

## 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 (suite)

### Duelliste

Dés de vie : d10.

#### Conditions

Pour devenir duelliste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque** : +6.

**Compétences** : degré de maîtrise de 3 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Représentation.

**Dons** : Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent.

#### Compétences de classe

Les compétences du duelliste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

Table : le duelliste

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	+0	+0	Défense astucieuse
2	+2	+3	+0	+0	Réaction accrue (+2)
3	+3	+3	+1	+1	Grande souplesse
4	+4	+4	+1	+1	Style
5	+5	+4	+1	+1	Attaque précise (+1d6)
6	+6	+5	+2	+2	Charge acrobatique
7	+7	+5	+2	+2	Parade élaborée
8	+8	+6	+2	+2	Réaction accrue (+4)
9	+9	+6	+3	+3	Parade de projectile
10	+10	+7	+3	+3	Attaque précise (+2d6)

#### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de duelliste :

**Armes et armures.** Le duelliste est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, mais ni au port des armures, ni au maniement des boucliers.

**Défense astucieuse (Ext).** Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, mais qu'il tient une arme de corps à corps, le duelliste peut ajouter son éventuel bonus d'Intelligence à son bonus de Dextérité à la classe d'armure, dans la limite de son niveau de classe de duelliste. Lorsque le personnage est pris au dépourvu ou s'il perd son bonus de Dextérité à la CA d'une façon ou d'une autre, il perd aussi ce bonus.

**Réaction accrue (Ext).** Au niveau 2, un duelliste obtient un bonus de +2 sur les tests d'initiative. Au niveau 8, ce bonus passe à +4. Il se cumule avec le bonus accordé par le don Science de l'initiative.

**Grande souplesse (Ext).** Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, un duelliste de niveau 3 obtient un bonus supplémentaire de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité qu'il provoque lorsqu'il quitte une case contrôlée.

**Style (Ext).** Au niveau 4, un duelliste obtient un bonus d'aptitude de +2 sur les jets de Réflexes, à condition de ne porter ni armure, ni bouclier.

**Attaque précise (Ext).** À partir du niveau 5, le duelliste peut frapper avec précision avec une arme perforante légère ou à une main, infligeant +1d6 points de dégâts supplémentaires. Pour porter une attaque précise, le duelliste ne doit pas attaquer avec sa main secondaire ou tenir un bouclier. L'attaque précise du duelliste ne peut être utilisée que contre des créatures ayant une anatomie discernable. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas vulnérables aux attaques précises. Tout objet ou pouvoir protégeant une créature contre les coups critiques le protège aussi contre les attaques précises.

Au niveau 10, les dégâts supplémentaires lors d'une attaque précise s'élèvent à +2d6.

**Charge acrobatique (Ext).** À partir du niveau 6, le duelliste est capable de charger dans des situations où ce serait impossible à d'autres personnages. Il peut charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement.

**Parade élaborée (Ext).** Un duelliste de niveau 7 qui choisit de combattre sur la défensive ou d'utiliser l'action de défense totale au corps à corps obtient un bonus d'esquive à la CA égal à son niveau de classe de duelliste.

**Parade de projectile.** Au niveau 9, un duelliste obtient les avantages du don Parade de projectile s'il utilise une arme perforante légère ou à une main.

### Gardien du savoir

**Dés de vie :** d4.

#### **Conditions**

Pour devenir gardien du savoir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** degré de maîtrise de 10 dans deux compétences de Connaissances (spécialité au choix).

**Dons :** trois dons de métamagie ou de création d'objets, plus Talent (Connaissances (spécialité au choix)).

**Sorts :** faculté de lancer au moins sept sorts de divination, dont un du 3<sup>e</sup> niveau (ou plus).

#### **Compétences de classe**

Les compétences du gardien du savoir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (alchimie) (Int), Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Dressage (Cha), Estimation (Int), Langue, Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Scrutation (Int) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

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

**Table : le gardien du savoir**

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	Secret	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Savoir	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Secret	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Langage supplémentaire	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Secret	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Savoir supérieur	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Secret	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Langage supplémentaire	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Secret	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Savoir divin	+1 niveau effectif

#### **Particularités de la classe**

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien du savoir :

**Armes et armures.** Le gardien du savoir ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Sorts.** À chaque nouveau niveau de gardien du savoir, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie et dont il maîtrise une divination de 3<sup>e</sup> niveau (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.

