanes sans les préparer.

**Spécial :** le personnage doit choisir une race de dragon lorsqu'il prend son premier niveau de disciple draconien.

### Compétences de classe

Les compétences du disciple draconien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Renseignement (Cha).

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

**Table : le disciple draconien**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial  | Sorts en bonus |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--|----------------|
| 1      | +0                        | +0                        | +2                       | +2                       | Augmentation d'armure naturelle (+1)   | 1              |
| 2      | +1                        | +0                        | +3                       | +3                       | Augmentation de caractéristique (For +2), griffes et morsure                   | 1              |
| 3      | +2                        | +1                        | +3                       | +3                       | Attaque de souffle (2d8)   | 0              |
| 4      | +3                        | +1                        | +4                       | +4                       | Augmentation d'armure naturelle (+2), augmentation de caractéristique (For +2) | 1              |
| 5      | +3                        | +1                        | +4                       | +4                       | Perception aveugle (9 m)   | 1              |
| 6      | +4                        | +2                        | +5                       | +5                       | Augmentation de caractéristique (Con +2)                                       | 1              |
| 7      | +5                        | +2                        | +5                       | +5                       | Attaque de souffle (4d8), augmentation d'armure naturelle (+3)                 | 0              |
| 8      | +6                        | +2                        | +6                       | +6                       | Augmentation de caractéristique (Int +2)                                       | 1              |
| 9      | +6                        | +3                        | +6                       | +6                       | Ailes  | 1              |
| 10     | +7                        | +3                        | +7                       | +7                       | Apothéose draconienne, perception aveugle (18 m)                               | 0              |

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple draconien :

**Armes et armures.** Le disciple draconien ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Sorts en bonus.** À certains niveaux de disciple draconien (voir la *Table : le disciple draconien*), le personnage obtient un sort en bonus similaire à ceux reçus pour une valeur de caractéristique primordiale élevée. Le personnage doit choisir à quelle classe de jeteur de sorts et à quel niveau de sort ce sort en bonus va s'appliquer. Une fois ce choix effectué, il ne peut être changé. Le sort en bonus peut s'appliquer à n'importe quel niveau de sort accessible au personnage.

**Augmentation d'armure naturelle (Ext).** Aux niveaux 1, 4 et 7, le disciple draconien adopte une apparence se rapprochant de plus en plus de celle d'un dragon. Sur sa peau se forment des écailles luisantes, presque invisibles au début du processus, mais qui deviennent de plus en plus évidentes aux niveaux supérieurs. Cette transformation augmente l'éventuel bonus d'armure naturelle du personnage, selon les nombres indiqués par la *Table : le disciple draconien* (ces bonus ne sont pas cumulatifs). Le disciple adopte de plus en plus l'aspect physique de son ancêtre draconien au fur et à mesure que ses écailles s'épaississent.

**Griffes et morsure (Ext).** Au niveau 2, le disciple draconien obtient des attaques de griffes et de morsure, qui infligent les dégâts indiqués sur la table suivante. Si le personnage dispose déjà d'attaques de griffes ou de morsure par ailleurs, il peut conserver la valeur de dégâts de son choix entre les deux.

| Taille    | Dégâts des griffes | Dégâts de la morsure |
|-----------|--------------------|----------------------|
| Petit (P) | 1d4                | 1d3                  |
| Moyen (M) | 1d6                | 1d4                  |

Grand (G) 1d8

1d6

Le disciple draconien est considéré comme étant formé au maniement de ses armes naturelles. Lors d'une action d'attaque à outrance, il peut porter une attaque de morsure avec son bonus de base à l'attaque maximal, et deux attaques de griffes avec un malus de -5. Le don **Attaques multiples** permet de réduire ses malus de -2 seulement. **Augmentation de caractéristique (Ext).** Les valeurs de caractéristique du disciple draconien augmentent avec les niveaux, comme l'indique la *Table : le disciple draconien*. Cette augmentation est similaire à celle due au passage de niveau.

**Souffle (Sur).** Au niveau 3, le disciple draconien obtient une attaque de souffle mineure, semblable à celle de son ancêtre draconien. Le nature et la forme de ce souffle dépendent de la variété de dragon choisie par le personnage au niveau 1 (voir la table ci-dessous). Dans tous les cas, le souffle inflige 2d8 points de dégâts du type d'énergie destructive spécifié.

Au niveau 7, les dégâts passent à 4d8 et, quand le disciple atteint l'apothéose au niveau 10, ils passent à leur maximum, à 6d8. Quelle que soit sa force, l'attaque de souffle ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Elle suit toutes les règles de l'attaque de souffle des dragons, aux exceptions notées ici.

Le DD du jet de sauvegarde contre le souffle est de 10 + le niveau de classe du disciple + le modificateur de Constitution du disciple. Un souffle en forme de ligne fait 1,50 mètre de large et de haut et 18 mètres de long. Un souffle en forme de cône fait 9 mètres de long.

| Type de dragon <sup>1</sup> | Souffle                      |
|-----------------------------|------------------------------|
| Blanc                       | Cône de froid                |
| Bleu                        | Ligne d'électricité          |
| Noir                        | Ligne d'acide                |
| Rouge                       | Cône de feu                  |
| Vert                        | Cône de gaz corrosif (acide) |
| Airain                      | Ligne de feu                 |
| Argent                      | Cône de froid                |
| Bronze                      | Ligne d'électricité          |
| Cuivre                      | Ligne d'acide                |
| Or                          | Cône de feu                  |

<sup>1</sup> D'autres types de disciples draconiens sont envisageables en utilisant d'autres races de dragons comme ancêtres.

**Perception aveugle (Ext).** Au niveau 5, le disciple draconien obtient la perception aveugle avec une portée de 9 mètres. Grâce à des sens autres que la vue, comme une ouïe ou un odorat surdéveloppé, il peut discerner les choses sans les voir. Il n'a normalement pas besoin de réussir un test de Détection ou de Perception auditive pour remarquer ou situer une créature se trouvant à portée de sa perception aveugle et vers laquelle il peut tracer une ligne d'effet dégagée. Un adversaire que le personnage ne peut voir bénéficie toujours d'un camouflage total contre lui, et les attaques du disciple draconien encourent le risque d'échec habituel dû au camouflage. Le manque de visibilité handicape normalement les mouvements d'un personnage disposant de la perception aveugle. De même, une créature bénéficiant de la perception aveugle perd son bonus de Dextérité face aux adversaires qu'elle ne peut voir.

Au niveau 10, la portée de ce pouvoir passe à 18 mètres.

**Ailes (Ext).** Au niveau 9, une paire d'ailes ressemblant à celle d'un dragon pousse au disciple draconien, qui peut maintenant voler à une vitesse égale à sa vitesse de déplacement au sol et avec une manœuvrabilité moyenne.

**Apothéose draconienne.** Au niveau 10, le disciple prend complètement possession de son héritage draconien et gagne l'archétype demi-dragon (voir le *Manuel des Monstres*). Son attaque de souffle atteint son potentiel maximal (voir ci-dessous) et sa valeur de Force est majorée de 4 points et celle de Charisme de 2 points. Son bonus d'armure naturelle augmente de +4 et il obtient la vision nocturne, la vision dans le noir (avec une portée de 18 mètres), l'immunité contre le *sommeil* et la paralysie, ainsi que l'immunité contre l'énergie destructive utilisée par son attaque de souffle.