

Classes de prestige

Table des matières :

Acolyte de la peau (p43 de l'encre et le sang).....	3
Adeptes des ombres (p40 du Royaumes Oubliés).....	3
Aliéniste (p45 de l'encre et le sang).....	3
Archers mages (p28 du guide du maître).....	3
Archer sylvain (p43 du maîtres de la nature).....	3
Archimage (p41 du Royaumes Oubliés).....	3
Artificier gnome (p23 du magie de faerûn).....	3
Assassin (p28 du guide du maître).....	3
Berserker frénétique (p 45 du maître de la nature).....	3
Cavalier (p12 du chair et d'acier).....	3
Cavalier halfelin (p13 du chair et d'acier).....	3
Cavalier des vents (p46 du maître de la nature).....	3
Champion divin (p42 du Royaumes Oubliés).....	3
Chevalier protecteur (p15 du chair et d'acier).....	3
Change-forme (p49 du maîtres de la nature).....	3
Chantelame (p47 de l'encre et le sang).....	3
Chasseur d'ennemis (p50 du maîtres de la nature).....	3
Chasseur de morts-vivants (p51 du gardien de la foi).....	4
Chevalier Dragon pourpre (p43 du Royaumes Oubliés).....	4
Chevalier du calice (p52 du gardien de la foi).....	4
Chevalier du cercle médian (p54 du gardien de la foi).....	4
Chevalier noir (p30 du guide maître).....	4
Contemplatif (p55 du gardien de la foi).....	4
Croc de Lolth (p5 de l'ombre et de lumière).....	4
Danseur de sort (p26 du magie de faerûn).....	4
Dénot profane (p44 du Royaumes Oubliés).....	4
Disciple divin (p45 du Royaumes Oubliés).....	4
Disciple draconien (p49 de l'encre et le sang).....	4
Dompteur de monstres (p51 du maîtres de la nature).....	4
Duelliste (p16 du chair et d'acier).....	4
Eclaireur ménestrel (p46 du Royaumes Oubliés).....	4
Exorciste consacré (p57 du gardien de la foi).....	4
Explorateur royal (p7 de l'ombre et de la lumière).....	4
Fléau des infidèles (p53 du maîtres de la nature).....	4
Fouilleur de donjons (p8 de l'ombre et de la lumière).....	5
Gardien du savoir (p32 du guide du maître).....	5
Géomancien (p55 du maîtres de la nature).....	5
Gladiateur (p17 du chair et d'acier).....	5
Guide voyageur (p50 de l'encre et le sang).....	5
Hatran (p47 du Royaumes Oubliés).....	5
Hiérophante (p48 du Royaumes Oubliés).....	5
Hors-la-loi de la route écarlate (p10 de l'ombre et la lumière).....	5
Hospitalier (p59 du gardien de la foi).....	5
Incantatrix (p28 du magie de faerûn).....	5
Initié de l'ordre des archers (p19 du chair et d'acier).....	5
Inquisiteur de la foi (p61 du gardien de la foi).....	5
Investigateur (p57 du maîtres de la nature).....	5
Lanceur de runes (p49 du Royaumes Oubliés).....	5
Libérateur sacré (p62 du gardien de la foi).....	5
Limier (p59 du maîtres de la nature).....	5
Maître d'arme (p20 du chair et d'acier).....	5
Maître des linéuls (p65 du gardien de la foi).....	6
Maître des ombres (p34 du guide du maître).....	6
Maître espion (p12 de l'ombre et de la lumière).....	6
Maître d'armes exotiques (p61 du maîtres de la nature).....	6
Maître de guerre (p21 du chair et d'acier).....	6
Maître de l'ivresse (p23 du chair et d'acier).....	6

Maître des chaînes (p25 du chair et d'acier).....	6
Maître des vases (p63 du maîtres de la nature).....	6
Maître du fouet (p27 du chair et d'acier).....	6
Maître samouraï (p29 du chair et d'acier).....	6
Marcheur spectral (p31 du chair et d'acier).....	6
Mauvais œil (p65 de maîtres de la nature).....	6
Mage ménestrel (p29 du magie de faerûn).....	6
Mage de l'Ordre profane (p51 de l'encre et le sang).....	6
Mage du sang (p54 de l'encre et le sang).....	6
Magelame (p56 de l'encre et le sang).....	6
Magicien de guerre de Cormyr (p30 du magie de faerûn).....	7
Magicien de guilde d'Eauprofonde (p32 du magie de faerûn).....	7
Magicien rouge (p51 du Royaumes Oubliés).....	7
Maître alchimiste (p34 du magie de faerûn).....	7
Maître blême (p58 de l'encre et le sang).....	7
Maître de l'esprit (p60 de l'encre et le sang).....	7
Maître des chandelles (p62 de l'encre et le sang).....	7
Maître du destin (p64 de l'encre et le sang).....	7
Métamédium (p109 du manuel des psioniques).....	7
Modelleur de magefeu (p35 du magie de faerûn).....	7
Mystificateur (p66 de l'encre et le sang).....	7
Mystique errant (p37 du magie de faerûn).....	7
Nécromancien véritable (p68 de l'encre et le sang).....	7
Ninja du croissant de lune (p32 du chair et d'acier).....	7
Œil de Gruumsh (p66 du maîtres de la nature).....	7
Oracle divin (p66 du gardien de la foi).....	7
Pilleur de temple d'Olidammara (p15 de l'ombre et la lumière).....	8
Pirate redoutable (p17 de l'ombre et de la lumière).....	8
Poing d'Hextor (p33 du chair et d'acier).....	8
Poing sacré (p68 du gardien de la foi).....	8
Prêtre de guerre (p70 du gardien de la foi).....	8
Prêtre Ménestrel (p39 du magie de faerûn).....	8
Protecteur dévoué (p35 du chair et d'acier).....	8
Protecteur nain (p34 du guide du maître).....	8
Protecteur tribal (p36 du chair et d'acier).....	8
Pyrokinésiste (p110 du manuel des psioniques).....	8
Quêteur divin (p52 du Royaumes Oubliés).....	8
Ravageur (p37 du chair et d'acier).....	8
Renonciateur (p68 du maîtres de la nature).....	8
Roi / Reine de la nature (p70 du maîtres de la nature).....	8
Saccageur (p71 du maîtres de la nature).....	8
Savant élémentaire (p69 de l'encre et le sang).....	8
Seigneur des animaux (p73 du maîtres de la nature).....	9
Seigneur verdoyant (p76 du maîtres de la nature).....	9
Surineur (p112 du manuel des psioniques).....	9
Tempête (p78 du maîtres de la nature).....	9
Templier (p72 du gardien de la foi).....	9
Traqueur consacré (p74 du gardien de la foi).....	9
Tueur de mage (p40 du magie de faerûn).....	9
Tueur d'illithid (p113 du manuel des psioniques).....	9
Vengeur (p18 de l'ombre et de la lumière).....	9
Vengeur écarlate (p38 du chair et d'acier).....	9
Virtuose (p20 de l'ombre et de la lumière).....	9
Voleur-acrobate (p23 de l'ombre et la lumière).....	9
Voleur de guilde (p53 du Royaumes Oubliés).....	9