**Secret.** Au cours de ses recherches, le personnage découvre de nombreux secrets. Tous les niveaux impairs (niveaux 1, 3, 5, 7 et 9), il peut choisir un secret de la table suivante. Son niveau et son modificateur d'Intelligence déterminent ceux auxquels il peut prétendre. Aucun secret ne peut être pris plus d'une fois.

#### Secrets des gardiens du savoir

Niveau + mod.	Secret	Effet
<b>Int</b>		
1	Secret de maîtrise	Degré de maîtrise de 4 dans une compétence que le personnage ne maîtrisait pas
2	Secret de vitalité	+3 points de vie
3	Secret de la force intérieure	+2 aux jets de Volonté
4	Secret de la résistance physique	+2 aux jets de Vigueur
5	Secret de la vivacité	+2 aux jets de Réflexes
6	Secret du combat	+1 aux jets d'attaque
7	Secret de l'esquive	Bonus d'esquive de +1 à la CA
8	Savoir pratique	Don au choix
9	Arcane secret	1 sort en bonus du 1 <sup>er</sup> niveau <sup>1</sup>
10	Autre arcane secret	1 sort en bonus du 2 <sup>e</sup> niveau <sup>1</sup>
1 Équivalent à un sort en bonus offert par une caractéristique élevée.		

**Savoir.** Comme son nom l'indique, le gardien du savoir s'intéresse à la connaissance sous toutes ses formes. Dès le niveau 2, il a la possibilité de connaître des légendes ou des informations sur des sujets extrêmement variés, tout comme un barde faisant appel à son savoir bardique. Le personnage ajoute son niveau et son modificateur d'Intelligence à son test de savoir. Voir la description du barde pour plus de précisions sur le savoir bardique.

**Langage supplémentaire.** Pour pouvoir poursuivre ses recherches, le gardien du savoir doit nécessairement apprendre de nouvelles langues. Il choisit un langage supplémentaire au niveau 4, et un autre au niveau 8.

**Savoir supérieur (Ext).** Au niveau 6, le personnage acquiert la faculté de découvrir les propriétés des objets magiques comme avec l'aide du sort *identification*.

**Savoir divin (Ext).** Au niveau 10, le gardien du savoir peut faire appel à ses immenses connaissances une fois par jour pour bénéficier de l'effet du sort *mythes et légendes* ou *analyse d'enchantement*, au choix.

#### Hiérophante

**Dés de vie :** d8.

#### Conditions

Pour devenir hiérophante, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** degré de maîtrise de 15 en Connaissances (religion).

**Dons :** au moins un don de métamagie.

**Sorts :** faculté de lancer des sorts divins de 7<sup>e</sup> niveau.

#### Compétences de classe

Les compétences d'hiérophante (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

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

#### Table : l'hiérophante

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Pouvoir spécial

2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir spécial
3	+1	+1	+3	+3	Pouvoir spécial
4	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial
5	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial

### Particularités de la classe

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

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

**Sorts et niveau de lanceur de sorts.** Un hiérophante n'augmente pas son quota de sorts quotidien. Néanmoins, à chaque nouveau niveau d'hiérophante, le personnage obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise les sorts de 7<sup>e</sup> niveau (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage).

**Pouvoir spécial.** L'hiérophante obtient l'un des pouvoirs suivant à chaque niveau, au choix du personnage.

*Don de métamagie.* S'il le désire, l'hiérophante peut choisir un don de métamagie au lieu d'un pouvoir spécial.

*Don du divin (Sur).* Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de prêtre. Il permet au personnage de transférer à une créature volontaire une ou plusieurs utilisation de son pouvoir de renvoi des morts-vivants (ou d'intimidation des morts-vivants, selon le pouvoir dont dispose le prêtre). Le transfert peut durer entre 24 heures et une semaine (ce temps est choisi par l'hiérophante au moment du transfert). Pendant cette période, l'hiérophante perd les utilisations quotidiennes transférées vers la créature. Le niveau effectif de prêtre de la créature lors d'un renvoi des morts-vivants est égal à celui d'hiérophante, mais elle utilise son propre modificateur de Charisme.

