



CODEx AVENTUREUX

Le guide des personnages habiles de toutes classes



Jesse Decker



CODEx AVENTUREUX™

Le guide des personnages
habiles de toutes classes

Jesse Decker

C R É D I T S

C O N C E P T I O N

JESSE DECKER

CONCEPTION ADDITIONNELLE

RICHARD BAKER, MICHELLE LYONS,
DAVID NOOLAN, STAN!

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

RICHARD BAKER, ANDY COLLINS,
ANDREW J. FINCH

R E L E C T U R E

JOHN D. RATELIFF, GARY SARLI

RELECTURE ADDITIONNELLE

JENNIFER CLARKE WILKES, CHRIS
THOMASSON

DIRECTION DE LA RELECTURE

KIM MOHAN

DIRECTION DE CONCEPTION

ED STARK, CHRISTOPHER PERKINS

DIRECTION DE DÉVELOPPEMENT

ANDREW J. FINCH

DIRECTION ARTISTIQUE GÉNÉRALE D&D

STACY LONGSTREET

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JDR

BILL SLAVICSEK

DIRECTION ARTISTIQUE

DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

MATT CAVOTTA

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

STEVE BELLEDIN, MITCH COTIE, ED COX,

STEVE ELLIS, WAYNE ENGLAND, DAVID

HUDNUT, JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS,

CHUCK LUKACS, JEFF MIRACOLA, MONTE

MOORE, WILLIAM O'CONNOR, MICHAEL

PHILLIPPI, RON SPENCER, FRANZ VOHWINKEL

CONCEPTION GRAPHIQUE

DEE BARNETT, DAWN MURIN

C A R T O G R A P H I E

TODD GAMBLE

SPÉCIALISTE DE PRODUCTION GRAPHIQUE

ANGILIKA LOKOTZ

TECHNIQUE DE L'IMAGE

CANDICE BAKER

DIRECTION DE PRODUCTION

JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

BIBLIOGRAPHIE. *Arms and Equipment Guide* de Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick et James Wyatt ; *Gardiens de la foi* de Rich Redman et James Wyatt ; *Draconomicon* d'Andy Collins, Skip Williams et James Wyatt ; *Campagnes légendaires* de Andy Collins, Bruce R. Cordell et Thomas M. Reid ; *Les Royaumes Oubliés* d'Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo ; *Magie de Faerûn* de Sean K. Reynolds, Duane Maxwell et Angel Leigh McCoy ; *Les Maîtres de la nature* de David Eckelberry et Mike Selinker ; *Miniature Handbook* de Jonathan Tweet, Mike Donais, Skaff Elias et Rob Heinsoo ; *Le guide de l'orient* de James Wyatt ; *Races de Faerûn* de Eric L. Boyd, Matt Forbeck et James Jacobs ; *Races of Stone* de Jesse Decker, Michelle Lyons et David Noonan ; *D'ombre et de lumière* de David Noonan et John Rateligg ; *De chair et d'acier* de Jason Carl ; « Class Acts: The Nightsong Enforcer » de Monte Cook [*DRAGON® Magazine* #293] ; « Class Acts: The Nightsong Infiltrator » de Monte Cook [*DRAGON® Magazine* #294] ; « Cloak & Dagger » d'Eric Cagle et Evan Michael Jackson [*DRAGON® Magazine* #316] ; « Silent Warriors » de Matthew Sernett [*DRAGON® Magazine* #289] ; « Saying the Right Things » d'Eric Cagle [*DRAGON® Magazine* #303] ; « Spellbook Archive » œuvre collective [www.wizards.com] ; « Pirates: Facts & Legend » [www.piratesinfo.com].

Basé sur les règles de *DUNGEONS & DRAGONS®*, conçues par Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu *DUNGEONS & DRAGONS®*, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce supplément de jeu *WIZARDS OF THE COAST®* n'est pas sujet à l'*Open Game Content*. Reproduction partielle ou totale interdite, sauf permission écrite. Pour en savoir plus sur l'*Open Game License* et la *d20 System License*, rendez-vous à www.wizards.com/d20 [en anglais].

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Olivier Fanton, Sandy « la plupart » Julien, Dominique « recourir » Lacrouts

RELECTURE ET UNIFICATION : Olivier Fanton

MAQUETTE : Thorfin « Cormack » Bouly

TITRE ORIGINAL : *Complete Adventurer*

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

PREMIÈRE IMPRESSION FRANÇAISE : NOVEMBRE 2005

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEONS MASTER, d20, d20 System, le logo du d20 System, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Expanded Psionics Handbook*, *Complete Adventurer* et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par FABRÉQUE Imprimeur.

Visitez notre site www.asmodee.com

Table des matières

Introduction	4
Les personnages compétents	4
Un bref aperçu	4
Matériel nécessaire	4
Chapitre 1 : classes	5
Éclaireur	5
Informations techniques	7
Exemple d'éclaireur demi-elfe	9
Kleptomage	9
Informations techniques	11
Exemple de kleptomage halfelin	15
Ninja	15
Informations techniques	18
Exemple de ninja humain	20
Chapitre 2 : classes de prestige	21
Choisir une classe de prestige	21
Aède de Fochluchan	22
Animorphe enchantelame	26
Cavalier des steppes	29
Combattant de rue	31
Exécutant du Noctechant	33
Figure exemplaire	36
Fouilleur de donjon	38
Fureteur spirituel	41
Inquisiteur fléombre	43
Limier professionnel	47
Mage enchantelame	50
Maître créateur	55
Maître des bêtes	57
Maître des formes multiples	59
Maître espion	61
Ollam	64
Pirate flamboyant	66
Redresseur de torts	69
Seigneur des animaux	73
Silence du Noctechant	77
Tempête d'acier	80
Traqueur des cimes	81
Traqueur fléombre	84
Tueur fantôme	86
Virtuose itinérant	89
Voleur-acrobate	92
Chapitre 3 : compétences et dons	95
Compétences	95
Associer les tentatives	95
Description étendue des compétences	97
Acrobaties	97
Artisanat	97
Contrefaçon	98
Crochetage	98
Décryptage	98
Désamorçage/sabotage	98
Diplomatie	99
Discrétion	99
Dressage	100
Équilibre	101
Escalade	101
Estimation	101
Évasion	102

Maîtrise des cordes	102
Natation	102
Premiers secours	102
Psychologie	102
Survie	102
Dons	103
Agilité du singe	103
Arme secondaire disproportionnée	103
Artiste dévot	105
Artiste polyvalent	105
Attaque double	106
Attaque sautée	106
Chasseur ascétique	106
Chevalier ascétique	106
Concentration extraordinaire	107
Coup final	107
Coup habile	107
Estimation de nature magique	107
Expert tacticien	107
Flair du combattant	107
Forte personnalité	107
Frappe débilante	107
Incantation mobile	108
Influx de démolition	108
Inquisiteur dévot	108
Inspection instantanée	109
Lancer brutal	109
Lancer en puissance	109
Lien naturel	109
Mage ascétique	109
Musica additius	109
Musique persistante	109
Musique subliminale	110
Oreille verte	110
Ouïe féline	110
Ouvert d'esprit	110
Plongeon salvateur	110
Prospection tactile	110
Provocateur	111
Roublard ascétique	111
Savoir rare	111
Science de la diversion	111
Science de la nage	111
Science du vol	111
Sens de l'opportunité	111
Sens du danger	111
Sort déguisé	111
Touche-à-tout	112
Traqueur dévot	112
Visée magique extraordinaire	112
Vivacité d'esprit	112
Dons de musique de barde	112
Cantilène de vigueur	112
Mélodie de la carapace	113
Sort lyrique	113
Dons de forme animale	113
Lutte sauvage	113
Mobilité du babouin	114
Odorat	114
Perception aveugle	114
Vision du faucon	114
Vision du jaguar	114
Chapitre 4 : outils et équipement	115
Nouvelles armes	115
Équipement	117

Objets magiques	127
Chapitre 5 : sorts	137
Actions rapides et actions immédiates	137
Nouveaux sorts d'assassin	138
Nouveaux sorts de barde	138
Nouveaux sorts de druide	139
Nouveaux sorts d'ensorceleur/magicien	140
Nouveaux sorts de paladin	141
Nouveaux sorts de prêtre	141
Nouveaux sorts de rôdeur	141
Nouveaux sorts	142
Chapitre 6 : organisations	159
Nom de l'organisation	159
Clan des ninjas Lamedragon	160
Enquêteurs Hantecrime	162
Faculté du Savoir coalescent	164
Gardiens enchantelames	167
Guilde de Noctechant	169
Guilde des fureteurs spirituels	170
Ligue des bottes infatigables	172
Ligue des Tisseurs de Légendes	174
Limiers infailibles	176
Ordre de l'Illumination	179
Quêteurs de savoir de Noirloquet	181
Yeux du haut roi	183
Créer une organisation	185
Étape 1 : type	185
Étape 2 : alignement	185
Étape 3 : taille	186
Étape 4 : population et ressources	186
Étape 5 : démographie	186
Étape 6 : donnez de la substance à l'organisation	189
Appendice : l'aventurier épique	189
Devenir un aventurier de niveau épique	189
Classes de prestige épiques	189
Exemple de progression épique d'une classe de prestige : l'explorateur de donjon	191
Dons épiques	191
Encarts	
Kleptomages et psioniques	14
Frappe éclair et attaque sournoise	20
La bandoura de Fochluchan	23
Le collège de Fochluchan	25
Le code des pirates	68
Nombre de tours connus	100
Les armes exotiques du Codex martial	116
Utiliser le tourmenteur avec le Codex Aventureux	139
Mettre l'accent sur une organisation durant une campagne	160
Les aventuriers et la ligue	173
Option : créer un profil condensé pour une organisation	188
Les coulisses de D&D : niveaux épiques et classes de prestige	190

Introduction

Le *Codex aventureux* est un supplément de règles pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS. Il est destiné aux joueurs de personnages de toutes classes s'intéressant aux compétences et à la polyvalence. Tous les aspects du jeu sont passés en revue et traités du point de vue des personnages compétents, fournissant sous condition d'un degré de maîtrise élevé de nouvelles options de combat, de nouveaux sorts, de nouveaux objets et de nouvelles classes. Les MD peuvent également piocher dans ce livre pour personnaliser leurs PNJ ou donner une saveur unique à leur monde de campagne.

LES PERSONNAGES COMPÉTENTS

Qu'est-ce qu'un personnage compétent ? Il n'y a pas de réponse définitive. Même un personnage gagnant un unique point de compétence par niveau peut finir par être plus doué dans sa spécialité que ses compagnons d'aventure. C'est pourquoi ce livre s'adresse en fait à tous les personnages. Entre les nouvelles utilisations des compétences et les objets qui peuvent aider un personnage sans formation à réussir un test à l'importance capitale, les options du *Codex aventureux* intéressent aussi les personnages ayant peu ou très peu de points de compétence.

UN BREF APERÇU

Le *Codex aventureux* suit la ligne fixée par ses prédécesseurs (le *Codex martial*, le *Codex divin* et le *Codex profane*). Il contient le même genre d'informations techniques, orientées selon le thème de l'ouvrage.

Par exemple, un chapitre entier du *Codex aventureux* est consacré aux compétences et aux dons, débutant par une longue exposition de nouvelles utilisations des compétences (la plus longue extension du Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* que nous ayant publié jusqu'ici). Ce chapitre inclut également une longue liste de dons, beaucoup d'entre eux étant conçus pour des personnages gagnant un grand nombre de points de compétence par niveau ou possédant un degré de maîtrise élevé dans une compétence unique.

SOURCES

Ce codex contient des éléments provenant de nombreuses sources, y compris des articles parus dans *Dragon magazine* et d'anciens suppléments comme *Les gardiens de la foi* et *D'ombre et de lumière*. Ils ont été choisis et révisés pour l'édition 3.5 des règles en fonction des retours et des commentaires des joueurs et des MD de par le monde. Nous espérons que vous apprécierez les modifications que nous avons apportées aux classes de prestige et aux dons, ainsi que les nombreux éléments inédits que vous pourrez trouver dans cet ouvrage.

Trois nouvelles classes de bases — l'éclaireur, le kleptomage et le ninja — proposent autant de nouvelles façons de jouer un personnage hautement compétent, chacun ayant également une approche propre du combat.

Ce *Codex* contient plus de classes de prestige que les autres. Elles offrent à chaque classe de personnage (et presque chaque concept de personnage) un débouché se focalisant sur l'utilisation de compétences. Que vous jouiez un lanceur de sort ayant quelques niveaux de roublard ou de ninja, un guerrier à la recherche de quelques points de compétence supplémentaires ou un personnage très compétent souhaitant se spécialiser, vous trouverez une classe vous convenant entre ces pages.

Une grande partie des sorts présentés dans ce livre dépendent des compétences, ouvrant de nouvelles possibilités ou produisant des effets plus puissants pour les personnages disposant des compétences idoines. De plus, d'autres sorts s'intéressent à des aptitudes de classe de façon originale. Ces sorts permettent aux pratiquants de la magie de tenir une place plus importante dans les campagnes mettant en valeur l'utilisation de compétences et donnent un avantage aux personnages gagnant un grand nombre de points de compétence.

Le dernier chapitre de cet ouvrage décrit plusieurs organisations ouvertes aux personnages des joueurs. Certaines sont liées aux classes de prestige présentées plus tôt, d'autres sont indépendantes. Chaque description indique les conditions d'admission, les avantages offerts aux membres et les motivations qui peuvent pousser un aventurier à y adhérer. N'importe laquelle de ces organisations pourrait devenir le centre d'une campagne puisqu'elles acceptent un large panel de classes et de concepts de personnages.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Le *Codex aventureux* exploite les trois livres de règle de D&D : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*. Il fait également référence aux *Campagnes légendaires*, au *Grand Manuel des Psioniques*, au *Codex martial* et au *Codex profane*. Bien que ces suppléments puissent vous permettre de tirer parti au maximum de ce livre, ils ne sont en rien indispensables.

Néanmoins, rappelez-vous toujours que D&D est avant tout votre jeu. Si vous jouez avec une version précédente d'un don ou d'une classe de prestige dont le codex présente une nouvelle version, vous êtes libre de conserver l'ancienne (bien que nous espérons que vous comprendrez et apprécierez les changements effectués !). Le maître de donjon a toujours le dernier mot sur ce qui est acceptable dans son monde de jeu et il est libre d'ignorer (et de modifier) tout ou partie de ce que nous publions afin que lui et ses joueurs s'amuse au mieux.

Illus. de D. Kovacs

Depuis ses origines, la dernière édition du jeu de rôles *Dungeons & Dragons* s'est focalisée sur les options plutôt que sur les restrictions. Le *Codex Aventureux* continue sur cette lancée, en offrant de nouvelles façons d'utiliser ses compétences, de nouveaux dons, sorts et objets, ainsi que les nouvelles classes de personnage présentées dans ce chapitre. Bien que les membres de toutes les classes participent à des aventures et soient dignes de l'appellation d'« aventuriers », celles qui sont présentées ici mettent l'accent sur l'utilisation des compétences et sur l'ingéniosité, ce qui les rend tout à fait adaptées au thème de ce livre basé sur les talents et l'aventure.

Les trois classes détaillées dans ce chapitre – éclaireur, kleptomage et ninja – ont accès à un large panel de compétences de classes et gagnent au moins 6 points de compétence par niveau. Toutefois, le plus important, c'est la façon dont ces compétences et ces capacités propres à chaque classe influent sur l'atmosphère d'une aventure. L'éclaireur et le ninja n'ont rien à envier au roublard en matière de discrétion ou d'habileté en ce qui concerne les pièges, mais chacune de ces classes a sa propre approche concernant le combat. Le kleptomage bénéficie d'une modeste capacité à lancer des sorts profanes. Bien que ses pouvoirs soient puissants, l'aspect le plus fascinant du kleptomage est sa capacité à voler et imiter les pouvoirs de ses adversaires.

Chacune de ces classes dispose d'une approche unique et d'un ensemble de pouvoirs adaptés à des situations d'aventure très diverses. Les classes d'éclaireur, de kleptomage et de ninja sont particulièrement intéressantes pour un groupe désireux de jouer une campagne qui se concentre sur l'espionnage, la politique ou l'intrigue.

ÉCLAIREUR

Toutes les troupes en mouvement, qu'il s'agisse d'armées ou de groupes d'aventuriers, ont besoin d'informations concernant ce qui se trouve devant et derrière elles, et, plus important, de temps pour préparer la bataille. Un éclaireur peut parcourir un terrain accidenté assez rapidement, et se spécialise dans la localisation des adversaires avant même qu'ils n'aient détecté sa présence. Dans un donjon ou en pleine nature, l'éclaireur n'est aperçu que quand il le veut bien.

Aventures. Les éclaireurs partent à l'aventure pour de nombreuses raisons. Beaucoup ont un rôle au sein d'une organisation militaire. Qu'ils servent d'explorateurs à une grande armée ou de forestiers dans un petit fort de frontière, ces éclaireurs partent en mission dans la nature. Bien qu'ils soient plus

répandus que les autres, les éclaireurs affectés aux militaires sont peu susceptibles d'avoir le temps ou les autorisations nécessaires pour entreprendre des aventures régulières. Les aventuriers éclaireurs viennent plutôt de villages ruraux, où ils ont affiné leurs compétences au fil d'une existence passée à courir les bois. D'autres ont abandonné leurs obligations militaires et sont attirés par le style de vie des aventuriers. Bien des aventuriers éclaireurs commencent leur carrière en tant que guides engagés pour emmener d'autres aventuriers dans des terres inexplorées. Ceux qui ont trouvé à leur goût les émotions et les défis de la vie d'aventurier cherchent ensuite à intégrer leur propre groupe.