Acolyte de la peau (p43 de l'encre et le sang)

- Alignement : tous, sauf bon
- Compétences : connaissance (les plans[plans extérieurs]) à 8
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3^{ème} niveau
- Spécial : l'acolyte doit avoir établi un contact pacifique avec un extérieur convoqué d'alignement mauvais

Adeptes des ombres (p40 du Royaumes Oubliés)

- Alignement : ne pas être bon
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de niveau 3
- Compétences : connaissance des sorts à 8, connaissances (mystères) à 8
- Dons : magie de la toile d'ombre, un autre don de métamagie

Aliéniste (p45 de l'encre et le sang)

- Compétences : connaissance(mystères) à 8, connaissance (les plans) à 8
- Dons : vigilance
- Sorts : faculté de lancer au moins un sort de l'école de la Divination et au moins un sort d'Invocation de 3^{ème} niveau (ou plus)
- Spécial : le futur aliéniste doit avoir eu un contact préalable avec un aliéniste ou une créature pseudo-naturelle

Archers mages (p28 du guide du maître)

- Race : elfe ou demi-elfe
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Dons : arme de prédilection (n'importe quel type d'arc), tir à bout portant, tir de précision
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de niveau 1

Archer sylvain (p43 du maîtres de la nature)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : déplacements silencieux à 4, détection à 4, discrétion à 4
- Dons : arme de prédilection (n'importe quel arc ou arbalète), tir à bout portant, tir de loin

Archimage (p41 du Royaumes Oubliés)

- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 7, connaissance de sorts de niveau 5 ou plus d'au moins cinq écoles différentes.
- Compétences : connaissance des sorts à 15, connaissances (mystères) à 15
- Dons : école renforcée dans deux écoles de magie différentes, talent (connaissance des sorts)

Artificier gnome (p23 du magie de faerûn)

- Race : gnome ou humain de la région du Lantan
- Compétences : artisanat (fabrication d'armures, fabrication d'armes, forge, taille de pierres fines et précieuses, serrurerie, orfèvrerie ou fabrication de pièges) à 8, deux autres compétences d'artisanat à 4 (dans la liste précédente), connaissances (architecture) à 4, connaissances (ingénierie) à 4, alchimie à 3, profession (apothicaire, ingénieur ou ingénieur de siège) à 3, désamorçage/sabotage à 2
- Dons : réflexes surhumains, Talent (n'importe quelle compétence d'artisanat ci-dessus)
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 1^{er} niveau de l'école d'Illusion

Assassin (p28 du guide du maître)

- Alignement : mauvais
- Compétences : déguisement à 4, déplacements silencieux à 8, discrétion à 8
- Spécial : pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée

Berserker frénétique (p 45 du maître de la nature)

- Alignement : ne pas être loyal
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Dons : attaque en puissance, enchaînement, rage destructrice, rage intimidante

Cavalier (p12 du chair et d'acier)

- Alignement : loyal
- Bonus de base à l'attaque : +8
- Compétences : connaissance (noblesse et royauté) à 4, dressage à 4, équitation à 6
- Dons : arme de prédilection (lance), arme de prédilection (n'importe quelle épée), attaque au galop, charge dévastatrice, combat monté
- Equipement : armure lourde de maître et grand bouclier de maître

Cavalier halfelin (p13 du chair et d'acier)

- Race : halfelin
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : détection à 4, équitation à 6, perception auditive à 4
- Dons : combat monté, tir monté

Cavalier des vents (p46 du maître de la nature)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : connaissances (nature) à 6, dressage à 8, équitation à 8
- Dons : combat monté
- Spécial : doit posséder une monture

Champion divin (p42 du Royaumes Oubliés)

- Bonus de base à l'attaque : +7
- Compétences : connaissances (religion)
- Dons : arme de prédilection (il doit s'agir de l'arme de prédilection du dieu)
- Divinité patronne : le champion divin doit avoir une divinité patronne, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des champions

Chevalier protecteur (p15 du chair et d'acier)

- Alignement : loyal
- Race : nain, elfe, demi-elfe, humain
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : connaissance (noblesse et royauté) à 4, diplomatie à 6, équitation à 6
- Dons : attaque en puissance, combat monté, enchaînement, port d'armure lourde, succession d'enchaînements
- Divers : devenir membre de l'ordre

Change-forme (p49 du maîtres de la nature)

- Dons : endurance, vigilance
- Sorts : faculté de lancer des sorts de 3^{ème} niveau
- Spécial : transformation – connaître le sort *métamorphose* ou disposer d'un pouvoir de transformation naturelle, de *changement de forme*, de *forme animale*, de *métamorphose* ou de *modification d'apparence*.