*Flétrissement d'infidèle (Sur).* Un hiérophante peut utiliser les sorts d'énergie négative au maximum de leur efficacité contre les créatures ayant un alignement opposé au sien (voir la table ci-dessous). Lorsque le personnage lance un sort dont la description implique une manipulation ou une génération d'énergie négative (comme les sorts de *blesse*, leurs versions de groupe et le sort *mise à mal*) sur une créature de l'alignement opposé, le sort est affecté automatiquement par le don Quintessence des sorts (sans utiliser un emplacement de sort plus élevé ou un temps d'incantation plus long). Les morts-vivants affectés par ce pouvoir regagnent le maximum de points de vie.

#### Alignement d'hiérophante

Chaotique bon  
Chaotique neutre  
Chaotique mauvais  
Neutre bon  
Neutre  
Neutre mauvais  
Loyal bon  
Loyal neutre  
Loyal mauvais

#### Alignement opposé

Loyal mauvais  
Loyal neutre  
Loyal bon  
Neutre mauvais  
Loyal bon ou chaotique bon ou loyal mauvais ou chaotique mauvais<sup>1</sup>  
Neutre bon  
Chaotique mauvais  
Chaotique neutre  
Chaotique bon

1 Un hiérophante neutre doit choisir l'un de ces alignements en tant qu'alignement opposé et ne peut le changer par la suite.

*Maîtrise de l'énergie (Sur).* Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de prêtre.

L'hiérophante canalise l'énergie positive ou négative avec une plus grande efficacité, ce qui augmente le pouvoir qu'il exerce sur les morts-vivants. Il bénéficie d'un bonus de +4 sur ses tests de renvoi des morts-vivants et sur ses jets d'efficacité de renvoi des morts-vivants. Ce pouvoir spécial n'affecte que les morts-vivants, même si l'hiérophante peut renvoyer d'autres créatures, par exemple grâce à un pouvoir accordé de domaine.

*Portée divine (Sur).* L'hiérophante est capable d'utiliser ses sorts ayant une portée de contact sur des cibles distantes de 9 mètres ou moins. Si le sort nécessite une attaque de contact au corps à corps, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le pouvoir de portée divine peut être choisi une deuxième fois, ce qui augmente sa portée à 18 mètres.

*Pouvoir magique.* Lorsque l'hiérophante choisit ce pouvoir, il peut sacrifier l'un de ses emplacements de sort divin 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'hiérophante n'a nul besoin de composantes, autre 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 d'un niveau correspondant à celui du sort transformé en pouvoir magique. L'hiérophante peut choisir de transformer un sort métamagique en pouvoir magique, mais il doit sacrifier un emplacement du niveau de sort modifié. Il peut aussi choisir de 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'hiérophante prend plusieurs fois ce pouvoir spécial, il peut choisir le même sort (ce qui augmente le nombre d'utilisation quotidienne) ou un autre sort.

*Puissance de la nature (Sur).* Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de druide. Il permet au personnage de transférer à une créature volontaire une ou plusieurs de ses aptitudes de classe de druide. Le transfert peut durer entre 24 heures et une semaine (ce temps est choisi par l'hiérophante au moment du transfert). Pendant cette période, l'hiérophante perd les aptitudes transférées vers la créature. Il peut transférer n'importe quel pouvoir de druide, à l'exception de la capacité à lancer des sorts et à avoir un compagnon animal. Le pouvoir de druide de forme animale peut être transféré partiellement ou complètement. Par exemple, l'hiérophante peut transférer une utilisation quotidienne du pouvoir et conserver les autres pour lui-même. Si le personnage peut prendre l'apparence d'un animal de taille TG ou TP, le bénéficiaire du transfert le peut également.

À l'instar du sort *transfert de sorts*, l'hiérophante doit répondre des actes de tout bénéficiaire de ce pouvoir devant son dieu.

*Puissance magique.* Ce pouvoir augmente le niveau de lanceur de sorts effectif d'hiérophante 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 peut être choisi plusieurs fois, et ses effets sont cumulatifs.