Profil. Un éclaireur a un peu appris à se servir des armes et dispose d'un style de combat unique qui favorise les déplacements rapides et les attaques dévastatrices. Il montre toute la mesure de son talent quand il s'agit de se battre en courant, ce qui lui permet de mettre à profit ses techniques de combat et sa rapidité. Bien qu'un éclaireur puisse se débrouiller pendant un combat, il est plus à l'aise avant le début de l'affrontement, quand il peut utiliser ses facultés de discrétion et d'observation pour débusquer l'ennemi et donner à ses compagnons des informations précises concernant ce qu'ils vont affronter. L'éclaireur est un expert en survie en extérieur, dont le talent dépasse même celui du rôdeur quand il s'agit de parcourir un terrain difficile et de guider un groupe de compagnons dans la nature.

L'éclaireur excelle également dans les donjons, où il peut trouver et désamorcer les pièges aussi bien qu'un roublard. Quand un éclaireur progresse en niveau, ses sens deviennent extraordinairement aiguisés, et il peut par la suite agir normalement même dans l'obscurité la plus totale.

Alignement. Les éclaireurs peuvent avoir n'importe quel alignement, et leur orientation en ce domaine est souvent plus

déterminée par leur histoire personnelle que par leur formation. L'exception notable en la matière concerne les nombreux éclaireurs qui sont formés au sein d'organisations militaires : ceux-là reçoivent un enseignement précis et rigoureux, et ils sont presque toujours d'alignement loyal. En dehors des organisations militaires, il existe plus d'éclaireurs neutres que de tout autre alignement, mais tous les alignements et philosophies sont représentés dans cette classe.

Religion. Les éclaireurs ont des points de vue variés et individuels concernant la religion, et aucune religion particulière n'est typique de cette classe. Les éclaireurs rendent parfois hommage aux divinités de la nature, mais cette dévotion est plus une affaire de choix personnel qu'une conséquence de leur formation. Les éclaireurs ne voient pas dans la nature une force individualisée à proprement parler, et ce point de vue est l'une des différences les plus marquées qui les distingue des rôdeurs. Si les rôdeurs voient la nature comme une force digne d'être vénérée et protégée, les éclaireurs n'y voient que le terrain où ils pratiquent leur métier. Bien qu'un éclaireur puisse aimer la nature pour sa beauté ou pour la solitude qu'il peut y trouver, il n'en tirera jamais ses pouvoirs comme le ferait un rôdeur.

Antécédents. Beaucoup d'éclaireurs reçoivent une formation militaire et servent pendant un temps d'escorte dans une armée. Ils perfectionnent leurs techniques en tentant de débusquer d'importants groupes d'ennemis et de s'en cacher. Le creuset du service militaire engendre des éclaireurs durs et indépendants, habitués à travailler seuls ou en petits groupes. De tels individus solides sont des atouts pour les groupes d'aventuriers, et leur compétence est fort prisée par les membres des autres classes.

Les autres éclaireurs ont des origines des plus diverses. Certains sont formés en tant que forestiers ou rôdeurs au service

TABLE 1-1 : L'ÉCLAIREUR

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	Escarmouche (+1d6), recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive instinctive, fougue guerrière (+1)
3	+2	+3	+1	+1	Absence de traces, déplacement accéléré (+3 m), escarmouche (+1d6, +1 CA)
4	+3	+4	+1	+1	Don supplémentaire
5	+3	+4	+1	+1	Escarmouche (+2d6, +1 CA), esquive totale
6	+4	+5	+2	+2	Foulée inexorable
7	+5	+5	+2	+2	Escarmouche (+2d6, +2 CA)
8	+6/+1	+6	+2	+2	Camouflage, don supplémentaire
9	+6/+1	+6	+3	+3	Escarmouche (+3d6, +2 CA)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Perception aveugle (9 m)
11	+8/+3	+7	+3	+3	Déplacement accéléré (+6 m), escarmouche (+3d6, +3 CA), fougue guerrière (+2)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Don supplémentaire
13	+9/+4	+8	+4	+4	Escarmouche (+4d6, +3 CA)
14	+10/+5	+9	+4	+4	Discrétion totale
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Escarmouche (+4d6, +4 CA)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Don supplémentaire
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Escarmouche (+5d6, +4 CA)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Liberté de mouvement
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Escarmouche (+5d6, +5 CA)
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Don supplémentaire, fougue guerrière (+3), vision aveugle (9 m)

d'un seigneur rural, et d'autres grandissent simplement au sein du peuple et de la campagne, passant des mois à explorer la nature pendant leur temps libre. Des éclaireurs aux origines aussi variées entreprennent souvent une vie d'aventure pour quitter leur communauté d'origine. Après avoir exploré leur région de long en large, ils cherchent à varier leurs expériences et à découvrir de nouveaux territoires.

Races. Les humains font d'excellents éclaireurs. Leur capacité d'adaptation leur permet de développer de plus nombreuses compétences que la plupart des membres des autres races, et ils font bon usage des nombreuses aptitudes des éclaireurs. Les elfes et les halfelins sont les éclaireurs aux talents les plus innés. Ces deux races ont engendré des éclaireurs agiles dotés d'étonnants dons de furtivité et d'observation. Si les halfelins sont plus doués pour la discrétion que les elfes, ils sont aussi significativement moins rapides.

Les nains et les gnomes font d'honorables éclaireurs souterrains, et les bonus à la vitesse de déplacement de cette classe compensent l'une des plus grandes faiblesses des membres de ces races. Associé au talent des nains pour agir dans les environnements où la terre et la roche dominent, l'entraînement des éclaireurs peut en faire des explorateurs souterrains impressionnants, bien que la plupart des nains préfèrent combattre de manière plus directe et répugnent à utiliser le style de combat d'escarmouche de cette classe.

Autres classes. Les éclaireurs s'entendent bien avec les membres de presque toutes les classes. Compétents et souples, ils donnent leur plein potentiel quand ils peuvent compléter un groupe d'aventuriers plus lents et plus bruyants. Les éclaireurs partent en avant de tels groupes pendant de brèves périodes, fouillant les pièces ou les clairières vers lesquelles ils se dirigent afin d'y détecter des ennemis, et revenant dans une trajectoire circulaire pour s'assurer que les adversaires ne tentent pas d'attaquer le groupe par surprise et par derrière. Quand le combat éclate, cependant, le groupe est une base stable où l'éclaireur peut se replier en cas de besoin. Les prêtres, les magiciens et tous ceux qui veulent bien lancer des sorts améliorant la mobilité et la discrétion de l'éclaireur lui rendent la tâche facile, et sont également des compagnons bienvenus lors des combats.

À l'inverse, l'éclaireur apprécie aussi les groupes composés uniquement de personnages discrets,

comme les roublards, les rôdeurs, les ninjas, et d'autres éclaireurs. Ces groupes se déplacent plus discrètement que le groupe d'aventuriers standard, et ils sont rarement pris par surprise.

Rôle. Un éclaireur a plusieurs rôles à jouer au sein d'un groupe d'aventuriers. Avant tout, un éclaireur excelle quand il s'agit de détecter un ennemi ou une créature avant d'être repéré lui-même. Qu'il se déplace en avant d'un groupe ou protège ses arrières, l'éclaireur est le personnage le plus susceptible de repérer une menace potentielle et d'être prêt à la combattre. Servant de combattant au corps à corps de réserve ou d'expert au combat à distance, il soutient efficacement les guerriers les plus directs du groupe, et il peut semer le trouble chez l'ennemi ou faire diversion. Les capacités de discrétion et de détection des pièges de l'éclaireur en font un candidat idéal pour pénétrer et explorer les régions dangereuses.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux éclaireurs.

Caractéristiques. La Dextérité améliore la discrétion de l'éclaireur et compense son incapacité à porter des armures lourdes. La Sagesse est également importante car elle affecte nombre de compétences, et en particulier Détection et Perception

auditive, que la plupart des éclaireurs considèrent comme vitales pour leur capacité à survivre dans la nature et à repérer efficacement les ennemis.

Alignement. Au choix. Les éclaireurs militaires sont généralement loyaux.

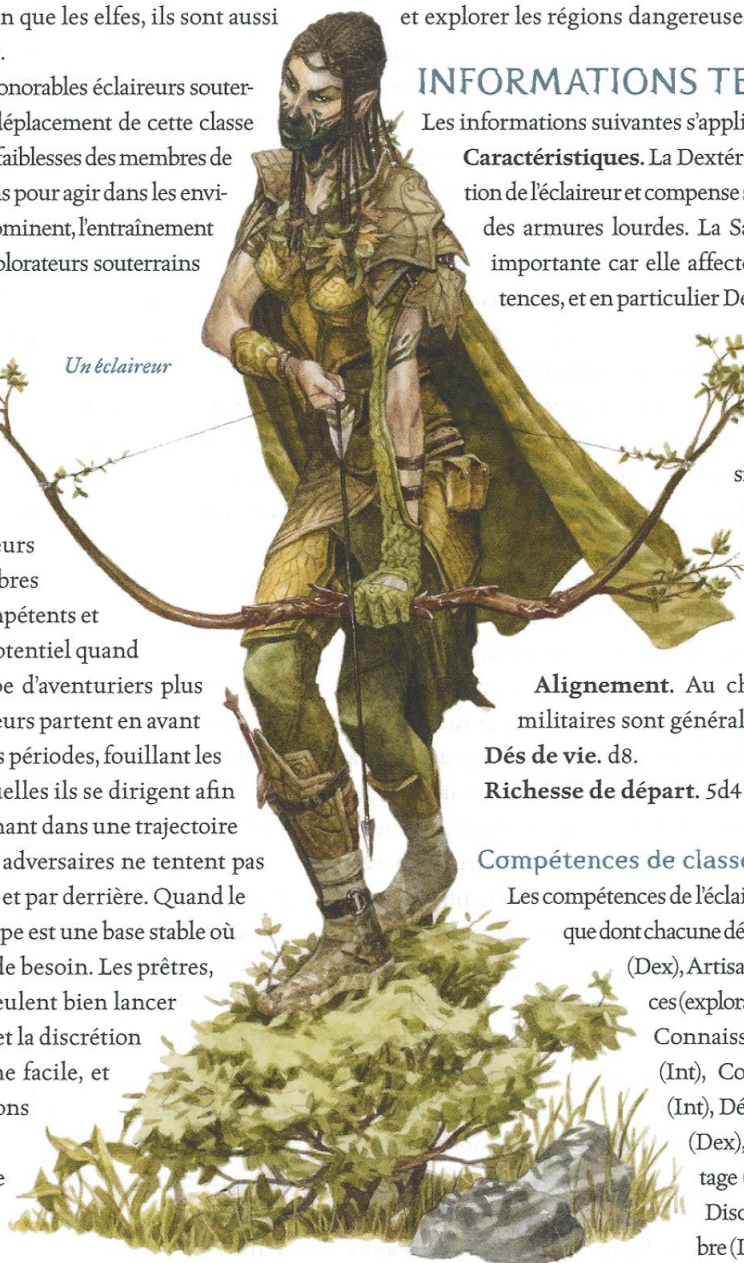
Dés de vie. d8.

Richesse de départ. 5d4 × 10 po.

Compétences de classe

Les compétences de l'éclaireur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex),

Un éclaireur



Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(8 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $8 + \text{modificateur d'Int}$

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe de l'éclaireur.

Armes et armures. L'éclaireur est formé au maniement de toutes les armes courantes, et à celui de l'arc court, de l'épée courte, de la hachette et de la hache de lancer. L'éclaireur est également formé au port des armures légères, mais pas au maniement des boucliers.

Escarmouche (Ext). Si un éclaireur se déplace de 3 mètres ou plus au cours de son tour de jeu, il tire profit de sa mobilité pour infliger des dégâts accrus et parfaire sa défense. Il inflige alors 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques de corps à corps. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux attaques assénées après qu'il s'est éloigné d'au moins 3 mètres de l'endroit où il se trouvait au début de son tour de jeu. Ils augmentent de 1d6 tous les quatre niveaux acquis au-delà du premier (2d6 au niveau 5, 3d6 au niveau 9, 4d6 au niveau 13, et 5d6 au niveau 17).

Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux créatures vivantes dont les organes vitaux sont visibles. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes, les vases, les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les dégâts supplémentaires issus des coups critiques sont immunisées contre les dégâts de cette aptitude. L'éclaireur doit pouvoir voir sa cible suffisamment nettement pour viser un organe vital et l'atteindre. Il peut en outre appliquer ces dégâts supplémentaires lors d'attaques à distance pratiquées en se déplaçant de la sorte, mais uniquement sur des cibles situées à 9 mètres ou moins.

Au niveau 3, l'éclaireur acquiert un bonus d'aptitude de +1 à la classe d'armure à chaque round pendant lequel il se déplace d'au moins 3 mètres. Ce bonus s'applique dès qu'il s'est déplacé de 3 mètres et reste actif jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Il augmente de +1 tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (+2 au niveau 7, +3 au niveau 11, +4 au niveau 15, et +5 au niveau 19).

L'éclaireur perd le bénéfice de cette aptitude s'il porte une armure autre que légère, s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, ou s'il chevauche une monture. Si le personnage bénéficie de l'aptitude escarmouche par le biais d'une autre classe, les bonus se cumulent.

Recherche des pièges (Ext). Un éclaireur peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20, et la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Reportez-vous à l'aptitude de classe de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*.

Fougue guerrière (Ext). Au niveau 2, l'éclaireur gagne un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur et aux tests d'initiative. Ce bonus passe à +2 au niveau 11, et à +3 au niveau 20. L'éclaireur perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, l'éclaireur ne peut plus être pris au dépourvu et réagit instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Reportez-vous à l'aptitude de classe de barbare, page 26 du *Manuel des Joueurs*.

Déplacement accéléré (Ext). À partir du niveau 3, un éclaireur obtient un bonus d'altération de +3 mètres à sa vitesse de déplacement de base. Au niveau 11, ce bonus passe à +6 mètres. Reportez-vous à l'aptitude de classe de moine, page 45 du *Manuel des Joueurs*. L'éclaireur perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Absence de traces (Ext). À partir du niveau 3, l'éclaireur ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Voir l'aptitude de classe de druide, page 33 du *Manuel des Joueurs*.

Dons supplémentaires. Au niveau 4, et tous les quatre niveaux ensuite (niveaux 8, 12, 16 et 20), l'éclaireur gagne un don supplémentaire, qui doit être choisi dans la liste suivante : Agilité du singe†, Arme en main, Athlétisme, Attaque éclair, Combat en aveugle, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Funambule, Inspection instantanée†, Ouïe féline†, Pistage, Rechargement rapide, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la nage†, Sens du danger†, Souplesse du serpent, Talent, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, Voltigeur. L'éclaireur doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don.

† Nouveau don décrit au Chapitre 3.

Esquive totale (Ext). À partir du niveau 5, l'éclaireur peut éviter les dégâts de certaines attaques en réussissant un jet de Réflexes. Reportez-vous à l'aptitude de classe de moine, page 45 du *Manuel des Joueurs*.

Foulée inexorable (Ext). À partir du niveau 6, l'éclaireur peut se déplacer sur n'importe quel type de terrain qui ralentit les mouvements (comme les sous-bois ou les gravats) à sa vitesse de déplacement normale, et sans subir de dégâts ni souffrir d'autres handicaps.

Cette aptitude ne lui permet pas de se déplacer plus rapidement sur des terrains qu'on ne peut traverser qu'au prix d'un test d'Escalade ou de Natation, ni sur des terrains ou dans des sous-bois modifiés par magie pour entraver les mouvements.

L'éclaireur perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Camouflage (Ext). À partir du niveau 8, l'éclaireur peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel. Reportez-vous à l'aptitude de classe de rôdeur, page 55 du *Manuel des Joueurs*. L'éclaireur perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Perception aveugle (Ext). Au niveau 10, l'éclaireur gagne l'aptitude de perception aveugle dans un rayon de 9 mètres. Celle-ci fonctionne comme indiqué page 313 du *Manuel des Monstres*.

Discrétion totale (Ext). Un éclaireur de niveau 14 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé. Reportez-vous à l'aptitude de classe de rôdeur, page 55 du *Manuel des Joueurs*. L'éclaireur perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Liberté de mouvement (Ext). À partir du niveau 18, l'éclaireur peut se libérer facilement de liens, de prises et des effets de sorts de confinement. Cette aptitude est identique aux effets d'un sort de *liberté de mouvement*, hormis qu'elle est active en permanence. L'éclaireur perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Vision aveugle (Ext). Un éclaireur de niveau 20 gagne l'aptitude de vision aveugle avec une portée de 9 mètres. Ses sens sont si aiguisés qu'il peut agir et combattre avec précision même dans l'obscurité totale. L'invisibilité, les ténèbres et la plupart des camouflages sont ignorés, bien que l'éclaireur ait besoin d'une ligne d'effet vers la créature ou l'objet pour le discerner.