Chantelame (p47 de l'encre et le sang)

- Race : elfe ou demi-elfe
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : concentration à 4, représentation (danse) à 3, représentation (chant) à 3, acrobatie à 3
- Dons : arme de prédilection (épée longue), esquive, expertise du combat, incantation statique, magie de combat

Chasseur d'ennemis (p50 du maîtres de la nature)

- Bonus de base à l'attaque : +7
- Dons : armes de prédilection (au choix), pistage
- Langue : celle de la race de l'ennemi mortel (s'il y en a une)
- Spécial : le personnage doit avoir choisi un ennemi juré

Chasseur de morts-vivants (p51 du gardien de la foi)

- Alignement : ne peut être mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : connaissance (morts-vivants) à 5
- Spécial : pouvoir de renvoi des morts-vivants
- Marque de la non-vie : le personnage doit avoir perdu un niveau ou subi un affaiblissement de caractéristique, de façon permanente et ceci du fait d'une créature morte-vivante. Tous les chasseurs de morts-vivants portent en eux cette cicatrice

Chevalier Dragon pourpre (p43 du Royaumes Oubliés)

- Alignement : n'être ni mauvais, ni chaotique
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : détection à 2, diplomatie ou intimidation à 1, équitation à 2, perception auditive à 2
- Dons : combat monté, prestige
- Spécial : appartenance aux Dragons Pourpres

Chevalier du calice (p52 du gardien de la foi)

- Alignement : loyal bon
- Bonus de base à l'attaque : +8
- Compétences : connaissance (religion) à 10, connaissance (plans) à 5
- Sorts : pouvoir de lancer des sorts divins, dont *protection contre le mal*
- Equipement : doit posséder un harnois magique (avec un bonus de +1 ou mieux)
- Spécial : les démons doivent faire partie de sa liste d'ennemis jurés. Le personnage doit déjà avoir vaincu (ou renvoyé dans son plan d'origine) un démon

Chevalier du cercle médian (p54 du gardien de la foi)

- Alignement : loyal bon ou neutre bon
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : dressage à 7, langage secret à 4, renseignements à 4

Chevalier noir (p30 du guide maître)

- Alignement : mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : connaissances (religion) à 2, discrétion à 5
- Dons : destruction d'arme, enchaînement
- Spécial : le chevalier noir doit avoir établi un contact amical avec un Extérieur malfaisant (convoqué par lui-même ou quelqu'un d'autre) pour être passé aussi irrévocablement du côté du mal

Contemplatif (p55 du gardien de la foi)

- Compétences : connaissance (religion) à 13
- Spécial : le personnage doit avoir vécu un contact direct soit avec sa divinité tutélaire ou un serviteur proche de celle-ci, soit avec un être illuminé qui incarne les principes les plus purs d'un alignement (un solar, par exemple)

Croc de Lolth (p5 de l'ombre et de lumière)

- Alignement : tous sauf loyaux ou bons
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : utilisation d'objets magiques à 10
- Spécial : le personnage devra acquérir un *croc de Lolth* et comprendre sa fonction grâce à un jet réussi d'Utilisation d'objets magiques (DD 25). Cela lui conférera les pouvoirs de l'objet qui s'intégrera dans la chair de son cou

Danseur de sort (p26 du magie de faerûn)

- Compétences : représentation (danse, cinq autres formes au choix) à 6, acrobatie à 4, concentration à 4
- Dons : endurance, esquive, magie de guerre, souplesse du serpent
- Sorts : capacité de lancer des sorts de 3^{ème} niveau

Dénot profane (p44 du Royaumes Oubliés)

- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 4
- Compétences : connaissance des sorts à 8, connaissances (religion) à 8
- Dons : extension de portée
- Divinité patronne : le dénot profane doit avoir une divinité patronne et être l'un de ses champions

Disciple divin (p45 du Royaumes Oubliés)

- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 4
- Compétences : connaissances (religion) à 8, diplomatie à 5
- Divinité patronne : le disciple divin doit avoir une divinité patronne et être l'un de ses champions

Disciple draconien (p49 de l'encre et le sang)

- Race : toutes sauf dragon (le personnage ne peut être déjà un demi-dragon)
- Compétences : connaissance (mystères) à 8
- Langues : draconien
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes sans préparation
- Spécial : le joueur choisit un type de dragon avec l'accord du MD

Dompteur de monstres (p51 du maîtres de la nature)

- Compétences : empathie avec les animaux à 10
- Dons : talent (empathie avec les animaux)
- Sorts : faculté de lancer *amitié avec les animaux*

Duelliste (p16 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : acrobaties à 5, représentation à 3
- Dons : ambidextrie, esquive, souplesse du serpent, maniement des armes de guerre (rapière)

Eclaireur ménestrel (p46 du Royaumes Oubliés)