*Soin de la foi (Sur).* Un hiérophante peut utiliser ses sorts de guérison à leur puissance maximale sur les créatures du même alignement que lui (ce qui le comprend lui-même). Lorsque le personnage lance un sort de registre guérison sur une créature de son alignement, le sort est affecté automatiquement par le don Quintessence des sorts (sans utiliser un emplacement de sort plus élevé ou un temps d'incantation plus long).

## **Maître des ombres**

**Dés de vie :** d8.

### **Conditions**

Pour devenir maître des ombres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 10 en Discrétion, degré de maîtrise de 5 en Représentation (danse).

**Dons :** Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent.

### **Compétences de classe**

Les compétences du maître des ombres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

**Points de compétence à chaque niveau :** 6 + modificateur d'Int.

**Table : le maître des ombres**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Discrétion totale
2	+1	+3	+0	+0	Esquive instinctive, esquive totale, vision dans le noir
3	+2	+3	+1	+1	Appel du compagnon ombre, <i>ombres illusoires</i>
4	+3	+4	+1	+1	Téléportation par les ombres (6 m)
5	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive, roulé-boulé
6	+4	+5	+2	+2	Téléportation par les ombres (12 m)
7	+5	+5	+2	+2	Esprit fuyant
8	+6	+6	+2	+2	Téléportation par les ombres

9	+6	+6	+3	+3	(24 m)
10	+7	+7	+3	+3	—
					Esquive extraordinaire, téléportation par les ombres (48 m)

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître des ombres :

**Armes et armures.** Le maître des ombres est formé au maniement de l'arbalète (lourde, légère ou de poing), de l'arc court (composite ou non), du bâton, de la dague, des dards, de l'épée courte, du gourdin, de la masse d'armes, de la matraque, de la morgenstern et de la rapière. Il est formé au port de l'armure légère mais pas au maniement des boucliers.

**Discrétion totale (Sur).** Le maître des ombres peut faire appel à sa compétence de Discrétion 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).

**Esquive totale (Ext).** Au niveau 2, le maître des ombres acquiert le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Cette aptitude ne peut être utilisée que si le personnage ne porte aucune armure ou une armure légère.

**Vision dans le noir (Sur).** Également au niveau 2, le maître des ombres voit dans l'obscurité la plus totale comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *vision dans le noir*.

**Esquive instinctive (Ext).** Au niveau 2, le maître des ombres conserve son 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 maître des ombres possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

**Ombres illusoires (Mag).** Quand le maître des ombres atteint le niveau 3, il peut créer des illusions à partir des ombres qui l'entourent. Ce pouvoir magique produit un effet similaire au sort *image silencieuse* ; il peut être utilisé une fois par jour.

**Appel du compagnon ombre (Sur).** Au niveau 3, le personnage peut convoquer un compagnon ombre. Contrairement aux ombres normales, le compagnon est du même alignement que le personnage et il ne peut créer de rejetons. Personne d'autre que ce dernier ne peut le repousser, l'intimider ou le contrôler. Il accompagne fidèlement le maître des ombres, avec qui il peut communiquer intelligiblement. Chaque fois que le personnage gagne trois niveaux de maître des ombres supplémentaires (niveaux 6 et 9), son compagnon ombre gagne +2 DV (et les bonus correspondants aux bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes).

Si le compagnon ombre est détruit (ou si le personnage le renvoie volontairement), son maître doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). Dans le cas contraire, il perd 200 PX par niveau de maître des ombres. Un jet de sauvegarde réussi réduit de moitié cette perte de points d'expérience, soit 100 PX par niveau de maître des ombres. Le personnage ne peut pas tomber en dessous de 0 PX suite à une telle mésaventure. Un compagnon ombre détruit ou renvoyé ne peut pas être remplacé pendant 30 jours.