EXEMPLE D'ÉCLAIREUR DEMI-ELFE

Armure : cuir clouté (+2 CA, malus d'armure aux tests -1, VD 9 m, 10 kg).

Armes : épée courte (1d6, crit. 19-20/×2, 0,5 kg, arme légère, perforant).

Arc court (1d6, crit. × 3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 8 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Connaissances (nature)	4	Int	-
Déplacement silencieux	4	Dex	-1
Détection	4	Sag	-
Discrétion	4	Dex	-1
Équilibre	4	Dex	-1
Escalade	4	For	-1
Fouille	4	Int	-
Natation	4	For	-2
Perception auditive	4	Sag	-
Saut	4	For	-1
Survie	4	Sag	-

Don : Pistage.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote, 1,5 litre d'huile. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 5d4 po.

KLEPTOMAGE

Les kleptomages ont un talent unique qui leur permet d'absorber les pouvoirs de leurs adversaires pour les retourner contre eux. Les kleptomages aiment les défis que représentent les aventures, et ils adorent découvrir des manières uniques et inventives d'utiliser leurs capacités. En raison du large éventail d'atouts dont ils disposent, les kleptomages peuvent s'adapter à presque n'importe quel défi, mais ils n'ont ni l'écrasante puissance des magiciens, ni la force brute des guerriers. Les kleptomages ne lancent jamais deux sorts quand un seul fait l'affaire, et excellent dans l'art de détourner l'attention et de duper des adversaires qui semblent plus puissants afin de les vaincre.

Un kleptomage bon utilise ses compétences et sa magie pour s'amuser, protéger ceux qui sont moins doués que lui, et parfois servir une cause ou une nation en tant qu'espion. Un kleptomage mauvais utilise ses facultés polyvalentes pour tromper et duper autrui, à moins qu'il ne devienne le fléau d'une grande cité en tant que monte-en-l'air audacieux.

Aventures. Les kleptomages partent à l'aventure parce qu'ils aiment les défis. Ils voient dans chaque énigme, piège ou monstre une nouvelle manière de mettre leurs compétences à l'épreuve. Cela ne signifie pas qu'ils sont téméraires. Certains le sont, mais beaucoup ont tout simplement une bonne dose de curiosité et éprouvent le besoin de prouver leur propre compétence. En raison de la variété de leurs talents, ils savent qu'ils ont une chance de surmonter presque n'importe quel type de problème. Confronté à des adversaires physiquement puissants, un kleptomage ne peut souvent pas s'empêcher d'essayer de savoir si sa discrétion et son astuce seraient capables de l'emporter sur la force brute de l'ennemi. Devant un piège subtil, un kleptomage brûle de savoir si sa rapidité et son talent surpasseront l'ingéniosité et le soin de son concepteur. Comme les autres personnages, les kleptomages sont attirés par les richesses qu'apporte l'aventure. Beaucoup de kleptomages, sinon tous, apprécient de mener une vie exubérante et flamboyante (et par conséquent coûteuse), et l'aventure leur offre généreusement la gloire et la fortune en même temps.

Profil. Les kleptomages utilisent une forme intuitive de magie profane pour renforcer leurs divers talents. Ils disposent d'un large éventail de compétences et sont capables d'approfondir plusieurs domaines. Beaucoup de kleptomages se focalisent sur la discrétion et les talents sociaux, se perfectionnant dans l'art de surprendre et de tromper leurs ennemis.

TABLE 1-2 : LE KLEPTOMAGE

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 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges, vol de sort (niveau 0 ou 1 ^{er} niveau)	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Détection de la magie, grâce magique (+1), vol d'effet de sort	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Vol de résistance aux énergies destructives (10)	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Vol de sort (2 ^e niveau)	0	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6), vol de pouvoir magique	0	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Vol de sort (3 ^e niveau)	1	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	Absorption de sort	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+2	+6	Vol de sort (4 ^e niveau)	1	0	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+6	Attaque sournoise (+3d6), vision magique	1	0	—	—
10	+7/+2	+3	+3	+7	Vol de sort (5 ^e niveau)	1	1	—	—
11	+8/+3	+3	+3	+7	Grâce magique (+2), vol de résistance aux énergies destructives (20)	1	1	0	—
12	+9/+4	+4	+4	+8	Vol de sort (6 ^e niveau)	1	1	1	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	Attaque sournoise (+4d6), intuition magique	1	1	1	—
14	+10/+5	+4	+4	+9	Vol de sort (7 ^e niveau)	2	1	1	0
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Vol de résistance à la magie	2	1	1	1
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Vol de sort (8 ^e niveau)	2	2	1	1
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Attaque sournoise (+5d6)	2	2	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Vol de sort (9 ^e niveau)	3	2	2	1
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Vol de résistance aux énergies destructives (30)	3	3	3	2
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Absorption de sort (lancement du sort en tant qu'action immédiate), grâce magique (+3)	3	3	3	3

Au combat, les kleptomages utilisent une combinaison d'attaques et de sorts précis destinés à voler les capacités de leurs adversaires. À bas niveau, le kleptomage tente essentiellement de prendre l'adversaire en tenaille et de porter des attaques sournoises. Tandis qu'il monte en niveau, sa capacité à lancer des sorts s'améliore, lui permettant de soutenir par magie ses modestes talents de combattant. L'aptitude la plus puissante d'un kleptomage lui permet de voler temporairement des sorts, des effets de sorts, et même la résistance aux énergies destructives de ses adversaires.

Alignement. La plupart des kleptomages sont neutres. Ils voient le monde comme un endroit rempli de défis et d'opportunités intéressantes, et ne se soucient guère de moralité. Même les kleptomages dont les intentions sont vraiment sincères peuvent se retrouver trop fascinés par le défi que représente une aventure pour percevoir les implications morales de leurs actes, à moins qu'ils ne décident tout simplement de les ignorer.

Les kleptomages mauvais sont insensibles et cruels, utilisant leurs pouvoirs pour tromper, faire chanter ou détruire quiconque détient ce qu'ils désirent ou se met en travers de leur route.

Religion. La plupart des kleptomages préfèrent se fier à leur esprit et à leurs talents plutôt que d'honorer une puissance supérieure. De temps à autre, quand il prévoit une opération particulièrement audacieuse, un kleptomage fera une offrande ou une prière unique à une divinité liée à la nuit ou au vol. Certains cherchent parfois la protection des dieux avant de tenter de cambrioler un temple, mais même ces rares moments de zèle ne sont qu'une tentative pour rééquilibrer les chances plutôt que des instants de dévotion sincère. Certains kleptomages particulièrement maléfiques vénèrent Vecna (dieu des secrets), utilisant leurs pouvoirs pour arracher des

informations à leurs adversaires et les exploiter à des fins de chantage ou de crimes plus graves encore.

Antécédents. Les origines des kleptomages sont des plus diverses. Bien que les lieux voués à la formation officielle de kleptomages soient rares, ceux qui existent (généralement des académies militaires qui entraînent des agents voués à l'espionnage) forment des kleptomages particulièrement compétents et loyaux. Ces agents de la couronne sont l'exception plutôt que la règle, cependant : la plupart des kleptomages sont formés par un ou plusieurs mentors solitaires.

TABLE 1-3 : SORTS CONNUS PAR LE KLEPTOMAGE

Niveau	Sorts connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	2 ¹	—	—	—
5	2 ¹	—	—	—
6	3	—	—	—
7	3	—	—	—
8	4	2 ¹	—	—
9	4	2 ¹	—	—
10	4	3	—	—
11	4	3	2 ¹	—
12	4	4	3	—
13	4	4	3	—
14	4	4	4	2 ¹
15	4	4	4	3
16	4	4	4	3
17	5	4	4	4
18	5	5	4	4
19	5	5	5	4
20	5	5	5	5

1 Si le kleptomage a un Charisme suffisant pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Ces mentors sont souvent des kleptomages d'origines diverses qui désirent transmettre leurs talents à un disciple. D'autres sont des roublards ou des ensorceleurs qui ne comprennent que partiellement la combinaison unique de compétences de leurs disciples, mais leurs donnent assez de conseils et d'encouragements pour que ces jeunes kleptomages développent seuls leurs propres talents. Ces kleptomages sont généralement très fiers de leur mélange de compétences et de magie. Ils prennent rarement des niveaux d'autres classes, considérant leur assortiment d'aptitudes particulièrement adapté à leur talent et à leur personnalité.

Races. Les humains sont plus susceptibles de devenir kleptomages que les membres des autres races. Leur capacité d'adaptation et leurs intérêts variés en font des candidats idéaux pour les spécialités des kleptomages. Les elfes font aussi d'excellents kleptomages, bénéficiant de leur grâce naturelle et de leur affinité pour la magie profane. Les halfelins et les gnomes voient dans la combinaison d'aptitudes de lanceur de sorts et de compétences du kleptomage un mélange adapté à leur petite taille. Beaucoup de gnomes, avec leur affinité pour la magie des illusions, apprécient la versatilité qu'offre la classe de kleptomage, et utilisent souvent cette combinaison de discrétion et de magie pour développer un formidable répertoire de farces. Les halfelins, eux, tirent souvent profit des vastes compétences de la classe et de ses capacités de discrétion, considérant ses aptitudes magiques comme un moyen d'améliorer leur capacité à contourner les pièges et les monstres les plus dangereux.

Ni les nains, ni les demi-orques ne font de très bons kleptomages, car la plupart des membres de ces races préfèrent la puissance physique aux compétences et aux subterfuges. Les nains qui deviennent kleptomages mettent souvent l'accent sur leur capacité à découvrir et désamorcer les pièges à l'exclusion de toutes leurs autres compétences.

Autres classes. Les kleptomages sont à l'aise avec les membres de presque toutes les autres classes. Leurs sorts et leurs compétences de classe les aident à jouer divers rôles dans

un groupe d'aventuriers. Comme ils ne sont pas de très bons combattants de première ligne, ils s'entendent mieux avec les guerriers et les barbares qu'avec toute autre classe.

Rôle. Les kleptomages peuvent remplir toutes sortes de rôles dans un groupe d'aventuriers, selon les compétences et pouvoirs des autres membres du groupe. Ils jouent parfois le rôle de l'expert en magie profane. Avec un choix de compétences judicieux, un kleptomage peut être l'éclaireur du groupe et le maître de la discrétion. Comme ses compétences font double emploi avec celles des lanceurs de sorts profanes et des roublards, un kleptomage aura du mal à trouver sa place dans un groupe qui comprend déjà ces deux types de personnage. Dans ce cas, le kleptomage se concentre généralement sur l'utilisation de ses sorts pour améliorer ses aptitudes de classe et ses compétences martiales, et finit par faire équipe avec le roublard dans la plupart des situations. Les deux peuvent jouer les éclaireurs sans risque de se faire détecter, et leur capacité à prendre l'adversaire en tenaille pour infliger des dégâts d'attaque sournoise en fait un duo mortellement dangereux.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux kleptomages.

Caractéristiques. Le Charisme détermine quels sorts le kleptomage peut lancer et combien il est difficile d'y résister. La Dextérité l'aide à éviter les coups au combat malgré son armure légère. Les kleptomages qui préfèrent

le combat au corps à corps peuvent tirer profit de bonnes valeurs de Force et de Constitution.

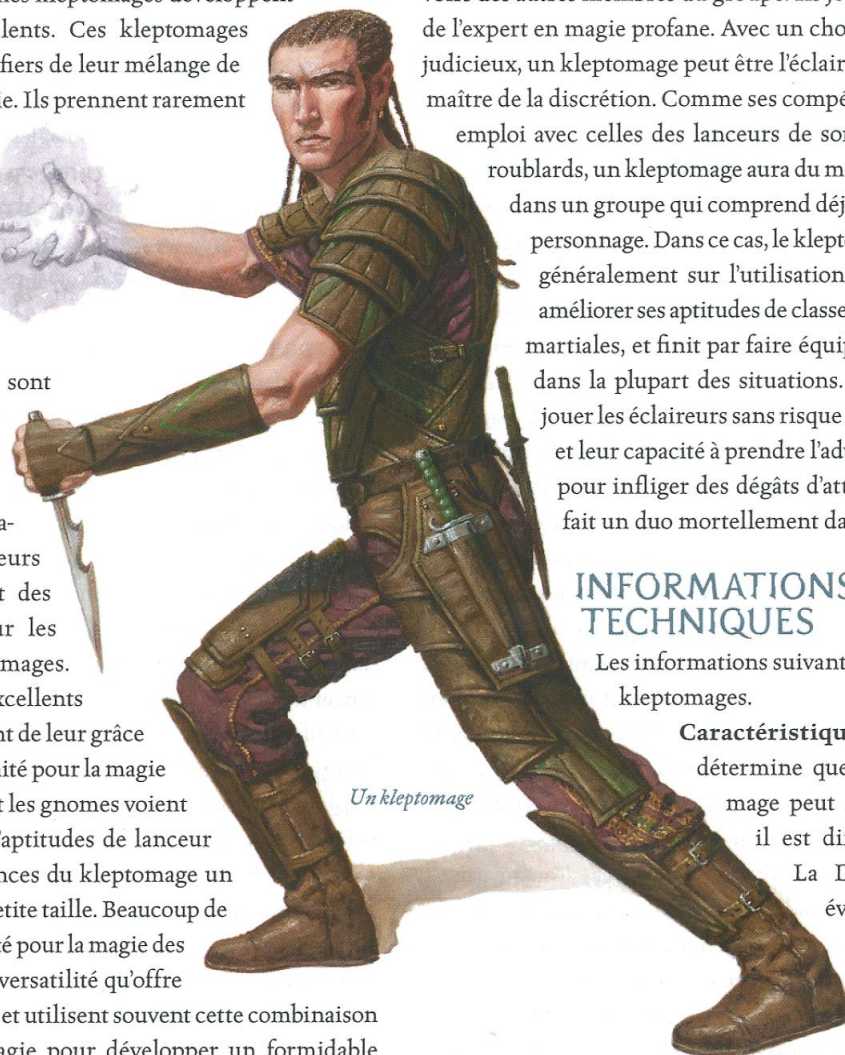
Alignement. Au choix. Cependant, beaucoup de kleptomages tendent vers la neutralité.

Dés de vie. d6.

Richesse de départ. 4d4×10 po.

Compétences de classe

Les compétences du kleptomage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex),



Un kleptomage

Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel :
 $6 + \text{modificateur d'Int}$

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du kleptomage.

Armes et armures. Le kleptomage est formé au maniement de toutes les armes courantes et au port des armures légères, mais pas au maniement des boucliers. Comme les composantes gestuelles nécessaires aux sorts des kleptomages sont simples, il est possible de les lancer en portant une armure légère sans encourir le risque d'échec des sorts profanes. Toutefois, un kleptomage portant une armure intermédiaire ou lourde, ou utilisant un bouclier, s'expose à ce risque (cf. page 122 du *Manuel des Joueurs*) si le sort en question nécessite une composante gestuelle, ce qui est généralement le cas. Un kleptomage multiclassé encourt toujours le risque d'échec des sorts profanes normal pour les sorts issus d'autres classes, y compris ceux volés à des lanceurs de sorts profanes (voir l'aptitude vol de sort ci-dessous).

Attaque sournoise (Ext). Le kleptomage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires quand il prend un adversaire en tenaille, et à chaque fois que sa cible se trouve dans un cas de figure la privant de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent aux attaques à distance que si la cible est dans un rayon de 9 mètres. Ils passent à 2d6 au niveau 5, 3d6 au niveau 9, 4d6 au niveau 13 et 5d6 au niveau 17. Reportez-vous à l'aptitude de classe de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si un kleptomage bénéficie d'un bonus d'attaque sournoise issu d'une autre source (s'il dispose de niveaux de roublard, par exemple), les bonus sont cumulatifs.

Vol de sorts (Sur). Un kleptomage peut siphonner et utiliser l'énergie magique d'un adversaire. Un kleptomage qui réussit une attaque sournoise peut renoncer à infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires et, à la place, voler un sort ou la possibilité de lancer un sort particulier connu à sa cible. Si la cible est consentante, le kleptomage peut lui voler un sort juste en la touchant, au prix d'une action simple.

La victime d'une attaque de vol de sort perd un sort de niveau 0 ou de 1^{er} niveau qu'elle a mémorisé si elle doit préparer les sorts à l'avance, ou un emplacement de sort de niveau 0 ou de 1^{er} niveau s'il s'agit d'un lanceur de sorts spontanés. Un lanceur de sorts spontané perd également la capacité de lancer le sort volé pendant 1 minute. Si la cible n'a pas de sorts préparés (ou s'il ne lui reste pas d'emplacement de sort, dans le cas d'un lanceur de sorts spontanés), cette aptitude est sans effet. Un kleptomage peut

nommer le sort qu'il tente de voler. Si ce sort n'est pas disponible, le personnage reçoit à la place un sort déterminé aléatoirement par le MD parmi ceux dont dispose la victime.