- Alignement : ne pas être mauvais
- Compétences : bluff à 4, connaissances (folklore local) à 4, diplomatie à 8, psychologie à 2, représentation à 5, sens de la nature à 2
- Dons : vigilance, volonté de fer
- Spécial : parrainage d'un membre des Ménestrels, aval des Grands Ménestrels

Exorciste consacré (p57 du gardien de la foi)

- Alignement : n'importe quel alignement bon
- Compétences : connaissance (plans) à 7, connaissance (religion) à 10
- Sorts : pouvoir lancer *renvoi* ou *rejet du mal*
- Spécial : pour pouvoir rejoindre cette classe de prestige, il faut obtenir l'ordination au sein d'une église ou d'un ordre qui comprend des exorcistes sacrés. Seuls des personnages jugés par cette église comme exemplaires dans leur dévotion, leur foi, leur moralité et leur force de volonté pourront être élevés au rang d'exorcistes consacrés.

Explorateur royal (p7 de l'ombre et de la lumière)

- Compétences : langage secret à 5, profession (cartographe) à 8, sens de l'orientation à 8, sens de la nature à 5
- Dons : endurance, vigilance
- Spécial : le personnage devra être admis à la société des explorateurs royaux.

Fléau des infidèles (p53 du maîtres de la nature)

- Alignement : ne pas être bon
- Compétences : intimidation à 4, connaissances (religion) ou connaissances (nature) à 6
- Dons : prestige, volonté de fer
- Sorts : faculté de lancer des sorts divins du 3^{ème} niveau

Fouilleur de donjons (p8 de l'ombre et de la lumière)

- Compétences : artisanat (maçonnerie) à 5, crochetage à 10, déplacements silencieux à 5, désamorçage / sabotage à 10, discrétion à 5, escalade à 10, fouiller à 10
- Dons : combat en aveugle, vigilance
- Spécial : pour devenir fouilleur de donjon, le personnage devra survivre à une épreuve souterraine périlleuse

Gardien du savoir (p32 du guide du maître)

- Sorts : faculté de lancer au moins sept sorts de divination, dont un du 3^{ème} niveau (ou plus)
- Compétences : deux de connaissances (spécialité au choix) à 10
- Dons : trois dons de métamagie ou de création d'objets, plus talent (connaissances [spécialité au choix])

Géomancien (p55 du maître de la nature)

- Compétences : connaissances (mystères) à 6, connaissances (nature) à 6
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de 2^{ème} niveau

Gladiateur (p17 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : intimidation ou représentation à 4
- Dons : doit avoir au moins deux dons de la liste des dons pour guerrier. Il n'est pas nécessaire de les avoir appris en tant que guerrier

Guide voyageur (p50 de l'encre et le sang)

- Compétences : connaissance (mystères) à 10, connaissance (géographie) à 10
- Dons : sort en sanctuaire, talent (connaissance [géographie])
- Sorts : faculté de lancer *téléportation*
- Spécial : il est impératif de rejoindre l'Union pour devenir un guide-voyageur (mais les niveaux acquis ne sont pas perdus si on quitte l'Union ultérieurement)

Hatran (p47 du Royaumes Oubliés)

- Alignement : loyal bon, loyal neutre ou neutre bon
- Race : femme humaine de Rashéménie ou d'origine rashémi
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine et profane de niveau 2
- Dons : Ethran
- Divinité patronne : Chauntea, Mailikki ou Mystra
- Spécial : membre en règle des Sorcières de Rashéménie

Hiérophante (p48 du Royaumes Oubliés)

- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 7
- Compétences : connaissances (nature) à 15 ou connaissances (religion) à 15
- Dons : un don de métamagie

Hors-la-loi de la route écarlate (p10 de l'ombre et la lumière)

- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : bluff à 5, déguisement à 5, équitation à 5, intimidation à 5, renseignement à 5
- Dons : expertise du combat, science de l'initiative
- Spécial : une autorité légale appropriée doit prononcer un édit pour brigandage s'appliquant au personnage

Hospitalier (p59 du gardien de la foi)

- Alignement : aucun chaotique
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : équitation à 5, dressage à 5
- Dons : combat monté, attaque au galop

Incantatrix (p28 du magie de faerûn)

- Compétences : connaissances (mystères) à 8, connaissances (les plans) à 8, concentration à 4, connaissance des sorts à 4
- Dons : volonté de fer et un don de métamagie
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de niveau 3

Initié de l'ordre des archers (p19 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : connaissance (religion) à 2
- Maniement : arc long, arc court, arc long composite ou arc court composite
- Dons : arme de prédilection (arc court, arc long ou leur versions composite), spécialisation martiale (arc court, arc long ou leurs versions composites), tir à bout portant, tir de précision, tir rapide

Inquisiteur de la foi (p61 du gardien de la foi)

- Alignement : loyal bon ou loyal neutre
- Jet de volonté de base : +3
- Compétences : connaissance (mystères) à 8, connaissance des sorts à 8
- Sorts : pouvoir de lancer *dissipation de la magie* comme un sort divin
- Spécial : doit faire partie d'une église loyale bonne ou d'un ordre religieux, et doit avoir déjà découvert une forme quelconque de corruption au sein de cette organisation

Investigateur (p57 du maître de la nature)

- Alignement : ne pas être mauvais
- Compétences : connaissances (au choix) à 4, fouille à 8, renseignements à 4
- Dons : pistage
- Spécial : l'investigateur doit honorer la règle de la preuve. S'ils renoncent à ce code, il perd toutes les particularités de cette classe de prestige jusqu'à ce qu'il reprenne son entraînement pendant six mois avec les autorités locales