**Téléportation par les ombres (Sur).** Au niveau 4, le maître des ombres acquiert la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Ce pouvoir est toutefois plus limité que le sort, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 6 mètres par jour de cette manière, qu'il peut décomposer en deux sauts (de 3 mètres chacun) s'il le souhaite. Tous les deux niveaux au-delà du niveau 4, la distance qu'il peut parcourir double (12 mètres au niveau 6, 24 mètres au niveau 8 et 48 mètres au niveau 10). Il peut diviser ce total en autant de sauts qu'il le souhaite, mais chaque saut, aussi court soit-il, compte au moins pour 3 mètres et tout saut est arrondi au multiple de 3 mètres supérieur pour ce qui est de déterminer la distance utilisée.

**Roulé-boulé (Ext).** À partir du niveau 5, le maître des ombres peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 points de vie ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qui devaient lui être infligés sont réduits de moitié. Il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir pour tenter cette manœuvre désespérée (s'il est dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA, le roulé-boulé n'est pas possible).

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Au niveau 5, le maître des ombres 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 roubleurs ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roubleur de plus que le personnage n'a de niveaux de maître des ombres.

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 de maître des ombres et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Esprit fuyant (Ext).** Ce pouvoir extraordinaire acquis au niveau 7 représente l'aisance avec laquelle le maître des ombres parvient à échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un enchantement et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard. S'il le rate également, il succombe à l'effet du sort.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du maître des ombres lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour demi-dégâts sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement).

### Mystificateur profane

Dés de vie : d4.

#### Conditions

Pour devenir mystificateur profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement** : autre que loyal.

**Compétences** : degré de maîtrise de 7 en Décryptage, degré de maîtrise de 7 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 7 en Évasion, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères).

**Sorts** : faculté de lancer *manipulation à distance* et au moins un sort profane de 3<sup>e</sup> niveau (ou plus).

**Spécial** : attaque sournoise (+2d6 ou plus).

#### Compétences de classe

Les compétences du mystificateur profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (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), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha) et Saut (For).

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

**Table : le mystificateur profane**

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	+2	+0	+2	Prestidigitation à distance (1/jour)	+1 niveau effectif
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise (+1d6)	+1 niveau effectif
3	+1	+3	+1	+3	Attaque imprévisible (1/jour)	+1 niveau effectif
4	+2	+4	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
5	+2	+4	+1	+4	Prestidigitation à distance (2/jour)	+1 niveau effectif
6	+3	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+3d6)	+1 niveau effectif
7	+3	+5	+2	+5	Attaque imprévisible (2/jour)	+1 niveau effectif
8	+4	+6	+2	+6	Attaque sournoise (+4d6)	+1 niveau effectif
9	+4	+6	+3	+6	Prestidigitation à distance (3/jour)	+1 niveau effectif
10	+5	+7	+3	+7	Attaque sournoise (+5d6)	+1 niveau effectif

#### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mystificateur profane :

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

**Sorts.** À chaque nouveau niveau de mystificateur profane, 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.

**Prestidigitation à distance.** Grâce à ses talents uniques en la matière, un mystificateur profane peut employer les compétences suivantes à distance, et ce jusqu'à 9 mètres au maximum : Crochetage, Désamorçage/sabotage et Escamotage. Exécuter ses actions de loin augmente le DD habituel du test de compétence de +5 et interdit de faire 10. Un objet ne peut être manipulé que s'il pèse 2,5 kg ou moins.

Le mystificateur profane peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour au niveau 1, et obtient une utilisation supplémentaire tous les quatre niveaux supplémentaires (deux fois au niveau 5 et trois fois au niveau 9). Chaque utilisation du pouvoir ne permet qu'un test de compétence, et le personnage doit posséder un degré de maîtrise de 1 ou plus dans une compétence pour l'utiliser à distance.

**Attaque sournoise.** Cette aptitude, obtenue au niveau 2, est en tout point similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux pairs (niveaux 4, 6 et 8). Si le mystificateur profane bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

**Attaque imprévisible.** À partir du niveau 3 et une fois par jour, le mystificateur profane peut faire de n'importe laquelle de ses attaques au corps à corps ou à distance une attaque sournoise. Dans le cas d'une attaque à distance, la cible doit se trouver à 9 mètres ou moins. La cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, mais uniquement contre cette attaque. Ce pouvoir peut être utilisé contre n'importe quelle créature, mais celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne subissent pas les dégâts supplémentaires (bien qu'elles perdent tout de même leur bonus de Dextérité à la CA).