Par exemple, un kleptomage de niveau 1 qui utilise cette aptitude contre un ensorceleur de niveau 1 peut choisir de lui dérober son *projectile magique*. En supposant que l'ensorceleur connaisse le sort, une attaque de vol de sort réussie éliminerait un emplacement de sort de 1^{er} niveau et l'empêcherait temporairement de lancer un *projectile magique*. Si le même kleptomage volait *projectile magique* à un magicien qui l'avait préparé, ce dernier perdrait un sort de *projectile magique* préparé (mais pas les autres sorts de *projectile magique* qu'il pourrait avoir préparés).

Après avoir volé un sort, le kleptomage peut le lancer lors d'un tour de jeu ultérieur. Le sort est traité comme s'il était lancé par son propriétaire d'origine quand il s'agit de déterminer le niveau de lanceur de sorts, le DD du jet de sauvegarde, etc. Un kleptomage peut lancer ce sort même s'il ne dispose pas de la valeur de caractéristique minimale normalement requise pour lancer un sort de ce niveau. Le kleptomage doit fournir les composantes (verbales, gestuelles, matérielles, PX et focaliseur) requises pour le sort volé. À partir du niveau 4, le kleptomage peut choisir à la place de lancer n'importe quel sort de kleptomage qu'il connaît et qui est d'un niveau égal ou inférieur (en pratique, cela confère au kleptomage la capacité de lancer gratuitement un sort connu). Un kleptomage doit lancer le sort volé (ou utiliser son énergie pour lancer l'un des siens) dans l'heure qui suit son obtention. Dans le cas contraire, l'énergie du sort se dissipe de manière inoffensive.

Quand un kleptomage gagne des niveaux, il peut choisir de voler des sorts de niveau supérieur. Au niveau 4, il peut voler des sorts allant jusqu'au 2^e niveau, et le niveau maximum des sorts volés augmente de un tous les deux niveaux suivants (jusqu'au 9^e niveau de sort au niveau 18 de kleptomage).

À tout moment, un kleptomage ne peut posséder qu'un nombre maximal de sorts volés égal à son niveau de classe (dans ce cas, les sorts de niveau 0 sont considérés comme des sorts de niveau 0,5). Par exemple, un kleptomage de niveau 4 peut avoir deux sorts volés de 2^e niveau, ou un sort de 2^e niveau et deux sorts de 1^{er} niveau, ou n'importe quelle autre combinaison de sorts de niveau 0, 1 ou 2 qui totalise quatre niveaux. S'il vole un sort qui lui fait dépasser cette limite, il doit relâcher assez de sorts volés pour se retrouver au maximum autorisé ou en dessous.

Un kleptomage ne peut pas appliquer de dons de métamagie ou d'autres effets aux sorts volés à moins que les sorts en question aient été préparés avec de tels effets. Par exemple, un kleptomage de niveau 6 ou supérieur pourrait voler le *projectile magique* à extension d'effet d'un magicien, mais uniquement s'il choisissait de voler un *projectile magique* auquel le don extension d'effet s'applique. S'il choisissait de voler un *projectile magique* non modifié, il ne pourrait pas voler un *projectile magique* à

extension d'effet, un *projectile magique* à incantation silencieuse, ni toute autre forme métamagique du sort. Un kleptomage ne pourrait pas voler de *projectile magique* à extension d'effet à un ensorceleur, car ce dernier applique les effets métamagiques au moment de lancer les sorts et n'a donc pas de *projectile magique* à extension d'effet préparé.

Cette aptitude ne fonctionne que contre les sorts. Elle n'a aucun effet contre les pouvoirs psioniques ou les pouvoirs magiques (reportez-vous pour cela à l'aptitude de classe vol de pouvoir magique, ci-dessous).

Recherche des pièges (Ext). Un kleptomage peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20, et la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Reportez-vous à l'aptitude de classe de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*.

Détection de la magie (Mag). À partir du niveau 2, le kleptomage peut utiliser *détection de la magie* un nombre de fois par jour égal à son bonus de Charisme s'il en a un (minimum 1). Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe de kleptomage.

Grâce magique (Sur). À partir du niveau 2, le kleptomage gagne un bonus d'aptitude de +1 à ses jets de sauvegarde contre les sorts. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 20.

Vol d'effet de sort (Sur). À partir du niveau 2, un kleptomage peut dérober un effet de sort actif sur une autre créature. Un kleptomage qui réussit une attaque sournoise contre un adversaire peut renoncer à infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires et gagner à la place les effets d'un seul sort affectant sa cible. Si la cible est consentante, le kleptomage peut lui voler un effet de sort juste en la touchant, au prix d'une action simple.

Un kleptomage peut nommer l'effet de sort qu'il tente de voler. Si la cible ne bénéficie pas de cet effet, le personnage reçoit à la place un effet déterminé aléatoirement par le MD parmi ceux qui affectent la victime. Un kleptomage ne peut pas voler un effet de sort dont le niveau de lanceur de sorts dépasse son propre niveau de classe + son modificateur de Charisme.

Après avoir volé l'effet, le kleptomage en bénéficie (et sa victime en perd les bénéfices) pendant 1 minute par niveau de classe (ou jusqu'à la fin du sort si sa durée est plus courte). Les effets retournent ensuite à la créature qui en bénéficiait à l'origine, à condition que sa durée n'ait pas expiré.

Un kleptomage ne peut voler l'effet d'un sort que si celui-ci aurait pu être lancé sur lui par le lanceur de sorts d'origine. Par exemple, un kleptomage ne pourrait pas gagner les effets d'un sort de *croissance animale* (à moins que le kleptomage ne soit de type animal) ou ceux d'un sort de *bouclier* (car la portée de ce sort est personnelle). Si un kleptomage tente de voler l'effet d'un sort qui ne lui est pas permis, l'effet disparaît quand même de la cible du sort pour 1 minute par niveau de classe du kleptomage.

Cette aptitude ne fonctionne pas contre les effets de sort immunisés contre la *dissipation de la magie* (comme *malédiction*).

Vol de résistance aux énergies destructives (Sur). À partir du niveau 3, un kleptomage peut absorber tout ou partie des résistances d'une cible à un type d'énergie particulier (acide, électricité, feu, froid ou son). Un kleptomage qui réussit une attaque sournoise contre un adversaire peut renoncer à infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires et gagner temporairement à la place une résistance de 10 contre un type d'énergie contre lequel la cible possède une résistance (ou auquel elle est immunisée). Si la cible est consentante, le kleptomage peut lui voler une résistance à un type d'énergie juste en la touchant, au prix d'une action simple.

Simultanément, la résistance au type d'énergie donné de la créature prise pour cible est réduite de 10 (pour un minimum de 0). Une créature immunisée contre un type d'énergie conserve son immunité.

Si la cible dispose de plus d'un type de résistance aux énergies destructives, le kleptomage peut choisir laquelle il dérobe. Si un kleptomage tente de voler une résistance que sa victime ne possède pas, le type de résistance obtenu à la place est déterminé aléatoirement par le MD parmi ceux que possède la victime.

La résistance que gagne le kleptomage en utilisant cette aptitude dure 1 minute. Si la résistance est issue d'un effet temporaire (comme un sort), la résistance volée disparaît quand l'effet expire.

Un kleptomage peut utiliser cette aptitude plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs à moins qu'ils ne s'appliquent à différents types d'énergie. Par exemple, au cours d'un long combat, un kleptomage peut utiliser cette aptitude pour gagner une résistance contre les dégâts du feu et du froid, mais il ne pourrait pas l'utiliser deux fois contre une créature résistante au feu pour gagner une résistance double (ni pour réduire la résistance de la créature du double).

Au niveau 11, le kleptomage peut voler une résistance de 20 à un type d'énergie en utilisant cette aptitude, et une résistance de 30 au niveau 19.

Sorts. À partir du niveau 4, le kleptomage gagne la capacité de lancer un petit nombre de sorts profanes, issus d'une partie de la liste de sorts de l'ensorceleur/magicien (voir plus bas). Il peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît sans le préparer à l'avance, tout comme un ensorceleur (cf. page 37 du *Manuel des Joueurs*).

Pour apprendre ou lancer un sort, le kleptomage doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, Cha 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du kleptomage.

Comme les autres lanceurs de sorts, le kleptomage ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidien est indiqué sur la Table 1-2 : le

kleptomage. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1-1, page 8 du *Manuel des Joueurs*). Quand la table 1-2 indique que le kleptomage dispose de 0 sort par jour pour un niveau de sort donné (par exemple les sorts de 1^{er} niveau pour un kleptomage de niveau 4), il ne gagne que les sorts en bonus qui lui sont conférés par sa valeur de Charisme pour ce niveau de sort.

Le répertoire de sorts d'un kleptomage est très limité. Il commence sa carrière en ne connaissant aucun sort mais gagne un ou plusieurs nouveaux sorts à certains niveaux, comme indiqué sur la Table 1-3 : sorts connus par le kleptomage. Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un kleptomage n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table 1-3 sont fixes. Un kleptomage peut apprendre n'importe lequel des sorts d'ensorceleur/magicien issus des écoles suivantes : abjuration, divination, enchantement, illusion et transmutation. Aucun autre sort d'ensorceleur/magicien n'appartient à la liste de sorts de la classe de kleptomage.

Lorsqu'il atteint le niveau 12, et tous les 3 niveaux de kleptomage après cela (niveaux 15 et 18), un kleptomage peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le kleptomage perd alors un sort au profit d'un autre. 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. Par exemple, en atteignant le niveau 12, un kleptomage peut échanger un sort de 1^{er} niveau contre un autre sort de 1^{er} niveau. Un kleptomage ne peut échanger qu'un seul sort en atteignant un niveau donné, et il doit choisir s'il échange ou non ce sort au moment où il gagne de nouveaux sorts connus pour ce niveau.

À partir du niveau 4, le niveau de lanceur de sorts du kleptomage pour ses sorts est égal à la moitié de son niveau de kleptomage.

Vol de pouvoir magique (Sur). À partir du niveau 5, le kleptomage peut utiliser une attaque sournoise pour voler temporairement un pouvoir magique à une créature. Un kleptomage qui réussit une attaque sournoise contre un adversaire peut renoncer à infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires et gagner temporairement à la place l'un des pouvoirs magiques de sa victime. Si la cible est consentante, le kleptomage peut lui voler un pouvoir magique juste en la touchant, au prix d'une action simple.

Le pouvoir magique volé à la cible peut provenir de sa classe, de sa race, de son archétype ou de toute autre source. Son niveau maximum est égal à un tiers du niveau de classe du kleptomage. Un kleptomage peut nommer le pouvoir magique qu'il tente de voler. Dans le cas contraire, le MD détermine aléatoirement quel pouvoir magique est dérobé. Si le pouvoir a un nombre limité d'utilisations par jour, la cible doit encore disposer d'au moins une utilisation, sinon le kleptomage ne peut pas lui voler ce pouvoir. Si la cible ne peut pas utiliser son pouvoir au moment même (par exemple le pouvoir de convocation d'un démon lui-même convoqué), le kleptomage ne peut pas le voler.

Un kleptomage peut utiliser un pouvoir magique volé une seule fois. À tous égards (niveau de lanceur de sorts, DD du jet de sauvegarde, etc.), le pouvoir magique est traité comme s'il était utilisé par son propriétaire d'origine. Un kleptomage doit utiliser le pouvoir magique volé dans la minute qui suit son obtention, sinon le pouvoir disparaît de manière inoffensive. Jusqu'à ce que le kleptomage ait utilisé ce pouvoir (ou que la minute soit écoulée), la cible ne peut plus l'utiliser.

Absorption de sorts (Sur). À partir du niveau 7, quand le kleptomage réussit un jet de sauvegarde contre un sort qui le prend pour cible, il peut tenter d'absorber l'énergie de celui-ci pour l'utiliser ultérieurement. Cette aptitude n'affecte que les sorts qui prennent le kleptomage pour cible, et non les sorts de zone ou d'effet. Un kleptomage ne peut pas absorber de sort dont le niveau est supérieur à ceux qu'il peut voler avec son aptitude de vol de sort (voir plus haut).

Pour absorber un sort qui le prend pour cible, le kleptomage doit réussir un test de niveau (1d20 + le niveau de classe du kleptomage) contre un DD égal à 10 + le niveau de lanceur de sorts du sort. En cas d'échec, le sort agit normalement. En cas de succès, le kleptomage ne subit aucun effet du sort et pourra le lancer ultérieurement (ou utiliser son énergie pour lancer un des sorts qu'il connaît) comme s'il l'avait volé à l'aide de son aptitude de vol de sort. Sa limite normale de niveaux de sorts volés s'applique toujours.

À partir du niveau 20, un kleptomage peut choisir d'utiliser l'énergie du sort volé en tant qu'action immédiate (cf. page 137), soit pour relancer le sort d'origine, soit pour lancer un des sorts qu'il connaît en utilisant son énergie.

KLEPTOMAGES ET PSIONIQUES

Une campagne comprenant des personnages psioniques, tels que décrits dans le *grand manuel des psioniques*, pourrait logiquement comprendre des kleptomages adaptés au thème des pouvoirs psioniques.

Si les pouvoirs psioniques sont courants dans vos parties, vous avez deux options. La première est de permettre aux kleptomages d'affecter à la fois les sorts et les pouvoirs psioniques. La seconde est de créer une nouvelle classe, le kleptopsionique, qui

fonctionne comme celle de kleptomage excepté le fait que ses aptitudes spéciales n'affectent que les pouvoirs psioniques.

Dans tous les cas, un kleptomage qui peut affecter les pouvoirs psioniques les traite comme s'ils étaient des sorts de niveau équivalent, ce qui lui permet de voler, d'absorber et d'avoir l'intuition du nom des pouvoirs psioniques comme il le fait pour les sorts. Un kleptomage ne peut pas améliorer un pouvoir volé, même s'il dispose de ses propres points psi. Traitez les pouvoirs psioniques comme des pouvoirs magiques quand un kleptomage les vole.

Vision magique (Mag). À partir du niveau 9, le kleptomage peut utiliser *vision magique* en tant qu'action rapide (cf. page 137) un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (minimum 1). Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe de kleptomage.

Intuition magique (Ext). À partir du niveau 13, un kleptomage qui vole un sort à une créature à l'aide de son aptitude de vol de sort apprend automatiquement le nom de tous les autres sorts du même niveau qu'elle a préparés ou qu'elle connaît. Cette information permet au kleptomage de mieux choisir quels sorts voler lors de ses prochaines attaques.

Par exemple, un kleptomage de niveau 13 qui vole *désinté-gration* à un ensorceleur ennemi découvrira aussi le nom de tous les autres sorts du 6^e niveau qu'il connaît.

Vol de résistance à la magie (Sur). À partir du niveau 15, un kleptomage peut utiliser une attaque sournoise pour voler temporairement tout ou partie de la résistance à la magie d'une créature. Un kleptomage qui réussit une attaque sournoise contre un adversaire peut renoncer à infliger 3d6 points de dégâts supplémentaires et réduire à la place la résistance à la magie de sa cible de 5 points. Le kleptomage gagne également une résistance à la magie égale à 5 + son niveau de classe (pour un maximum égal à la résistance à la magie de la créature visée). Si la cible est consentante, le kleptomage peut lui voler sa résistance à la magie juste en la touchant, au prix d'une action simple.

La résistance à la magie volée affecte le kleptomage pour un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme (minimum 1 round) avant de revenir à la créature visée. Si la résistance à la magie volée est issue d'un effet temporaire (comme un sort), elle disparaît quand cet effet expire. Un kleptomage ne peut pas réutiliser cette aptitude sur une créature tant que celle-ci n'a pas récupéré sa résistance à la magie.

EXEMPLE DE KLEPTOMAGE HALFELIN

Armure : cuir clouté (+2 CA, malus d'armure aux tests -1, VD 6 m, 5 kg).

Armes : arbalète légère (1d6, crit. 19-20/×2, facteur de portée 24 m, 1 kg, perforant).

Lance (1d6, crit. ×3, facteur de portée 6 m, 1,5 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 6 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Acrobaties	4	Dex	-1
Art de la magie	4	Int	-
Concentration	4	Con	-
Connaissances (mystères)	4	Sag	-
Crochetage	4	Dex	-
Déplacement silencieux	4	Dex	-1
Désamorçage/sabotage	4	Int	-
Détection	4	Sag	-
Discrétion	4	Dex	-1
Fouille	4	Int	-
Perception auditive	4	Sag	-

Don : Science de l'initiative.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote, 1,5 litre d'huile. Étui de 10 carreaux.

Richesse : 4d4 po.

NINJA

Les ninjas se fondent dans les ombres, d'où ils frappent les imprudents avant d'y disparaître de nouveau. Les ninjas vont là où nul autre ne peut se rendre. Leur formation à la discrétion et à l'assassinat est renforcée par leur concentration. Leur préparation rigoureuse aiguisé leur esprit et leur corps, leur donnant des pouvoirs de discrétion surnaturels et les muant en véritables fantômes aux yeux de beaucoup d'individus. Au combat, bien que les ninjas n'aient pas l'endurance de person-nages plus orientés vers la bataille, comme les guerriers ou les barbares, ils excellent dans l'art d'amener le combat sur leur propre terrain, en apparaissant et disparaissant à volonté.