Lanceur de runes (p49 du Royaumes Oubliés)

- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 3
- Compétences : artisanat (spécial) à 8, connaissance des sorts à 8
- Dons : inscription de runes

Libérateur sacré (p62 du gardien de la foi)

- Alignement : chaotique bon
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : diplomatie à 5, renseignements à 5
- Dons : volonté de fer

Limier (p59 du maître de la nature)

- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : déplacements silencieux à 4, renseignements à 4, sens de la nature à 4
- Dons : course, pistage

Maître d'arme (p20 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Caractéristique : dextérité à 13 ou plus
- Compétences : intimidation à 4
- Maniement : de votre arme préféré
- Dons : arme de prédilection (arme préférée), attaque en rotation, attaque réflexes, esquive, expertise du combat, souplesse du serpent
- Equipement : arme de maître (sauf si combat à mains nues)

Maître des lindeuls (p65 du gardien de la foi)

- Alignement : tous, sauf bon
- Jet de volonté de base : +5
- Compétences : concentration à 10, connaissance des sorts à 10

- Sorts : capacité de lancer des sorts divins, et l'accès à au moins l'un de ces domaines : Mal, Mort ou Protection. Pour remplir cette condition, un personnage qui peut lancer au moins un sort appartenant à un de ces domaines est considéré comme y ayant accès.
- Spécial : capacité de canaliser l'énergie négative

Maître des ombres (p34 du guide du maître)

- Compétences : déplacements silencieux à 8, discrétion à 10, représentation à 5
- Dons : attaques réflexe, esquive, souplesse du serpent

Maître espion (p12 de l'ombre et de la lumière)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : bluff à 5, langage secret à 5, renseignement à 5
- Dons : talent (bluff)
- Spécial : le personnage doit avoir 5 degrés de maîtrise dans deux des compétences suivantes : contrefaçon, déguisement, diplomatie ou psychologie

Maître d'armes exotiques (p61 du maîtres de la nature)

- Bonus de base à l'attaque : +6
- Dons : maniement des armes exotiques (trois armes au choix)
- Spécial : faculté d'entrer en rage de berserker

Maître de guerre (p21 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +7
- Alignement : tout non chaotique et non mauvais
- Compétences : diplomatie à 5
- Dons : maniement des armes de guerre, prestige, spécialisation martiale

Maître de l'ivresse (p23 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +4
- Bonus de base à l'attaque à mains nues : +4
- Compétences : acrobaties à 6
- Dons : esquive, vigueur surhumaine
- Divers : pouvoir d'esquive totale. Doit être choisi par des maîtres de l'ivresse et survie à une nuit de débauche avec eux sans être emprisonné, empoisonné ou se retrouver dans l'embarras

Maître des chaînes (p25 du chair et d'acier)

- Caractéristiques : intelligence à 13
- Alignement : aucun alignement bon
- Compétences : crochetage à 4, évasion à 6, intimidation à 4
- Dons : arme de prédilection (chaîne cloutée), expertise du combat, maniement des armes exotiques (chaîne cloutée), science du croc-en-jambe, science du désarmement, spécialisation martiale (chaîne cloutée)

Maître des vases (p63 du maîtres de la nature)

- Compétences : alchimie à 4, natation à 4
- Dons : vigueur surhumaine
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de 3^{ème} niveau

Maître du fouet (p27 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : artisanat (travail du cuir) à 2, maîtrise des cordes à 2
- Dons : arme de prédilection (fouet), maniement des armes exotiques (fouet)
- Spécial : le personnage doit avoir un fouet ou une dague fouet. Généralement, un maître du fouet possède les deux

Maître samouraï (p29 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Alignement : loyal
- Compétences : connaissance (noblesse et royauté) à 4, équitation à 4, intimidation à 4

- Dons : arme de prédilection (épée bâtarde), attaque en puissance, combat monté, enchaînement, science de l'initiative, tir monté

Marcheur spectral (p31 du chair et d'acier)

- Alignement : loyal bon, loyal mauvais, chaotique bon, chaotique mauvais ou neutre
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : déplacements silencieux à 4, intimidation à 4
- Dons : endurance, robustesse, volonté de fer

Mauvais œil (p65 de maîtres de la nature)

- Race / type : humanoïde monstrueux, géant, goblinoïde ou humanoïde primitif, comme orque ou gnoll
- Alignement : ne pas être bon
- Compétences : connaissances (mystères) à 10, connaissance des sorts à 8, sens de la nature à 10
- Sorts : faculté de lancer *éclair* en qualité de sort de magie divine

Mage ménestrel (p29 du magie de faerûn)

- Alignement : non mauvais
- Compétences : connaissance des sorts à 8, connaissances (mystères) à 8, connaissances (folklore local) à 5, concentration à 4, connaissance (au choix) à 4, scrutation à 4, psychologie à 2
- Dons : extension de durée, vigilance
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 3^{ème} niveau
- Spécial : les individus qui désirent entrer dans l'organisation des ménestrels doivent être parrainés par un membre actif et recevoir l'aval d Grands Ménestrels

Mage de l'Ordre profane (p51 de l'encre et le sang)

- Compétences : connaissance (mystères) à 8
- Dons : deux dons de métamagie, dont coordination de sort
- Sorts : faculté de préparer et de lancer des sorts profanes du 3^{ème} niveau (ou plus)
- Spécial : le candidat doit verser un droit d'admission de 750 po

Mage du sang (p54 de l'encre et le sang)