Un mystificateur profane de niveau 7 peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour.

### **Protecteur nain**

**Dés de vie :** d12.

#### **Conditions**

Pour devenir protecteur nain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race :** nain.

**Alignement :** loyal.

**Bonus de base à l'attaque :** +7.

**Dons :** Endurance, Esquive, Robustesse.

#### **Compétences de classe**

Les compétences du protecteur nain (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag).

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

**Table : le protecteur nain**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus à la CA	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	+1	Position défensive (1/jour)
2	+2	+0	+3	+3	+1	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+3	+1	Position défensive (2/jour)
4	+4	+1	+4	+4	+2	Sens des pièges (+1)
5	+5	+1	+4	+4	+2	Position défensive (3/jour)
6	+6	+2	+5	+5	+2	Esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (3/-)
7	+7	+2	+5	+5	+3	Position défensive



8	+8	+2	+6	+6	+3	(4/jour) Défense mobile, sens des pièges (+2)
9	+9	+3	+6	+6	+3	Position défensive (5/jour)
10	+10	+3	+7	+7	+4	Réduction des dégâts (6/-)

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de protecteur nain :

**Armes et armures.** Le protecteur nain est formé au maniement de toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que les boucliers (y compris les pavots). Il est également formé au port de toutes les armures.

**Bonus à la CA.** Le protecteur nain bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA au niveau, qui augmente de +1 tous les 3 niveaux (+2 au niveau 4, +3 au niveau 7 et +4 au niveau 10).

**Position défensive.** En cas de besoin, le protecteur nain peut gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il acquiert un bonus de +2 en Force, un bonus de +4 en Constitution, un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde et un bonus d'esquive de +4 à la CA. Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent dès que la valeur de Constitution du protecteur nain retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences telles que Déplacement silencieux ou Saut. Il peut garder sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le protecteur nain a le souffle coupé et subit un malus de -2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position qu'un nombre de fois déterminé par son niveau (voir la *Table : le protecteur nain*). Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action.

**Esquive instinctive (Ext).** Dès le niveau 2, le protecteur nain conserve son 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 protecteur nain possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

**Sens des pièges (Ext).** À partir du niveau 4, le protecteur nain acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus passent à +2 au niveau 8. Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

**Réduction des dégâts (Ext).** À partir du niveau 6, la robustesse du protecteur nain lui permet de ne tenir aucun compte d'une partie des dégâts qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage reçoit un coup, les dégâts qu'il subit sont diminués de 3 points. Au niveau 10, cette réduction des dégâts passe à 6/-. Ce pouvoir peut annuler une attaque (en faisant tomber les dégâts à 0), mais pas rendre des points de vie au personnage (même sur un résultat négatif).

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Au niveau 6, le protecteur nain 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 rroublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de rroublard de plus que le personnage n'a de niveau de protecteur nain.

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 de protecteur nain et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de rroublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Défense mobile (Ext).** À partir du niveau 8, le protecteur nain peut ajuster sa position alors qu'il tient une posture défensive. Il peut alors effectuer un pas de placement de 1,50 mètre chaque round sans perdre les avantages de la posture défensive.

### Thaumaturge

Dés de vie : d4.

### Conditions

Pour devenir thaumaturge, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Dons :** École renforcée (Invocation).

**Sorts :** faculté de lancer *allié d'outreplan*.

### Compétences de classe

Les compétences du thaumaturge (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Langue (aucune), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

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

**Table : le thaumaturge**

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	Science de l'appel d'allié	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Amélioration des créatures convoquées	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Convocation à durée étendue	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Invocation prévoyante	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Compagnon d'arme planaire	+1 niveau effectif

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de thaumaturge :

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

**Sorts.** À chaque nouveau niveau de thaumaturge, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie (s'il possède plusieurs classes de ce type, 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.

**Science de l'appel d'allié.** Le thaumaturge est habile à convaincre les créatures des autres plans de le servir. Lorsque le personnage lance le sort *allié d'outreplan* (ainsi que *allié majeur d'outreplan* ou *allié suprême d'outreplan*), il effectue un test de Diplomatie pour convaincre la créature de l'aider à un prix réduit. Si le résultat du test de Diplomatie du thaumaturge est suffisant pour amener la créature à une attitude serviable, elle acceptera une réduction de 50% de ses prétentions habituelles, à condition toutefois que l'acte proposé n'aille pas contre sa nature.