Historiquement, les ninjas étaient issus de clans d'assassins et de guerriers adeptes de la guérilla du Japon féodal. Dans les univers fantastiques, ils associent leur don pour la discrétion et l'infiltration à des attaques surprise dévastatrices et à un talent surnaturel pour esquiver les coups. Bien que les caractéristiques spécifiques de cette classe diffèrent de celles attribuées aux ninjas du monde réel, elles reflètent l'effrayante légende des ninjas, espions, assassins et maîtres des arts martiaux.

Aventure. Les ninjas peuvent partir à l'aventure pour une foule de motifs différents. Un ninja loyal reçoit des missions de son seigneur, utilisant ses pouvoirs de dissimulation et de sub-terfuge pour dénicher ses ennemis ou récupérer de puissants trésors qui seront utilisés à son service. Un mercenaire ninja peut simplement chercher la gloire et la fortune, tandis qu'un ninja plus idéaliste peut avoir pour but de détruire quelque force maléfique. La plupart des ninjas préfèrent l'anonymat à la célébrité, et font de grands efforts pour dissimuler leur véritable profession et leurs talents. Cependant, quelques rares individus se délectent de la réputation mystérieuse qui entoure les ninjas et leur entraînement, et font connaître à tous leurs pouvoirs et le rôle qu'ils jouent dans un célèbre groupe d'aventuriers. Souvent, quand les ninjas gagnent en richesse et en puissance, leurs objectifs changent et leur capacité à découvrir des secrets et à tuer discrètement peut modeler l'avenir de nations entières. Les dirigeants craignent et convoitent à la fois leurs talents, et l'aventure vient souvent frapper à la porte des ninjas de haut niveau dont l'identité est connue sans qu'ils aient besoin d'aller la chercher.

Profil. Espions et assassins aux talents extraordinaires, les ninjas peuvent maîtriser toute une variété de compétences et de techniques de combat. Presque tous les ninjas se perfectionnent dans l'art de se déplacer en silence et de rester caché, et leurs

compétences secondaires définissent leur rôle au sein d'un groupe d'aventuriers ou d'une communauté. Bien des ninjas affinent les compétences qui leur permettent de devenir de meilleurs espions, maîtrisant les arts de l'interaction sociale et du déguisement. D'autres préfèrent jouer les monte-en-l'air, se focalisant sur les compétences qui leur permettent de déjouer les pièges et de crocheter les serrures.

Au combat, un ninja peut porter des attaques dévastatrices si son adversaire ignore sa présence, mais il n'est pas aussi doué qu'un roublard pour attaquer de la sorte si le combat se prolonge.

Les ninjas sautent et grimpent plus haut et plus vite que les membres des autres classes, et ce sont également d'excellents acrobates. Les ninjas bénéficient également d'une formation spéciale concernant l'usage des poisons, et nombre d'entre eux utilisent des armes empoisonnées.

Mais malgré ces compétences impressionnantes, les pouvoirs les plus dangereux et les plus remarquables du ninja consistent à traverser brièvement le plan Éthéré. En concentrant son *ki*, un ninja peut disparaître, traverser des murs, et porter des attaques dévastatrices sans même être physiquement présent. Un ninja de haut niveau peut utiliser ce pouvoir pour se défendre, en laissant les coups qui devraient le toucher traverser littéralement son corps sans le moindre mal.

Alignement. Bien que les ninjas soient connus comme des assassins dangereux et trompeurs, ils se conforment à des philosophies et des idéaux fort divers, et peuvent choisir n'importe quel alignement. Pour chaque dangereux mercenaire prêt à utiliser ses talents de ninja afin de tuer pour de l'argent, il existe un ninja loyal et honnête protégeant un seigneur juste. La plupart des ninjas se conforment à leurs propres convictions plutôt qu'aux exigences d'un noble ou d'un magistrat, et il existe par conséquent plus de ninjas chaotiques que de ninjas loyaux.

Religion. Les croyances religieuses d'un ninja sont identiques à celles de son clan. Dans les décors fantastiques, les ninjas peuvent être adorateurs de n'importe quel dieu, bien que la plupart des clans vénèrent des divinités de la discrétion ou de la tromperie. Les ninjas neutres ou mercenaires peuvent vénérer Olidammara (dieu des voleurs). Les ninjas mauvais peuvent prier Nérull (dieu de la mort) ou Érythnul (dieu des massacres).

Les ninjas qui ont quitté leur clan ou en ont été bannis peuvent adorer n'importe quelle divinité, et choisissent généralement de n'en vénérer aucune.

Antécédents. Nombre de ninjas sont issus de clans isolés qui s'entraînent en secret. Ils passent des années à se perfectionner dans l'art de la discrétion et du subterfuge dans des villages isolés et des camps d'entraînement cachés. Ces guerriers, qu'ils soient envoyés au service d'un seigneur honorable ou en tant que mercenaires assassins, dissimulent avec soin leur identité

et leur origine. Ces ninjas se créent un ensemble complexe de fausses identités, ne frappent que quand ils sont cachés, et communiquent par le biais d'intermédiaires autant que faire se peut. En raison de leurs liens étroits avec leur clan, ces ninjas doivent souvent laisser de côté leurs préférences et leurs objectifs personnels pour servir leur seigneur ou leur clan, mais en retour, ils gagnent le soutien de forces politiques influentes, et l'accès aux nombreux entrepôts et refuges du clan. Bien que la plupart des ninjas soient issus de tels clans isolés, il existe toujours des exceptions. Certains ninjas reçoivent une formation spécialisée d'un mentor unique, voire d'un aventurier à la retraite désireux de transmettre son savoir. D'autres sont formés aux côtés de moines et d'autres ascètes, au sein d'un paisible monastère. Dans certaines régions, des nobles qui planifient sur le long terme créent leurs propres camps d'entraînement de ninjas. Ces centres peuvent être constitués d'un seul maître et d'une poignée d'élèves, ou former des écoles de ninjas qui sont de véritables institutions et dont les élèves endurent toute une série d'épreuves, de niveaux et de tests.

Races. Les humains, les halfelins, les demi-elfes et les demi-orques disposent souvent de la combinaison de capacités d'adaptation et d'ambition nécessaires pour maîtriser les techniques du ninja. Les elfes, à la fois gracieux et mortellement dangereux, deviennent rarement des ninjas, mais ceux qui le font deviennent souvent très célèbres (fût-ce tristement...). Ces elfes ninjas atteignent souvent l'apogée du potentiel des ninjas, modelant l'histoire de nombre de générations humaines grâce à leurs exploits audacieux. Les nains et les gnomes deviennent rarement ninja. Non seulement leur structure sociale est trop ouverte pour abriter des clans de ninjas cachés, mais leurs instincts martiaux les poussent vers des formes de combat plus directes.

Autres classes. C'est avec les roublards, les éclaireurs et les rôdeurs que les ninjas travaillent le mieux. Bien qu'ils apprécient les pouvoirs guérisseurs des prêtres et la puissance offensive brute des guerriers et des barbares, les ninjas sont trop attachés à la discrétion pour apprécier vraiment l'idée de partir à l'aventure avec les membres d'autres classes. À l'inverse, quand ils voyagent ou ne sont pas en mission, la présence des membres d'autres classes est particulièrement utile aux ninjas qui veulent passer inaperçus. Moins ses compagnons de route sont subtils et discrets, plus il est simple pour le ninja de rester dans leur ombre et de dissimuler ses propres talents.

Rôle. Selon les compétences qu'il aura choisies et la mission entreprise par son groupe, le rôle du ninja peut varier d'un extrême à l'autre. Un ninja expérimenté dans l'art du déguisement et de la diplomatie peut assumer une fausse identité et agir en tant que chef du groupe et de figure publique. Un ninja discret et passé maître dans l'art de l'infiltration peut servir d'éclaireur, tandis qu'un ninja plus prudent pourra rester en



*Trois aventuriers unissent leurs efforts contre
un adversaire particulièrement coriace.*

TABLE 1-4 : LE NINJA

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus de CA	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	+0	Frappe éclair (+1d6), pouvoirs <i>ki</i> , recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	+0	Éclipse spectrale (invisible)
3	+2	+3	+1	+1	+0	Frappe éclair (+2d6), utilisation du poison
4	+3	+4	+1	+1	+0	Grand saut
5	+3	+4	+1	+1	+1	Frappe éclair (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	+1	Esquive <i>ki</i> , gymnaste (+2)
7	+5	+5	+2	+2	+1	Escalade rapide, frappe éclair (+4d6)
8	+6/+1	+6	+2	+2	+1	Frappe spectrale
9	+6/+1	+6	+3	+3	+1	Frappe éclair (+5d6), science du poison
10	+7/+2	+7	+3	+3	+2	Éclipse spectrale (éthéré)
11	+8/+3	+7	+3	+3	+2	Frappe éclair (+6d6)
12	+9/+4	+8	+4	+4	+2	Esquive totale, gymnaste (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+4	+2	Frappe éclair (+7d6)
14	+10/+5	+9	+4	+4	+2	Intangibilité spirituelle
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	+3	Frappe éclair (+8d6)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	+3	Vision spectrale
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	+3	Frappe éclair (+9d6)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	+3	Esquive <i>ki</i> supérieure, gymnaste (+6)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	+3	Frappe éclair (+10d6)
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	+4	Marche éthérée

retrait pour couvrir les arrières du groupe. Quel que soit le rôle du ninja durant une exploration de donjon ordinaire ou d'autres aventures, c'est un combattant dangereux et imprévisible qui peut mettre les adversaires hors de combat grâce au poison ou en frappant de nulle part, et s'échapper de presque n'importe quelle situation grâce à ses pouvoirs surnaturels.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux ninjas.

Caractéristiques. Une valeur de Dextérité élevée est profitable pour un ninja, car elle affecte ses compétences les plus importantes, et nombre de ses pouvoirs nécessitent qu'il ne porte pas d'armure. Une Dextérité élevée aide aussi le ninja à agir le premier lors de l'initiative et à tirer profit de son pouvoir de frappe éclair. Un ninja appréciera aussi d'avoir une valeur de Sagesse élevée, qui améliorera sa classe d'armure, lui conférera des utilisations supplémentaires de ses pouvoirs *ki*, et l'aidera à localiser ses adversaires en utilisant des compétences comme Détection et Perception auditive.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Richesse de départ. 4d4×10 po.

Compétences de classe

Les compétences du ninja (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) × 4

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de ninja.

Armes et armures. Le ninja est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi qu'à celui de l'arbalète de poing, de l'arc court, de l'épée courte, du kama, du kukri, du nunchaku, du sai, des shurikens et du siangham. Le ninja n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures.

Bonus à la CA (Ext). Un ninja sait esquiver les coups et son « sixième sens » lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et qu'il ne transporte pas plus d'une charge légère, un ninja ajoute son (éventuel) bonus de Sagesse à sa CA. Ce pouvoir ne se cumule pas au bonus à la CA dont dispose un moine (un ninja doté de niveaux de moine ne dispose donc pas du double de ce bonus). De plus, le ninja obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20).

Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le ninja est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense, lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Pouvoirs *ki* (Sur). Un ninja peut canaliser son *ki* pour déployer des pouvoirs de discrétion et de déplacement. Il peut utiliser ses pouvoirs *ki* un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau de classe (minimum 1) plus son (éventuel) bonus de Sagesse. Les pouvoirs *ki* ne peuvent être utilisés que si le ninja ne porte pas d'armure et ne transporte pas une charge intermédiaire ou lourde.



Tant que la réserve de *ki* du ninja n'est pas épuisée (tant qu'il lui reste au moins une utilisation quotidienne), il gagne un bonus de +2 à ses jets de Volonté.

Les pouvoirs *ki* d'un ninja sont : éclipse spectrale, esquive *ki*, frappe spectrale, esquive *ki* supérieure et marche éthérée. Chacun d'entre eux est décrit dans un paragraphe particulier, ci-dessous.

Frappe éclair (Ext). Si le ninja surprend un adversaire alors que celui-ci est incapable de se défendre efficacement contre son attaque, il peut frapper un point vital pour infliger des dégâts supplémentaires. Dans les situations où la cible d'un ninja est privée de son bonus de Dextérité à la classe d'armure (qu'elle en ait effectivement un ou non), le ninja inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques de corps à corps. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 points tous les deux niveaux de ninja. Un ninja ne peut pas utiliser la frappe éclair quand il prend un adversaire en tenaille à moins que ce dernier ne soit privé de son bonus de Dextérité à la CA.

Ces dégâts s'appliquent également aux attaques à distance contre des cibles situées à un maximum de 9 mètres. Les créatures bénéficiant d'un camouflage, celles dont les organes vitaux sont imperceptibles, et celles qui sont immunisées contre les dégâts supplémentaires issus des coups critiques sont immunisées contre la frappe éclair. Un ninja ne peut pas effectuer de frappe éclair en attaquant les membres d'une créature dont les points vitaux sont hors de portée.

Un ninja ne peut pas utiliser la frappe éclair pour infliger des dégâts non-létaux. Les armes qui n'infligent que des dégâts non-létaux n'infligent aucun dégât supplémentaire quand elles sont utilisées pour effectuer une frappe éclair.

Les dégâts supplémentaires de la frappe éclair s'ajoutent aux dégâts supplémentaires des attaques sournoises quand toutes deux sont appliquées à la même cible.

Recherche des pièges (Ext). Un ninja peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20, et la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Reportez-vous à l'aptitude de classe de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*.

Éclipse spectrale (Sur). Dès le niveau 2, un ninja peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour devenir invisible pendant 1 round. L'utilisation de ce pouvoir est une action rapide (voir Actions rapides et actions immédiates page 137) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Au niveau 10, le ninja peut choisir de devenir éthéré en recourant à cette aptitude, plutôt que de se retrouver invisible.

Utilisation du poison (Ext). À partir du niveau 3, le ninja ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Grand saut (Sur). À partir du niveau 4, un ninja fait toujours ses tests de Saut comme s'il était en train de courir et disposait du don Course, ce qui lui permet de faire de grands sauts sans

élan, et lui procure un bonus de +4 (voir la description de cette compétence, page 84 du *Manuel des Joueurs*). Cette aptitude ne peut être utilisée que si le ninja ne porte pas d'armure et s'il ne transporte pas plus d'une charge légère.

Gymnaste (Ext). À partir du niveau 6, le ninja gagne un bonus de +2 à ses tests d'Acrobaties, d'Escalade et de Saut. Ce bonus passe à +4 au niveau 12 et à +6 au niveau 18.

Esquive ki (Sur). À partir du niveau 6, un ninja peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour faire rater des attaques qui auraient normalement dû le toucher. Quand un ninja active cette aptitude, ses contours semblent devenir flous et tremblants, ce qui lui confère un camouflage (20% de chances de rater) contre toutes les attaques pendant 1 round. L'usage de cette aptitude est une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La *détection de l'invisibilité* n'a aucun effet sur le camouflage conféré par l'aptitude d'esquive *ki*, mais *vision lucide* annule la chance de rater qu'elle confère. Ce camouflage ne se cumule pas avec celui issu d'autres effets qui procurent un camouflage, ou de sorts comme *clignotement* ou *déplacement*.

Escalade rapide (Ext). À partir du niveau 7, le ninja peut escalader ou descendre les murs et les plans inclinés avec célérité. Il peut escalader à sa vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement sans malus : cependant, il doit commencer et terminer le round sur une surface horizontale (comme le sol ou un toit). S'il ne termine pas son mouvement sur une surface horizontale, il tombe, subissant les dégâts de chute appropriés à sa distance par rapport au sol.

Un ninja n'a besoin que d'une main libre pour utiliser cette aptitude. Elle ne peut être utilisée que s'il ne porte aucune armure et ne transporte pas plus d'une charge légère.

Frappe spectrale (Sur). À partir du niveau 8, un ninja peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour frapper une créature intangible ou éthérée comme si elle était tangible. Il peut également utiliser cette aptitude pour frapper des adversaires du plan Matériel normalement tandis qu'il est éthéré (par exemple en utilisant son aptitude d'éclipse spectrale).

Activer l'aptitude de frappe spectrale constitue une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Cela affecte la prochaine attaque portée par le ninja, tant que cette attaque a lieu avant la fin de son prochain tour.

Science du poison (Ext). À partir du niveau 9, un ninja peut enduire son arme de poison au prix d'une action de

mouvement. Normalement, appliquer un poison est une action simple, comme enduire quelque chose d'huile.

Esquive totale (Ext). À partir du niveau 12, le ninja peut éviter les dégâts de certaines attaques en réussissant un jet de Réflexes (voir l'aptitude de classe de moine, page 45 du *Manuel des Joueurs*). L'esquive totale du ninja diffère légèrement de celle du moine, dans la mesure où il ne peut en faire usage que s'il ne porte aucune armure et ne transporte pas plus qu'une charge légère.

Intangibilité spirituelle (Sur). Au niveau 14, le ninja gagne une résistance spéciale contre les sorts de la branche scrutation. Pour détecter ou voir un ninja avec un tel sort, le lanceur doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20 + le niveau de classe du ninja). Dans le cas des sorts de scrutation qui scrutent toute la zone où se trouve le ninja (comme *œil du mage*), un test manqué indique que le sort fonctionne, mais que le ninja n'est tout simplement pas détecté. Les tentatives de scrutation ciblant spécifiquement le ninja ne fonctionnent pas du tout si le test échoue.