- Alignement : tous, sauf loyal
- Compétences : premiers secours à 8
- Dons : robustesse
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3^{ème} niveau ou mieux
- Spécial : après le décès du personnage, une autre personne doit avoir ramené le future mage du sang à la vie par l'usage d'un *rappel à la vie*, d'une *résurrection* ou de toute autre méthode destinée à ranimer l'étincelle de vie dans un corps mort

Magelame (p56 de l'encre et le sang)

- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : connaissance (n'importe laquelle) à 6
- Maniement des armes et armures : doit être en mesure de manier toutes les armes courantes et de guerre et être habitué au port de n'importe quelle armure
- Sorts : faculté de jeter des sorts de magie profane du 2^{ème} niveau
- Spécial : le candidat doit avoir vaincu un adversaire par les armes sans le moindre recours à un sort ou une caractéristique de classe

Magicien de guerre de Cormyr (p30 du magie de faerûn)

- Alignement : non mauvais, non chaotique
- Compétences : connaissance des sorts à 10
- Dons : extension de portée, extension de zone, maniement des armes de guerre (au choix)
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 4^{ème} niveau

Magicien de guilde d'Eauprofonde (p32 du magie de faerûn)

- Alignement : non mauvais
- Compétences : connaissances (mystères) à 8, connaissance des sorts à 8, alchimie à 4 et scrutation à 4
- Dons : écriture de parchemins, un don quelconque de métamagie et soit efficacité des sorts accrue, soit école renforcée (école au choix)
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 3^{ème} niveau
- Spécial : les individus qui désirent entrer dans l'ordre doivent verser 1000po lors de la cérémonie d'initiation

Magicien rouge (p51 du Royaumes Oubliés)

- Alignement : ne pas être bon
- Race : humain de Thay
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 3
- Compétences : connaissance des sorts à 8
- Dons : tatouage focalisateur et un total de trois dons de métamagie ou de création d'objets

Maître alchimiste (p34 du magie de faerûn)

- Compétences : alchimie à 10, connaissance des sorts à 10
- Dons : artisan magique (préparation de potions, préparation de potion, talent (alchimie))
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane ou divine de 4^{ème} niveau

Maître blême (p58 de l'encre et le sang)

- Alignement : n'importe lequel, sauf bon
- Compétences : connaissance (religion) à 8
- Dons : talent (connaissance [religion])
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3^{ème} niveau (ou plus)
- Spécial : le candidat doit avoir été enfermé pendant trois jours ou plus dans un tombeau, en compagnie de morts-vivants animés. Cette cohabitation peut avoir été pacifique ou violente. Un personnage tué par les morts-vivants puis ramené à la vie est considéré comme ayant rempli cette condition, à condition que la perte de niveau conséquente à son décès ne l'empêche pas de satisfaire aux autres obligations de la classe

Maître de l'esprit (p60 de l'encre et le sang)

- Compétences : bluff à 4, diplomatie à 4, intimidation à 4, psychologie à 4
- Dons : prestige
- Sorts : faculté de jeter des sorts de magie profane du 3^{ème} niveau ou plus

Maître des chandelles (p62 de l'encre et le sang)

- Compétences : artisanat (fabrication de chandelles) à 6
- Dons : vigueur surhumaine
- Sorts : faculté de lancer des sorts du 3^{ème} niveau ou plus
- Spécial : le candidat doit posséder une réserve initiale de 100 allume-feu au moins

Maître du destin (p64 de l'encre et le sang)

- Compétences : connaissance (mystères) à 8, connaissance (n'importe laquelle) à 8
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie profane du 3^{ème} niveau (ou plus)
- Spécial : le candidat doit avoir évité la mort (ou une calamité grave) grâce aux caprices du destin

Métamédium (p109 du manuel des psioniques)

- Manifestation : capacité de manifester deux facultés psioniques différentes, l'une d'entre elles devant être de niveau 2 ou plus
- Compétences : art psi à 6, connaissances (psionique) à 6
- Dons : force intérieure

Modeleur de magefeu (p35 du magie de faerûn)

- Compétences : concentration à 8, connaissance des sorts à 2, connaissances (mystères) à 2
- Dons : endurance, porteur du Magefeu

Mystificateur (p66 de l'encre et le sang)

- Alignement : n'importe lequel, sauf loyal
- Compétences : décryptage à 7, désamorçage / sabotage à 7, évasion à 7, connaissance (mystères) à 4
- Sorts : faculté de lancer *manipulation à distance* et au moins un sort profane de 3^{ème} niveau ou plus
- Spécial : doit pouvoir porter une attaque sournoise infligeant au moins +2d6 points de dégâts

Mystique errant (p37 du magie de faerûn)

- Alignement : non loyal
- Compétences : diplomatie à 8, alchimie à 3, connaissances (nature) à 3, profession (herboriste) à 3, représentation à 3
- Dons : volonté de fer
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie divine de 2^{ème} niveau

Nécromancien véritable (p68 de l'encre et le sang)

- Alignement : n'importe lequel, sauf bon
- Compétences : connaissance (religion) à 8, connaissance (mystères) à 8
- Sorts : faculté de lancer à la fois des sorts divins (dont *animation des morts*) et des sorts profanes (dont *main spectrale* et *baiser du vampire*)
- Spécial : le candidat doit avoir accès au domaine de la Mort

Ninja du croissant de lune (p32 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : déplacements silencieux à 10, discrétion à 10
- Dons : Arme en main, parade de projectiles, combat à mains nues
- Divers : pouvoir d'esquive totale, doit contacter le Croissant de Lune

Œil de Gruumsh (p66 du maîtres de la nature)

- Race : orque ou demi-orque
- Alignement : chaotique mauvais, chaotique neutre, neutre mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Dons : arme de prédilection (hache double d'orque), maniement des armes exotiques (hache double d'orque)
- Spécial : le personnage doit être un adorateur de Gruumsh et s'être arraché l'œil droit au cours d'un rituel particulier. Aucun pouvoir spécial de cette classe ne fonctionne s'il recouvre la vue avec son œil droit.