L'aptitude de science de l'appel d'allié n'est utilisable que si le thaumaturge et la créature qu'il invoque ont au moins une composante d'alignement en commun. Un thaumaturge ne peut avoir qu'un allié de ce type à la fois, mais il lui est possible de négocier d'autres alliés au prix normal.

**Amélioration des créatures convoquées.** Au niveau 2, le thaumaturge obtient le don Amélioration des créatures convoquées.

**Convocation à durée étendue.** À partir du niveau 3, les sorts de la branche de convocation lancés par le thaumaturge voient leur durée doublée, comme s'il leur avait appliqué le don Extension de durée (bien que le niveau de ces sorts ne change pas). Cet effet est cumulable avec celui du don Extension de durée (qui pour sa part modifie bien le niveau du sort).

**Invocation prévoyante.** Un thaumaturge de niveau 4 peut préparer un sort de convocation ou d'appel à l'avance de façon à ce qu'il se déclenche lors d'un événement particulier. La procédure est la même que pour le sort *prévoyance* et le personnage doit lancer le sort de convocation ou d'appel à l'avance. Le sort prend effet dès que les conditions prédéfinies sont remplies.

Les conditions déclenchant l'invocation doivent être claires, mais elles peuvent être générales. Si des conditions complexes ou embrouillées sont utilisées, l'invocation prévoyante a une chance de rater lorsqu'elle est déclenchée. Le déclenchement de l'invocation est uniquement dépendant des conditions définies, et le thaumaturge n'a plus aucun choix en la matière (mais on peut mettre un terme à la plupart des invocations). Un thaumaturge ne peut avoir qu'une invocation prévoyante active à la fois.

**Compagnon d'arme planaire.** Un thaumaturge de niveau 5 peut utiliser l'un des sorts d'*allié naturel* pour appeler une créature afin qu'elle le serve comme un compagnon d'armes. La créature sert loyalement le personnage tant qu'il sert une cause importante pour elle.

Pour appeler un compagnon d'arme planaire, le thaumaturge doit lancer le sort adapté et payer le coût en PX normalement. Il faut une offrande de 1 000 po × les DV de la créature pour la convaincre de servir comme compagnon d'armes planaire et l'aptitude de science de l'appel d'allié ne permet pas de réduire ce coût. Le

compagnon d'arme planaire ne peut avoir plus de dés de vie que le thaumaturge et son NGE ne doit pas dépasser le niveau global du personnage -2.

Un thaumaturge ne peut avoir qu'un compagnon d'armes planaire à la fois, mais il peut continuer à passer des accords avec d'autres créatures appelées normalement. Un compagnon d'armes planaire peut remplacer un compagnon d'arme ordinaire, si le personnage en possède un grâce au don Prestige.

### **Théurge mystique**

**Dés de vie :** d4.

#### **Conditions**

Pour devenir théurge mystique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences :** degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères) et degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

**Sorts :** faculté de lancer des sorts profanes de 2<sup>e</sup> niveau et des sorts divins de 2<sup>e</sup> niveau.

#### **Compétences de classe**

Les compétences du théurge mystique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

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

**Table : le théurge mystique**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
2	+1	+0	+0	+3	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
3	+1	+1	+1	+3	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
4	+2	+1	+1	+4	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
5	+2	+1	+1	+4	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
6	+3	+2	+2	+5	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
7	+3	+2	+2	+5	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
8	+4	+2	+2	+6	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
9	+4	+3	+3	+6	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
10	+5	+3	+3	+7	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine

#### **Particularités de la classe**

Voici les particularités et aptitudes de la classe de théurge mystique :

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

**Sorts.** À chaque nouveau niveau de théurge mystique, 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 2<sup>e</sup> niveau de sorts, ainsi qu'un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise le 2<sup>e</sup> niveau de sorts (dans les deux cas, s'il possède plusieurs classes satisfaisant à une 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.