Vision spectrale (Sur). À partir du niveau 16, le ninja voit les créatures invisibles et éthérées aussi bien que les créatures matérielles.

Esquive ki supérieure (Sur). À partir du niveau 18, l'aptitude d'esquive *ki* du ninja lui confère un camouflage total (50% de chances de rater).

Marche éthérée (Sur). Un ninja de niveau 20 peut se servir de deux utilisations quotidiennes de pouvoir *ki* pour entrer dans le plan Éthéré pendant une longue période de temps. Cette aptitude fonctionne comme le sort *forme éthérée* avec un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe du ninja.

EXEMPLE DE NINJA HUMAIN

Armure : aucune (VD 9 m).

Armes : kama (1d4, légère, 1 kg, tranchant).

Arc court (1d6, crit. ×3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

20 shurikens (1d2, facteur de portée 3 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 7 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Acrobaties	4	Dex	0
Crochetage	4	Dex	–
Déplacement silencieux	4	Dex	0
Désamorçage/sabotage	4	Int	0
Détection	4	Sag	–
Discrétion	4	Dex	0
Équilibre	4	Dex	0
Fouille	4	Int	–
Perception auditive	4	Sag	–

Don : Tir à bout portant.

Don supplémentaire : Tir de précision.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleuse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote, 1,5 litre d'huile. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 4d4 po.

FRAPPE ÉCLAIR ET ATTAQUE SOURNOISE

Quand il s'agit de remplir les conditions relatives aux dons, aux classes de prestige et autres qui nécessitent un nombre minimal de dés supplémentaires de dégâts dus aux attaques sournoises, traitez l'aptitude de frappe éclair du ninja comme une attaque sournoise.



Illus. de D. Kovacs

Ce chapitre présente une ribambelle de nouvelles classes de prestige qui proposent à toutes les classes des choix de carrière, axées sur un ou plusieurs domaines d'expertise et favorisent souvent la discrétion. Les lanceurs de sorts y trouveront des classes de prestige qui leur permettront de mêler sorts et compétences pour en tirer de nouveaux pouvoirs meurtriers. Les guerriers et autres personnages combattants y dénicheront des méthodes pour contribuer à leurs prouesses martiales par le biais de compétences existantes. Les roublards et autres personnages armés de compétences découvriront le moyen d'ajouter leurs aptitudes déjà plus qu'efficaces à celles de nouvelles classes. Parmi ces classes de prestige, plusieurs sont particulièrement adaptées aux personnages multiclassés, ce qui reflète la polyvalence et le goût de l'aventure omniprésents dans cet ouvrage.

CHOISIR UNE CLASSE DE PRESTIGE

L'étape la plus facile pour le joueur qui recherche une classe de prestige consiste à comparer les conditions de chaque classe avec les aptitudes et les dons de son personnage. Feuillerter ce chapitre et en comparer les classes avec un personnage-joueur ou un PNJ vous permettra d'asseoir son identité tout en lui ouvrant de nouveaux horizons. Plus délicate sera l'étape qui consistera à définir si les classes de prestige qui conviennent au personnage présentent également des aptitudes qui peuvent

intéresser le groupe. Si le personnage est le manipulateur de pièges ou l'éclaireur attiré du groupe, il faut s'assurer que la classe de prestige ne va pas réduire ces qualités, tout en lui permettant de s'affirmer au combat.

Aptitude de classe. Les membres de ces classes de prestige tirent la quintessence d'une aptitude de classe, comme la musique de barde, la forme animale du druide ou le lien avec un compagnon animal. Très spécialisées et efficaces, ces classes proposent des pouvoirs complètement inédits et de nouvelles idées pour recourir aux aptitudes existantes du personnage.

Bienveillant/malveillant. Les classes de prestige de ce groupe se définissent avant tout par leur alignement et leur vision du monde et, seulement ensuite, par leurs aptitudes. Leurs forces reflètent indubitablement leur alignement et l'interprétation de tels personnages passe d'abord par la manière de penser.

Corps à corps. Les personnages des classes de prestige de cette catégorie sont des spécialistes du combat rapproché. Pour rester dans l'expertise et la discrétion chères à ce livre, les classes de prestige de corps à corps présentées ici comptent généralement sur l'aptitude d'attaque sournoise pour infliger les dégâts importants qui sont la marque du haut niveau.

TABLE 2-1 : CLASSES DE PRESTIGE AVENTUREUSES

Groupe	Classes de prestige
Aptitude de classe	Figure exemplaire, limier professionnel, maître des bêtes, maître des formes multiples, ollam, seigneur des animaux, virtuose itinérant
Bienveillant	Inquisiteur fléombre, pirate flamboyant, redresseur de torts, traqueur fléombre
Malveillant	Pirate flamboyant, tueur fantôme
Corps à corps	Animorphe enchantelame, cavalier des steppes, combattant de rue, exécutant du Noctechant, inquisiteur fléombre, pirate flamboyant, seigneur des animaux, tempête d'acier, tueur fantôme
Discret	Exécutant du Noctechant, fouilleur de donjon, fureteur spirituel, mage enchantelame, maître espion, silence du Noctechant, traqueur des cimes, traqueur fléombre, tueur fantôme, voleur-acrobate
Lanceur de sorts/ psionique	Aède de Fochluchan, animorphe enchantelame, fureteur spirituel, mage enchantelame, maître créateur, redresseur de torts, traqueur fléombre
Proche de la nature	Aède de Fochluchan, cavalier des steppes, limier professionnel, maître des bêtes, maître des formes multiples, seigneur des animaux, traqueur des cimes

Ces classes ne cumulent généralement pas un grand nombre de points de vie, un vaste choix d'armures et un bonus de base à l'attaque élevé, si bien que leur intérêt dans le jeu ne se limite pas à frapper sans retenue sur l'adversaire le plus coriace.

Discret. Ces classes de prestige, qui restent les plus proches du concept de roublard de tout le livre, ont certes Déplacement silencieux et Discretion comme compétences de classe, mais elles favorisent de surcroît grandement les personnages qui veulent se déplacer en territoire ennemi sans être vus et tenter des attaques-surprises.

Lanceur de sorts/psionique. Les lanceurs de sorts sont rarement définis par leur sélection de compétences, étant donné qu'ils comptent souvent sur leurs sorts pour relever les défis qui se présentent sur leur route. Pourtant, les classes détaillées dans ces pages viennent bousculer cet usage. Pour la plupart, ces classes de prestige ne se contentent pas de valoriser les compétences, mais proposent également de nouvelles possibilités intéressantes pour les lanceurs de sorts multiclassés. L'une de ces classes, le fureteur spirituel, rend également cela possible pour les personnages psioniques (cf. le *Grand Livre des Psioniques*).

Proche de la nature. Ces personnages sont dans leur élément quand ils évoluent en milieu sauvage. Ils ont généralement un choix important de compétences de classe liées à la nature et se défendent plutôt bien.

AÈDE DE FOCHLUCHAN

Combattant, voleur, espion, poète et champion des forêts, l'aède de Fochluchan est une personnalité légendaire qui fait office de héraut et d'instructeur auprès des rois les plus illustres, mais il est aussi le défenseur des braves gens et le gardien d'un savoir depuis longtemps égaré. Seuls les individus les plus brillants et accomplis

sont invités à embrasser cette carrière. Recevoir l'approbation des maîtres du collège de Fochluchan est la marque d'une grande valeur en termes de technique martiale, de magie et de diplomatie.

Une route longue et ardue attend ceux qui aspirent à intégrer le collège de Fochluchan. Les bardes respectés qui dirigent cette école ne choisissent que des personnes ayant fait preuve d'une grande maîtrise des armes et de la ruse, d'une érudition et d'une intelligence certaines, d'un talent avéré pour le luth et d'un goût prononcé pour les légendes. Enfin, les candidats doivent avoir étudié le savoir des druides et connaître les voies et les secrets de la nature. Rares sont les personnes qui se montrent à la hauteur des attentes des maîtres du collège et de leur évaluation sans pitié.

Les aèdes de Fochluchan partent à l'aventure en quête de connaissance. Ils restent des espions et distillent les rumeurs, toujours à l'affût de nouveaux événements qui risqueraient de compromettre l'équilibre qu'ils cherchent à préserver. L'aède peut être diplomate, messenger ou assassin, selon les besoins. Les aèdes sont convaincus du mérite de parrainer la carrière d'aventuriers dont le point de vue est en accord avec le leur. De ce fait, nombreux sont les aèdes qui se joignent à une compagnie d'aventure dans le but spécifique de guider leurs camarades afin qu'ils luttent contre les bons ennemis et qu'ils contribuent aux intérêts du collège de Fochluchan.

Adaptation. Cette classe fusionne les classes de base de druide et de barde. Il pourrait être intéressant d'imaginer une variation qui mêlerait les classes de druide et de rôdeur.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir aède de Fochluchan, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

TABLE 2-2 : L'AÈDE DE FOCHLUCHAN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts profanes/sorts divins
1	+1	+2	+0	+2	Engagement éclairé, musique de barde, savoir bardique	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
2	+2	+3	+0	+3	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
3	+3	+3	+1	+3	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
4	+4	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
5	+5	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
6	+6	+5	+2	+5	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
7	+7	+5	+2	+5	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
8	+8	+6	+2	+6	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
9	+9	+6	+3	+6	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif
10	+10	+7	+3	+7	—	+1 niveau effectif/+1 niveau effectif

Compétences : degré de maîtrise de 13 en Représentation (instruments à cordes), degré de maîtrise de 7 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 7 en Décryptage, degré de maîtrise de 7 en Diplomatie, degré de maîtrise de 7 en Escamotage, degré de maîtrise de 7 en Renseignements, Langue (langue des druides).

Alignement : neutre bon, neutre, chaotique neutre ou neutre mauvais.

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine et de magie profane de 1^{er} niveau.

Spécial : pouvoir d'esquive totale et de savoir bardique.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'aède de Fochluchan (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Survie (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'aède de Fochluchan.

Armes et armures. L'aède de Fochluchan ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.



Tyréa Neylis, aède de Fochluchan

Sorts. À chaque nouveau niveau d'aède de Fochluchan, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane, ainsi qu'un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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.

Par exemple, un roublard 2/barde 5/druide 4/aède de Fochluchan 3 pourrait lancer des sorts profanes comme un barde de niveau 8 et des sorts divins comme un druide de niveau 7.

Engagement éclairé. Les serments de druide prononcés par les aèdes sont peu contraignants, ce qui leur

permet de porter des armures métalliques légères sans perdre l'accès à leurs sorts et leurs pouvoirs magiques et surnaturels. Ils ne souffrent par ailleurs d'aucun malus d'expérience lié au multiclassage.

Musique de barde. L'aède de Fochluchan ajoute son niveau d'aède à son niveau de barde pour déterminer le nombre d'utilisations quotidiennes de sa musique de barde, les effets auxquels il peut faire appel et la puissance de ces effets. Par exemple, un roublard 2/barde 5/druide 4/aède de Fochluchan 3 peut user de sa musique de barde huit fois par jour, a accès à tous les effets auxquels a droit un barde de niveau 8 (à condition d'avoir le

LA BANDOURA DE FOCHLUCHAN

De la même manière que la plupart des gens considèrent le collège de Fochluchan comme la plus prestigieuse de toutes les institutions bardiques, l'instrument de musique prestigieux le plus connu et le plus souvent rencontré est sans aucun doute la *bandoura de Fochluchan*. Cet objet et d'autres instruments de barde sont détaillés dans le *Codex profane*.

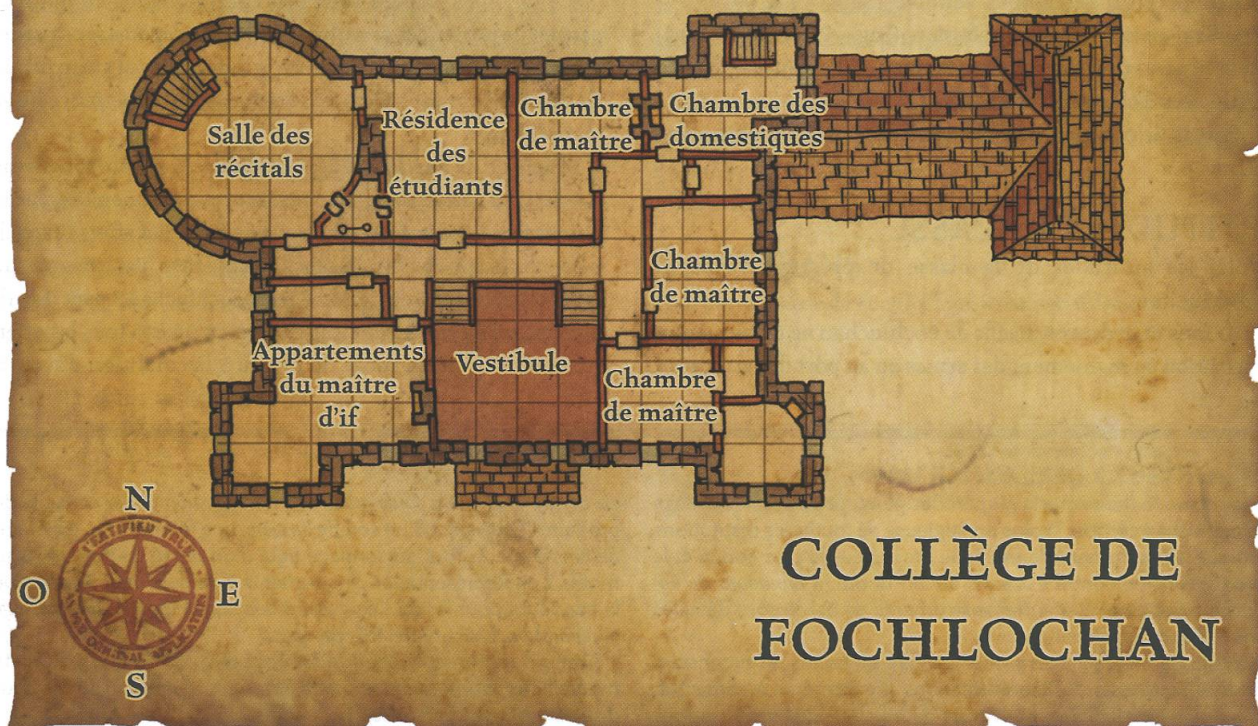
Ce luth de maître à trois cordes confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentations (instruments à cordes) et un bonus d'aptitude de +1 aux tests de musique de barde associés

au contre-chant, à la *fascination* et à la *suggestion*. Il est possible de produire l'équivalent d'un sort de *lumière*, une fois par jour, en jouant de l'instrument. Tout personnage doté d'un degré de maîtrise d'au moins 2 en Représentation (instruments à cordes) peut se servir de la bandoura pour lancer l'équivalent des sorts *illumination*, *message* et *réparation*, chacun une fois par jour.

Transmutation et évocation faibles ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *illumination*, *lumière*, *message*, *réparation*, le créateur doit être barde ; Prix 1 900 po ; Poids 1,5 kg.



ÉTAGE



degré de maîtrise en Représentation suffisant) et les valeurs de ces effets sont les mêmes que pour un barde de niveau 8 (nombre de cibles, DD de sauvegarde, etc.).

Savoir bardique (Ext). L'aède de Fochluchan peut tenter de se souvenir d'informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus d'une région. Pour plus de détails, veuillez consulter l'aptitude de barde correspondante, pages 28 et 29 du *Manuel des Joueurs*. Il ajoute son niveau d'aède de Fochluchan à ses tests de savoir bardique, si bien qu'il bénéficie d'un bonus total égal à son niveau de barde + son niveau d'aède fochluchain + son modificateur d'Int.

EXEMPLE D'AÈDE FOCHLUCAIN

Tyréa Neylis. Demi-elfe (f), roubleur 2/barde 4/druide 4/aède de Fochluchan 2 ; FP 12 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 8d6 plus 4d8 plus 3 ; pv 45 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +9 ; Lutte +8 ; Att bâton +1 de stockage de sort (+10 corps à corps, 1d6) ; Out bâton +1 de stockage de sort (+10/+5 corps à corps, 1d6) ; AS attaque sournoise (+1d6), sorts ; Part absence de traces, compagnon animal (belette sanguinaire), demi-elfe, déplacement facilité, empathie sauvage (+7, +3 avec les créatures magiques), esquive totale, musique de barde (6/jour, contre-chant, fascination, inspiration talentueuse, inspiration vaillante), recherche des pièges, résistance à l'appel de la nature, savoir bardique (+7), vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +12, Vig +8, Vol +16 (+18 contre les enchantements) ; For 8, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 20, Cha 16.

Compétences et dons : Concentration +14, Connaissances (nature) +13, Décryptage +10, Déplacement silencieux +15, Détection +6, Diplomatie +14, Discretion +10, Escalade +6,

Escamotage +10, Fouille +2, Perception auditive +14, Renseignements +14, Représentations (instruments à cordes) +16, Survie +7 ; Arme de prédilection (bâton), Dispense de composantes matérielles, Écriture de parchemins, Oreille verte †, Robustesse.

† Nouveau don détaillé à la page 110.

Langues : commun, elfique ; langue des druides, sylvestre.