Oracle divin (p66 du gardien de la foi)

- Compétences : scrutation à 10
- Dons : talent (scrutation)

Pilleur de temple d'Olidammara (p15 de l'ombre et la lumière)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : crochetage à 4, désamorçage / sabotage à 4, fouille à 8
- Spécial : le personnage devra vénérer Olidamma et être invité à joindre les rangs des pillleurs de temple par au moins trois membres actuels de cette classe de prestige.

Pirate redoutable (p17 de l'ombre et de la lumière)

- Alignement : tous les non loyaux
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : estimation à 8, maîtrise des cordes à 5, natation à 5, profession (marin) à 8
- Dons : arme en main, botte secrète (une arme au choix)

- Spécial : le personnage devra posséder un navire d'une valeur d'au moins 10000 po. La façon de se le procurer (achat, vol à main armée ou combine) compte peu, du moment que le personnage peut l'utiliser librement en haute mer

Poing d'Hextor (p33 du chair et d'acier)

- Alignement : loyal mauvais, neutre mauvais ou loyal neutre
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : connaissance (religion) à 4, détection à 4, intimidation à 4
- Dons : attaque en puissance, enchaînement, maniement des armes courantes (gantelet clouté)
- Divers : vénérer Hextor et survivre à la cérémonie rituelle d'initiation aux poings d'Hextor

Poing sacré (p68 du gardien de la foi)

- Bonus de base à l'attaque : +4
- Dons : attaques réflexe, science du combat à mains nues, vigilance
- Spécial : capacité à lancer des sorts divins

Prêtre de guerre (p70 du gardien de la foi)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : diplomatie à 5, psychologie à 5
- Dons : magie de combat, prestige
- Sorts : disposer de l'accès à au moins l'un de ces domaines : Destruction, Force, Guerre ou Protection. Pour remplir cette condition, un personnage qui peut lancer au moins un sort appartenant à un de ces domaines est considéré comme y ayant accès.
- Spécial : capacité à canaliser l'énergie, positive ou négative

Prêtre Ménestrel (p39 du magie de faerûn)

- Alignement : non mauvais
- Compétences : connaissance des sorts à 8, connaissances (religion) à 8, connaissances (mystères) à 4, diplomatie à 4
- Dons : vigilance, volonté de fer
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie divine de 3^{ème} niveau
- Spécial : les individus qui souhaite rejoindre l'organisation des Ménestrels doivent être parrainés par un membre actif et recevoir l'accord des Grands Ménestrels. De plus, la divinité tutélaire du personnage ne doit pas être mauvaise et ne doit pas promouvoir les actes de destruction aveugle.

Protecteur dévoué (p35 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : détection à 4, fouille à 4, psychologie à 4
- Dons : arme de prédilection (n'importe quelle arme de corps à corps), vigilance

Protecteur nain (p34 du guide du maître)

- Alignement : loyal
- Race : nain
- Bonus de base à l'attaque : +7
- Dons : endurance, esquive, robustesse

Protecteur tribal (p36 du chair et d'acier)

- Alignement : le même alignement que la majorité des membres de sa tribu
- Race : toute race humanoïde ou d'humanoïdes monstrueux, à l'exception des nains, elfes, gnomes, halfelins, demi-elfes et humains
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : sens de la nature à 4
- Dons : attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînements

Pyrokinésiste (p110 du manuel des psioniques)

- Alignement : chaotique
- Compétences : alchimie à 1, connaissances (psionique) à 1

- Points psi par jour : 10 + (sans compter les points psi supplémentaires)
- Facultés : connaissance de *contrôle des flammes*.
- Spécial : avoir mis le feu à une structure quelconque pour le simple plaisir de la voir brûler

Quêteur divin (p52 du Royaumes Oubliés)

- Compétences : connaissances (religion) à 3, déplacement silencieux à 8, détection à 5, discrétion à 10
- Divinité patronne : le quêteur divin doit avoir une divinité patronne et être l'un de ses quêteurs

Ravageur (p37 du chair et d'acier)

- Alignement : chaotique mauvais, chaotique neutre, neutre mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : connaissance (religion) à 3, intimidation à 3, sens de la nature à 4
- Dons : attaque en puissance, coups vicieux, destruction d'arme
- Divers : doit survivre aux rites d'initiation des ravageurs

Renonciateur (p68 du maîtres de la nature)

- Dons : réflexes surhumains, vigueur surhumaine, volonté de fer
- Spécial : le personnage doit avoir subi une attaque magique qui l'a sérieusement blessé ou qui a failli le tuer. Il doit également vendre ou abandonner tous ses objets magiques (dont les armes et armures et potions), et renoncer à l'utilisation des sorts et pouvoirs magiques auxquels il avait accès auparavant

Roi / Reine de la nature (p70 du maîtres de la nature)

- Bonus de base de vigueur : +4
- Compétences : discrétion à 4, sens de la nature (suivant le terrain) à 4, sens de l'orientation à 4, compétences requise relative au milieu naturel (voir description) à 4
- Dons : endurance, pistage
- Spécial : le personnage doit choisir un type de milieu naturel et y vivre

Saccageur (p71 du maîtres de la nature)

- Alignement : tous sauf bons
- Spécial : le personnage doit être un ancien druide qui avait la faculté de lancer des sorts de 3^{ème} niveau

Savant élémentaire (p69 de l'encre et le sang)

- Compétences : connaissance (les plans) à 8, connaissance (mystères) à 8
- Dons : substitution d'énergie (acide, électricité, feu ou froid)
- Sorts : faculté de lancer au moins trois sorts appartenant à l'un des registres parmi l'acide, l'électricité, le feu ou le froid ainsi qu'au moins un sort de convocation. L'un de ces sorts (au moins) doit être du 3^{ème} niveau ou plus. Autre possibilité, le candidat doit pouvoir lancer un sort du 3^{ème} niveau ou mieux et disposer en outre d'un accès à l'un des domaines divins suivants : Air, Eau, Feu ou Terre
- Spécial : le candidat doit avoir, au préalable, établi un contact pacifique avec un élémentaire ou un Extérieur appartenant à un sous type élémentaire (Air, Eau, Feu ou Terre)

Seigneur des animaux (p73 du maîtres de la nature)

- Alignement : neutre bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre ou neutre mauvais
- Compétences : empathie avec les animaux à 6, sens de la nature à 8, Seigneur des chats (déplacements silencieux à 2), seigneur des chevaux (saut à 2), seigneur des gorilles (escalade à 2), seigneur des loups (discrétion à 2), seigneur des oiseaux (sens de l'orientation à 2), seigneur des ondins (natation à 2), seigneur des ours (intimidation à 2), seigneur des serpents (évasion à 2)

- Dons : Commandement des animaux, plus un don dans la liste suivante en rapport avec le seigneur choisi : Seigneur des chats (botte secrète, n'importe laquelle), seigneur des chevaux (course), seigneur des gorilles (talent escalade), seigneur des loups (expertise du combat), seigneur des oiseaux (science du vol), seigneur des ondins (talent natation), seigneur des ours (attaque en puissance), seigneur des serpents (résistance au poison).

Seigneur verdoyant (p76 du maîtres de la nature)

- Alignement : ne pas être mauvais
- Compétences : profession (herboriste) à 8, sens de la nature à 8
- Dons : commandement des plantes, répulsion des plantes
- Sorts : faculté de lancer *contrôle des plantes*

Surineur (p112 du manuel des psioniques)

- Bonus de base à l'attaque : +3
- Points psi par jour : 9+ (sans prendre en compte les points psi supplémentaires)
- Compétences : connaissances (psionique) à 3, déplacements silencieux à 3

Tempête (p78 du maîtres de la nature)

- Bonus de base à l'attaque : +9
- Dons : Ambidextrie, arme de prédilection (au choix) ou botte secrète (au choix), attaque éclair, combat à deux armes, esquive, souplesse du serpent

Templier (p72 du gardien de la foi)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : connaissance (religion) à 8
- Dons : arme de prédilection (ce don doit concerner l'arme de prédilection de la divinité que sert le PJ), endurance

Traqueur consacré (p74 du gardien de la foi)

- Alignement : loyal
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : déguisement à 5, renseignements à 5, profession (homme de loi) à 5
- Dons : pistage
- Spécial : le candidat doit accepter une mission de son église : localiser et détruire un ennemi individuel et spécifique de celle-ci. S'il échoue, il devra attendre un an et un jour avant de présenter de nouveau sa candidature. Si le candidat réussit, l'église l'acceptera en tant que traqueur consacré et il pourra gagner des niveaux dans cette classe de prestige

Tueur de mage (p40 du magie de faerûn)

- Compétences : connaissance des sorts à 10
- Dons : magie de guerre, maniement des armes de guerre (au choix), réflexes surhumains, vigueur surhumaine
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane ou divine de 4^{ème} niveau. Le personnage doit être en mesure de lancer au moins trois sorts qui exigent un jet de sauvegarde de Réflexes (un sort qui inflige des dégâts mais qui ne permet aucun jet de sauvegarde peut être substitué à l'un de ces trois sorts requis)

Tueur d'illithid (p113 du manuel des psioniques)

- Bonus de base à l'attaque : +3
- Points psi par jour : 3+ (sans prendre en compte les points psi supplémentaires)
- Compétences : connaissances (illithid) à 1, sens de la nature à 4
- Dons : pistage
- Spécial : avoir tué un illithid en combat singulier ou en qualité de membre d'un groupe de six individus au plus

Vengeur (p18 de l'ombre et de la lumière)

- Alignement : tout non mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +4

- Compétences : fouille à 8, intimidation à 8, psychologie à 8, renseignement à 8
- Dons : vigilance

Vengeur écarlate (p38 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : acrobaties à 8, perception auditive à 8
- Dons : science du combat à mains nues, uppercut

Virtuose (p20 de l'ombre et de la lumière)

- Compétences : diplomatie ou intimidation à 6, langage secret à 5, représentation à 10
- Sorts : le personnage doit être capable de jeter de sorts profanes de niveau 0 (tours de magie)

Voleur-acrobate (p23 de l'ombre et de la lumière)

- Compétences : acrobatie à 8, équilibre à 8, escalade à 8, saut à 8
- Spécial : le personnage devra posséder le pouvoir d'esquive totale et être en bonne relation avec la guilde de voleurs locale

Voleur de guilde (p53 du Royaumes Oubliés)

- Compétences : déplacement silencieux à 3, discrétion à 8, intimidation à 3, renseignement à 3
- Spécial : appartenance à une guilde de voleur