Attaque sournoise (Ext). Tyréa inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Tyréa). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Tyréa peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Absence de traces (Ext). Tyréa ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

Compagnon animal (Ext). Tyréa dispose d'un compagnon animal, une belette sanguinaire qu'elle appelle Crochette (cf. page 15 du *Manuel des Monstres*) et qui connaît le tour supplémentaire « Protège ! ». Tyréa et Crochette bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Tyréa peut diriger Crochette par une action libre. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec sa belette sanguinaire.

LE COLLÈGE DE FOCHLUCHAN

Le collège de Fochluchan, qui constitue probablement la plus illustre des institutions bardiques, se dresse, dans un univers aussi sinistre que fébrile, comme un des derniers bastions du savoir et de l'art de la diplomatie. Nombreux sont ceux qui ont accusé les maîtres de Fochluchan de fomenter contre les royaumes voisins et d'user de leur neutralité notoire pour dissimuler la portée réelle de leurs manigances. Conseillers de puissants dirigeants et précepteurs d'héritiers royaux, les bardes de Fochluchan peuvent faire basculer le destin de royaumes de quelques placides paroles ou secrets murmurés.

Le collège de Fochluchan est géographiquement situé sur les rives du brumeux Loch Firrnen, à quelques kilomètres de la ville de Draillechène. L'établissement se présente comme une construction de pierre tortueuse, à mi-chemin entre le manoir d'un nobliau et un vieux monastère décrépi. Du lierre vert en recouvre les murs et de vieilles lanternes accrochées aux gouttières réchauffent les nuits nébuleuses et froides de leur lueur dorée.

On n'y rencontre jamais plus d'une poignée d'étudiants, la force de l'organisation résidant dans l'érudition et la compétence de chacun de ses membres et non dans quelque concentration de soldats. Les membres peuvent s'y établir aussi longtemps qu'ils le désirent, mais sont priés de participer à l'entretien du collège. La donation habituelle s'élève à 50 po par mois (pour les membres itinérants) ou 200 po par mois (pour les membres résidents).

Quelques domestiques assurent la maintenance du collège et préparent les repas, mais l'institution n'héberge aucun garde ou soldat. Sa défense repose principalement sur la réputation et l'influence de ses membres. Si jamais des ennuis venaient se présenter à sa porte, le collège pourrait compter sur la protection des quelques aèdes et invités qui gravitent en ces lieux, quelle que soit l'époque. Si les soucis s'avéraient réellement sérieux, les adeptes de Fochluchan n'auraient qu'à faire appel aux créatures de la proche forêt. Des pactes ancestraux assurent le soutien sans condition des habitants sylvestres des bois de Loch Firrnen en cas d'attaque contre la maison des bardes.

Le collège est dirigé par le cercle d'if, petit conseil composé des cinq membres de l'organisation les plus anciens en activité. Les cinq sont égaux du point de vue de l'influence, mais si le cercle vient à être divisé sur une question importante, c'est le doyen, celui qui a servi depuis le plus longtemps au sein du collège, qui tranchera. Actuellement, le doyen de Fochluchan est le maître d'if Hurlich Stennarden, demi-elfe voué au collège depuis plus de cinquante années. Les maîtres du cercle d'if se réunissent rarement, car leurs visites simultanées au collège sont exceptionnelles.

Les membres du collège de Fochluchan sont affiliés à plusieurs autres écoles bardiques des terres voisines, comme le collège de Mac-Fuirmidh, l'école Doss et la haute université d'Anstruth, plus ancienne et documentée de toutes.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Tyréa lance sur elle-même peut également affecter Crochette. La belette sanguinaire doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Tyréa peut lancer directement sur Crochette tout sort à portée personnelle.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de sommeil. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

Déplacement facilité (Ext). Tyréa se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Elle progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Tyréa l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Musique de barde. Tyréa peut recourir six fois par jour à son aptitude de musique de barde (cf. aptitude de barde, page 29 du *Manuel des Joueurs*).

Contre-chant (Sur). Tyréa recourt à la musique ou la poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Tyréa peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à la musique ou la poésie.

Inspiration talentueuse (Sur). Par la musique ou la poésie, Tyréa peut aider un allié à réussir une tâche.

Inspiration vaillante (Sur). Tyréa peut galvaniser ses alliés contre la peur et améliorer leurs capacités de combat par la musique ou la poésie.

Recherche des pièges (Ext). Tyréa peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de franchir le piège avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Tyréa bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde visant à résister aux pouvoirs magiques des fées.

Sorts de barde connus (peut lancer 3/4/3 ; niveau 6 de lanceur de sorts). Niveau 0 : berceuse (DD 13), convocation d'instrument, hébètement (DD 13), lumières dansantes, manipulation à distance, son imaginaire (DD 13) ; 1^{er} niveau : alarme, alignement indétectable, charme-personne (DD 14), déguisement ; 2^e niveau : détection de pensées (DD 15), image imparfaite, invisibilité.

Sorts de druide préparés (niveau 6 de lanceur de sorts). Niveau 0 : création d'eau, détection de la magie, purification de nourriture et d'eau, repérage, soins superficiels ; 1^{er} niveau : communication avec les animaux, enchevêtrement (DD 16), gourdin magique, grand pas,

passage sans trace ; 2^e niveau : forme d'arbre, grâce féline, messenger animal, pattes d'araignée ; 3^e niveau : communication avec les plantes, soins modérés, tempête de neige.

Possessions : chemise de mailles en mithral +2, anneau de protection +1, bâton +1 de stockage de sort (empoisonnement), arc court de maître et 20 flèches, cape de Charisme +2, médaillon de Sagesse +2, bottes d'elfe, parchemin divin de protection contre les énergies destructives, lyre de maître, 27 po.

ANIMORPHE ENCHANTELAME

Dans un monastère enfoui au cœur d'une forêt antique, un groupe hétéroclite de druides et de lanceurs de sorts profanes poursuit sa formation. Les membres de ce monastère œuvrent de concert pour perfectionner un style de combat et de magie unique, qui nécessite de porter deux dagues en permanence. Certains de ces disciples, que l'on appelle animorphes enchapelames, mêlent cette technique martiale avec la magie druidique, ce qui leur permet de tisser une toile d'acier tourbillonnante en même temps qu'ils réalisent de véritables prouesses de magie naturelle ou d'intégrer leurs dagues aux griffes et serres de leurs formes sauvages.

Les animorphes enchapelames considèrent la précision des exploits martiaux dont ils sont capables avec leurs dagues jumelles et leur magie comme une expression de leur philosophie supérieure. Les animorphes cherchent la vérité en toute chose et sont convaincus que l'on peut séparer le vrai du faux et la nature de la corruption au juste fil de la lame. Bien qu'ils ne soient jamais nombreux, les animorphes restent des juges, des combattants et des défenseurs de l'opprimé respectés.

Les animorphes enchapelames sont très liés à l'autre moitié de leur guilde : les mages enchapelames. Les uns comme les autres, ils préservent le labeur des bonnes gens et assurent l'équilibre sacré de la nature face aux intérêts de la civilisation, mais tandis que les mages se montrent farouches et impulsifs, les animorphes sont calmes et réfléchis. Les deux pôles de l'organisation des Gardiens enchapelames travaillent en harmonie, mais leur approche des problèmes est le plus souvent radicalement différente.

Dans presque tous les cas, les animorphes enchapelames ont commencé leur carrière comme druides et pris un ou deux niveaux de roublard à l'issue de quelques aventures bien menées. Ces personnes sont attirées par le style de combat et les idéaux avisés de la guilde. Si les membres de la guilde sont avant tout des lanceurs de sorts, certains d'entre eux empruntent des voies plus complexes qui passent par des niveaux de barbare ou de rôdeur. Ces animorphes suivent les préceptes de la guilde à la lettre, mais ils sont davantage enclins à défendre la nature à la pointe de la dague plutôt qu'avec leur magie.

Adaptation. Les animorphes enchapelames et leurs confrères, les mages enchapelames, représentent les deux moitiés de la guilde connue sous le nom de Gardiens enchapelames. Bien qu'ils soient normalement liés au sein de l'organisation, il n'est pas nécessaire de faire intervenir ces deux groupes ensemble

TABLE 2-3 : L'ANIMORPHE ENCHANTELAME

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts divins
1	+0	+2	+0	+2	Dagumagie, forme animale (+1/jour)	—
2	+1	+3	+0	+3	Forme animale (taille TP), griffes-dagues	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise (+1d6)	+1 niveau effectif
4	+3	+4	+1	+4	Forme animale (taille G)	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	Forme animale (+2/jour)	+1 niveau effectif
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	Forme animale accélérée	+1 niveau effectif
8	+6	+6	+2	+6	Forme animale améliorée	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise (+3d6)	+1 niveau effectif
10	+7	+7	+3	+7	Déluge enchantelame, forme animale (+3/jour)	+1 niveau effectif

dans votre campagne. Les animorphes, particulièrement adaptés aux druides/roublards, quel que soit leur alignement, peuvent constituer un groupe radicalement différent après quelques ajustements. Imposer un alignement neutre mauvais pour la classe suffirait, par exemple, à faire des animorphes une guilde de fanatiques armés de dagues, dont l'existence serait vouée à préserver le caractère sacré de la nature en assassinant quiconque fait intrusion sur les terres sauvages.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir animorphe enchantelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Concentration.

Dons : Arme de prédilection (dague), Combat à deux armes.

Spécial : pouvoir de forme animale.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6 ou dégâts d'escarmouche +1d6.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'animorphe enchantelame (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'animorphe enchantelame.

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

Dagumagie (Ext). L'animorphe enchantelame mêle sans aucun souci le maniement de ses dagues jumelles avec l'incantation de sorts. Il est ainsi capable de lancer un sort à composantes gestuelles et matérielles, alors même qu'il tient une dague dans chaque main. Lancer un sort de cette manière

ne le met aucunement à l'abri des attaques d'opportunité. Si l'animorphe enchantelame manie autre chose qu'une dague, il est nécessaire qu'il garde une main libre pour lancer un sort à composantes gestuelles ou matérielles.

Par ailleurs, l'animorphe enchantelame peut appliquer un sort de contact par le biais d'une attaque de dague (attaque de contact au corps à corps ou attaque au corps à corps, mais pas en lançant une dague).

Forme animale (Sur). L'animorphe enchantelame peut se transformer en animal de taille P ou M et reprendre son apparence initiale, prouesse qu'il est capable de réaliser plus souvent que la plupart des autres personnages dotés de l'aptitude de forme animale. Vous trouverez plus de détails sur cette aptitude dans la description de la classe de druide, page 33 du *Manuel des Joueurs*. Ce pouvoir reste actif pendant 1 heure par niveau de classe, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne son apparence normale. Pour ce qui est de déterminer la durée maximale de ce pouvoir, les niveaux de druide du personnage se cumulent avec ceux d'animorphe enchantelame, mais pas pour le reste (comme définir les tailles et types de créature dont il est capable d'adopter la forme).

L'animorphe enchantelame acquiert une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de forme animale aux niveaux 1, 5 et 10.

À partir du niveau 2, l'animorphe est capable de recourir à ce pouvoir pour prendre la forme d'un animal de taille TP. Dès le niveau 4, l'animorphe est également en mesure d'adopter la forme d'un animal de taille G par le biais de cette aptitude.

Griffes-dagues (Sur). Quand un animorphe de niveau 2 ou supérieur recourt à son pouvoir de forme animale, il applique les éventuelles propriétés magiques des dagues qu'il tient dans chaque main aux armes naturelles de sa nouvelle forme. La magie de chaque dague n'affecte que les armes naturelles du membre qui tenait l'arme avant de prendre la forme animale et non l'ensemble de ses attaques. Prenons l'exemple d'un animorphe enchantelame de niveau 2 qui tient une *dague +1 de feu* dans une main et une *dague +2 acérée* dans l'autre, et décide de se transformer en léopard. Les propriétés des dagues se répercutent alors sur ses griffes de la manière suivante : l'une acquiert un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, ainsi que la propriété spéciale de feu, tandis que l'autre bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, ainsi que la propriété spéciale acérée. Si la forme adoptée n'est pas capable de porter d'attaque de griffes ou de coup avec un membre qui correspond à l'un des membres

naturels du druide, ce pouvoir n'a aucun effet. Les avantages de cette aptitude persistent jusqu'à la fin des effets de la forme animale. Quand un animorphe recourt à cette aptitude, ses armes naturelles sous forme animale agissent exactement de la même manière que les dagues tenues au moment de la transformation sur la réduction des dégâts de la cible. Dans l'exemple ci-dessus, l'animorphe serait ainsi capable de passer outre la réduction des dégâts comme si ses deux armes naturelles étaient magiques.

Sorts. À partir du niveau 2 et à chaque niveau suivant d'animorphe enchantelame, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins (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 de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie ou de création d'objets.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 3, l'animorphe enchantelame inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 6 et à 3d6 au niveau 9. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si l'animorphe enchantelame bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Forme animale accélérée (Ext). Arrivé au niveau 7, l'animorphe enchantelame peut recourir à son aptitude de forme animale par une action de mouvement, au lieu d'une action simple.

Forme animale améliorée (Ext). À partir du niveau 8, l'animorphe enchantelame peut conserver le bénéfice des altérations physiques que lui apporte son équipement, même quand il est sous forme animale. Ainsi, à chaque fois qu'il recourt au pouvoir de forme animale, les bonus d'altération éventuels à la Force, la Dextérité et la Constitution que lui confère son équipement continuent de s'appliquer, même s'il s'agit d'objets qui ne peuvent normalement être portés sous cette forme.

Déluge enchantelame (Ext). En atteignant le niveau 10, l'animorphe enchantelame est capable d'agrémenter sa magie par les attaques en cascade qu'il assène avec ses dagues. Cette aptitude permet l'incantation rapide d'un sort en même temps qu'une attaque à outrance portée avec ses dagues. Ceci n'affecte en rien le niveau effectif du sort. Il est nécessaire que le personnage effectue au moins une attaque au corps à corps au cours du round pendant lequel il recourt à ce pouvoir, sachant que toutes ses attaques doivent se faire avec une dague (sauf si le sort généré par l'aptitude nécessite un jet d'attaque, auquel cas l'animorphe peut faire normalement l'attaque demandée par le sort).

L'animorphe enchantelame peut utiliser cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Dextérité (minimum de 1).

EXEMPLE D'ANIMORPHE ENCHANTELAME

Zaadi Akanthas. Humain (f), druide 5/roublard 1/animorphe enchantelame 4 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8 plus 5d6 ; pv 43 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Att *dague* +1 *acérée* (+9 corps à corps, 1d4+2/17–20) ou arc court (+8 distance, 1d6/×3) ; Out *dague* +1 *acérée* (+7/+2 corps à corps, 1d4+2/17–20) et *dague* +1 (+7 corps à corps, 1d4+1/19–20) ; ou arc court (+8/+3 distance, 1d6/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6), dague magie, griffes-dagues, sorts ; Part absence de traces, compagnon animal (guépard), déplacement facilité, empathie sauvage (+8, +4 avec les créatures magiques), forme animale (2/jour), recherche des pièges, résistance à l'appel de la nature ; AL CN ; JS Réf +9, Vig +5, Vol +11 ; For 13, Dex 15, Con 10, Int 8, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons : Acrobaties +6, Concentration +8, Connaissances (nature) +9, Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +4, Dressage +7, Perception auditive +7, Premiers secours +7, Survie +11 (+13 en environnement naturel) ; Arme de prédilection (dague), Attaque éclair, Combat à deux armes, Esquive, Souplesse du serpent.

Langues : commun ; langue des druides.

Attaque sournoise (Ext). Zaadi inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Zaadi). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Zaadi peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Dague magie (Ext). Zaadi est capable de lancer un sort à composantes gestuelles et matérielles, alors même qu'elle tient une dague dans chaque main. Lancer un sort de cette manière ne la met aucunement à l'abri des attaques d'opportunité. Si Zaadi manie autre chose qu'une dague, il est nécessaire qu'elle garde une main libre pour lancer un sort à composantes gestuelles ou matérielles.

Par ailleurs, Zaadi peut appliquer un sort de contact par le biais d'une attaque de dague (attaque de contact au corps à corps ou attaque au corps à corps, mais pas en lançant une dague).

Griffes-dagues (Sur). Quand Zaadi recourt à son pouvoir de forme animale, elle applique les propriétés spéciales et bonus d'altération des dagues qu'elle tient dans chaque main aux armes naturelles de sa nouvelle forme. L'une de ses attaques de griffes bénéficie d'un bonus d'altération de +1 et de propriété spéciale *acérée* (conférés par la *dague* +1 *acérée*), tandis que l'autre

reçoit simplement un bonus d'altération de +1 (correspondant à la dague +1). Les avantages de cette aptitude persistent jusqu'à la fin des effets de la forme animale.

Absence de traces (Ext). Zaadi ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

Compagnon animal (Ext). Zaadi dispose d'un compagnon animal, un guépard qu'elle appelle Rula (cf. page 275 du *Manuel des Monstres*) et qui connaît le tour supplémentaire « Attaque ! ». Zaadi et Rula bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Zaadi peut diriger Rula par une action libre. L'animorphe bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son guépard.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Zaadi lance sur elle-même peut également affecter Rula. Le guépard doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Zaadi peut lancer directement sur Rula tout sort à portée personnelle.

Déplacement facilité (Ext). Zaadi se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de ^{végétation}faillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Elle progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Forme animale (Sur). Deux fois par jour, Zaadi peut se transformer en animal dont la taille peut aller de TP à G et reprendre son apparence initiale, comme par le biais du sort *métamorphose*. Le lion et le guépard sont ses formes de prédilection. Les effets de ce pouvoir persistent pendant 9 heures, ou jusqu'à ce qu'elle décide de reprendre son apparence normale.

Recherche des pièges (Ext). Zaadi peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Zaadi bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde visant à résister aux pouvoirs magiques des fées.

Sorts de druide préparés (niveau 8 de lanceur de sorts). Niveau 0 : assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, soins superficiels ; 1^{er} niveau : brume de dissimulation, charme-animal (DD 14), enchevêtrement (DD 14), grand pas, lueur féérique ; 2^e niveau : force de taureau, lame de feu (+9 contact au corps à corps), nuée grouillante, résistance aux énergies destructives ; 3^e niveau : domination d'animal (DD 16), empoisonnement (+9 contact au corps à corps, DD 16), morsure magique suprême, soins modérés ; 4^e niveau : colonne de feu (DD 17), liberté de mouvement.

Possessions : armure de cuir +1 de défense légère, dague +1 acérée, dague +1, arc court et 20 flèches, 2 potions de peau d'écorce (+2), potion d'invisibilité, parchemin d'endurance de l'ours, parchemin de grâce féline, 5 po.

CAVALIER DES STEPPES

Les steppes exigent une vigilance de tous les instants de la part de ceux qui les sillonnent. Quand ils évoluent dans de telles régions, les groupes de nomades ou d'aventuriers, et quelquefois les armées, font appel aux services de cavaliers d'escorte spécialement formés. Ces éclaireurs toujours en mouvement n'ont de cesse de rendre ces plaines reculées aussi sûres que possible.

Les nombreux périls des plaines exigent une grande confiance entre le cavalier et sa monture, qui doivent évoluer en osmose, que ce soit pour parcourir plusieurs centaines de kilomètres en une semaine ou pour affronter une bande de gobelins dans un combat sanglant. Les cavaliers des steppes, organisation de puissants druides et rôdeurs réunis pour protéger les plaines et ceux qui les traversent, s'efforcent de perfectionner le lien entre la monture et son maître.

Pour rejoindre les cavaliers des steppes, il est nécessaire de partager un lien particulier avec sa monture, c'est pourquoi tous les membres de l'organisation ont au moins quelques niveaux de druide, de paladin ou de rôdeur. Au-delà de cette condition, l'existence du cavalier des steppes demande un esprit de survie, une capacité à pister et des compétences martiales qui se prêtent davantage aux rôdeurs qu'à d'autres classes. Les barbares et les éclaireurs ont certes besoin de se multiclasser avant d'acquérir des niveaux dans cette classe de prestige, mais ils y trouvent souvent un attrait certain. Les barbares, parce que le cavalier des steppes peut parcourir d'immenses distances sur sa fidèle monture et qu'ils sont particulièrement aptes à la survie. Les éclaireurs, parce que les compétences et aptitudes de la classe prolongent harmonieusement leur propre domaine d'expertise.

Adaptation. La classe de prestige de cavalier des steppes peut facilement s'adapter à une campagne, une race, une culture ou une organisation. Il vous suffira d'ajouter une condition mineure d'accès à la classe. Vous pouvez, par exemple, spécifier que la monture doit présenter une vitesse de déplacement en vol et renommer la classe « cavalier du grand tonnerre » pour l'adapter à la tribu de gobelins du même nom, recluse mais puissante. Il est aussi facile d'imaginer les adaptations qui pourraient en faire une classe pour rôdeurs nains à dos de sangliers sanguinaires, de forestiers elfes chevauchant des lézards géants ou de nomades humains montés sur des chevaux sauvages.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir cavalier des steppes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 9 en Équitation.

TABLE 2-4 : LE CAVALIER DES STEPPES

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	Bonus d'Équitation, compagnon animal/destrier de paladin, traqueur des steppes
2	+2	+0	+3	+0	Célérité des steppes
3	+3	+1	+3	+1	Combattant des steppes

Dons : Combat monté, Pistage.

Spécial : compagnon animal pouvant servir de monture ou destrier de paladin.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du cavalier des steppes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de cavalier des steppes.

Armes et armures. Le cavalier des steppes ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Bonus d'Équitation (Ext). Le cavalier des steppes bénéficie d'un bonus d'aptitude équivalent à son niveau de classe à tous ses tests d'Équitation, ainsi qu'à tous ses tests de Dressage en rapport avec son compagnon animal (s'il s'agit de sa monture) ou son destrier de paladin.

Compagnon animal/destrier de paladin. Le cavalier des steppes ajoute son niveau de classe à son niveau de druide effectif (son niveau de druide ou la moitié de son niveau de rôdeur) dans le cadre de la détermination des capacités de son compagnon animal. S'il a des niveaux de paladin, c'est à son niveau de paladin effectif qu'il peut ajouter son niveau de classe de cavalier des steppes pour déterminer les capacités de son destrier. Si le personnage dispose à la fois d'un compagnon animal et d'un destrier de paladin, il doit choisir, une fois pour toutes, à quelle monture profite cette aptitude.

Traqueur des steppes (Ext). Le cavalier des steppes sait se déplacer en toute discrétion à travers pratiquement tous les terrains. Lorsqu'elle doit faire un test dans ces compétences, la monture n'utilise pas ses propres degrés de maîtrise de



Joran Vhask,
cavalier des steppes

Déplacement silencieux et Discrétion, mais ceux du cavalier. Ce sont toujours la taille, la valeur de Dextérité, le malus d'armure aux tests de la monture et ses autres modificateurs concernés qui entrent en compte dans les tests de ces deux compétences.

Célérité des steppes (Ext). Le cavalier des steppes sait tirer toute la vitesse de sa monture. À partir du niveau 2, il chevauche sa monture à une vitesse de déplacement de base accrue de 3 mètres. Cette augmentation s'applique à tous les modes de déplacement maîtrisés par la monture, y compris le vol, l'escalade et la nage.

Combattant des steppes (Ext). Un cavalier des steppes de niveau 3 et au-dessus peut exécuter une attaque à outrance avec une arme de corps à corps, tant que sa monture n'effectue qu'une action de mouvement dans le round.

Note de multiclassage : un paladin qui devient cavalier des steppes peut continuer de progresser en tant que paladin.

EXEMPLE DE CAVALIER DES STEPPES

Joran Vhask. Humain (m), rôdeur 6/cavalier des steppes 3 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d8+9 ; pv 51 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +9 ;

Lutte +12 ; Att *épée longue* +1 (+13 corps à corps, 1d8+4/19-20) ou *arc court composite* +1 avec *flèche* +1 (+12 distance, 1d6+4/×3) ; Out *épée longue* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/19-20) ou *arc court composite* +1 avec *flèche* +1 et Tir rapide (+10/+10/+5 distance, 1d6+4/×3) ; AS combattant des steppes, ennemi juré (gobelinoides +4, orques +2) ; Part célérité des steppes, compagnon animal (destrier lourd), empathie sauvage +5, +1 avec les créatures magiques ; AL NB ; JS Réf +9, Vig +10, Vol +6 ; For 16, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissances (géographie) +5, Connaissances (nature) +6, Déplacement silencieux +5, Détection +9, Dressage +7 (+10 avec son compagnon animal), Équitation +19, Fouille +4, Maîtrise des cordes +6, Natation +6, Perception auditive +9, Premiers secours +7, Saut +5, Survie +7 (+9 pour éviter de se perdre et pour éviter des dangers, et dans un environnement naturel à la surface) ; Attaque au galop, Combat monté, Endurance^S, Feu nourri^S, Pistage^S, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir monté, Tir rapide^S.

Langue : commun.

Combattant des steppes (Ext). Tant que sa monture ne fait pas plus d'une action de mouvement pour le round, Joran peut effectuer une attaque à outrance avec une arme de corps à corps.

Ennemi juré (Ext). Joran reçoit un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il a affaire à des gobelinoides. Il bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts des armes contre ces créatures.

Contre les orques, il bénéficie de bonus de même type, si ce n'est qu'ils ne sont que de +2.

Célérité des steppes (Ext). Quand il chevauche, la vitesse de déplacement de base de la monture de Joran augmente de 3 mètres.

Compagnon animal (Ext). Joran dispose d'un compagnon animal, un destrier lourd qu'il appelle Ji'ikala, dont les capacités sont détaillées ci-dessous. Joran et son destrier lourd bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Joran peut diriger Ji'ikala par une action libre. Le cavalier bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son destrier lourd.

Transfert d'effet magique (Ext). S'il le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Joran lance sur lui-même peut également affecter Ji'ikala. Le destrier lourd doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Joran peut lancer directement sur Ji'ikala tout sort à portée personnelle.

Sorts de rôdeur préparés (niveau 3 de lanceur de sorts). 1^{er} niveau : grand pas.

Possessions : chemise de mailles +1, *épée longue* +1, *arc court composite* +1 (bonus de Force max. +3) et 50 *flèches* +1, *épée courte* de maître, *cape de résistance* +1, 2 *potions de soins modérés*, *plume de Quaal* (oiseau), tenue de voyage, tenue polaire, rations de survie (10 jours), corde en chanvre de 15 mètres, 22 po.

Ji'ikala, compagnon destrier lourd. FP — ; animal de taille G ; DV 8d8+24 ; pv 60 ; Init +2 ; VD 10,50 m (12 m quand il est monté par Joran) ; CA 22, contact 11, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +6 ; Lutte +15 ; Att sabot (+10 corps à corps, 1d6+5) ; Out 2 sabots (+10 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d4+2) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; Part dévotion, esquive totale, odorat, tours supplémentaires (3), traqueur des steppes, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +6, Vig +7, Vol +2 ; For 20, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +2, Détection +6, Discrétion -2, Perception auditive +7 ; Course, Endurance, Vigilance.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante pour un destrier lourd : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 2,25 tonnes.

Tours. « Attaque ! », « Au pied ! », « Garde ! », « Protège ! ».

Dévotion (Ext). La dévotion de Ji'ikala pour Joran est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Esquive totale (Ext). 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, Ji'ikala l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Traqueur des steppes (Ext). Lorsque Ji'ikala effectue des tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ce sont les degrés de maîtrise de Joran qui servent de référence, et non ceux de l'animal.

Possessions : barde de cotte de mailles de maître, selle de guerre, 4 fontes, mors et bride.

COMBATTANT DE RUE

Les combattants de rue ont trouvé un endroit où vivre, et même acquérir une certaine notoriété, parmi les quartiers les plus obscurs et dangereux des grandes cités de ce monde. Certains quittent les leurs pour mettre leurs aptitudes à l'épreuve des redoutables monstres de cryptes oubliées, tandis que d'autres se battent pour amuser la noblesse, mais aucun d'eux n'oublie les leçons de la rue.

Les combattants de rue ne connaissent pas la paix. La violence et la corruption dont ils ont été témoins ne laisseraient aucun aventurier insensible, même le plus aguerri, et s'ils ont survécu, c'est seulement parce qu'ils n'ont jamais baissé la garde. Ces expériences ne les ont pas laissés perclus de suspicion et d'abattement. Au contraire, elles ont forgé leur corps et leur esprit pour en faire des combattants aussi vifs qu'agiles, capables de saisir le moindre avantage dans la bataille.

La plupart des combattants de rue sont des guerriers/roublards qui ont eu à survivre au sein d'environnements urbains dangereux tout au long de leur vie. Les plus étranges d'entre eux restent probablement les barbares et rôdeurs qui ont finalement adopté la vie des villes. Ces hommes et femmes sauvages recherchent le défi des ruelles sombres qu'ils voient comme une manière d'éprouver leur qualité et leur connaissance du vaste monde face à la ruse des rues et au verbe âpre de la cité.

Très rares sont les lanceurs de sorts qui ont l'audace ou les compétences martiales pour devenir combattants de rue.

Adaptation. Quelques modifications simples suffiront à adapter le combattant de rue pour n'importe quel type de guerrier débrouillard. Il vous faudra juste changer la description de la classe et vous pourrez alors l'associer avec un centre de formation pour gladiateurs dépendant de la patrouille d'élite de la cité. Ajouter les dons Arme de prédilection ou Attaque en finesse aux conditions de la classe peut également grandement l'altérer. Arme de prédilection (dague) en ferait une classe d'adeptes des poignards et autres couteaux, tandis que Arme de prédilection (rapière) transformerait les combattants de rue en escrimeurs formés dans un environnement urbain.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir combattant de rue, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local), degré de maîtrise de 5 en Intimidation.

Dons : Expertise du combat, Science de la feinte.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du combattant de rue (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de combattant de rue.

Armes et armures. Le combattant de rue ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sens de la rue (Ext). Le combattant de rue sait comment assurer sa survie dans les zones urbaines les plus dangereuses et reçoit un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de Connaissances (folklore local) et Renseignements.

Toujours prêt (Ext). Le combattant de rue sait que les attaques peuvent surgir de n'importe où et qu'une conversation anodine peut se transformer en combat meurtrier en un instant. Il bénéficie donc d'un bonus d'aptitude de +1 à ses tests d'initiative. Ce bonus passe à +2 au niveau 3 et à +3 au niveau 5.

Insensible aux coups (Ext). La robustesse du combattant de rue s'est renforcée au fil d'années de dure vie et de rudes combats.

À partir du niveau 2, le combattant de rue peut tenter d'ignorer un coup une fois par jour. S'il est censé être blessé au combat (par une arme ou quelque autre coup physique, mais pas par un sort ou un pouvoir spécial), il peut tenter d'éviter les dégâts correspondants. Pour ce faire, il doit tenter un jet de Vigueur assorti d'un DD équivalent aux dégâts infligés. En cas de réussite, le combattant de rue ne subit aucun des dégâts létaux engendrés par le coup, n'en recevant en contrepartie que la moitié sous forme de dégâts non-létaux. En cas d'échec, il subit les dégâts normaux. Le combattant de rue n'a pas besoin d'anticiper l'attaque pour recourir à ce pouvoir.

À partir du niveau 4, le combattant de rue peut utiliser cette aptitude deux fois par jour.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 3, le combattant de rue inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le combattant de rue bénéficie également



Barsh Cieljoyeux, dit le Rouge

TABLE 2-5 : LE COMBATTANT DE RUE

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	Sens de la rue, toujours prêt (+1)
2	+2	+0	+3	+0	Insensible aux coups (1/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Attaque sournoise (+1d6), toujours prêt (+2)
4	+4	+1	+4	+1	Insensible aux coups (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive, toujours prêt (+3)

de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Esquive instinctive. Dès le niveau 5 le combattant de rue peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de barbare, page 26 du *Manuel des Joueurs*.

Si le combattant de rue possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (cf. aptitude de barbare, page 26 du *Manuel des Joueurs*) au lieu de l'esquive instinctive.

EXEMPLE DE COMBATTANT DE RUE

Barsh Cieljoyeux, dit le Rouge. Halfelin (m), guerrier 3/roublard 3/combattant de rue 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille P ; DV 3d10+6 plus 3d6+6 plus 3d8+6 ; pv 63 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 23, contact 16, pris au dépourvu 19 ; B.B.A +8 ; Lutte +4 ; Att *épée courte* +1 (+14 corps à corps, 1d4+1/19-20) ou fronde de maître (+15 distance, 1d3) ; Out *épée courte* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d4+1/19-20) ou fronde de maître (+15 distance, 1d3) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; Part esquive totale, insensible aux coups (1/jour), recherche des pièges, sens de la rue, sens des pièges (+1), toujours prêt (+2) ; AL CN ; JS Réf +11, Vig +11, Vol +6 (+8 contre la terreur) ; For 10, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 8, Cha 11.

Compétences et dons : Acrobaties +11, Bluff +13, Connaissances (folklore local) +6, Déplacement silencieux +10, Détection +6, Discrétion +13, Équilibre +6, Escalade +8, Intimidation +14, Perception auditive +8, Renseignements +4, Saut +4 ; Attaque en finesse, Expertise du combat^s, Persuasion, Science de la feinte^s, Vigilance, Volonté de fer.

Langues : commun, halfelin ; gobelin.

Attaque sournoise (Ext). Barsh inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Barsh). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Barsh peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Esquive totale (Ext). 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, Barsh l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Insensible aux coups (Ext). Barsh peut tenter d'ignorer un coup une fois par jour. Pour ce faire, il doit tenter un jet de Vigueur assorti d'un DD équivalent aux dégâts infligés. En cas de réussite, il ne subit aucun des dégâts létaux engendrés par le coup, n'en recevant en contrepartie que la moitié sous forme de dégâts non-létaux. En cas d'échec, il subit les dégâts normaux.

Recherche des pièges. Barsh peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sens de la rue (Ext). Barsh reçoit un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Connaissances (folklore local) et de Renseignements.

Toujours prêt (Ext). Barsh bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests d'initiative.

Possessions : armure de cuir cloutée +1, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, épée courte +1, fronde de maître, 2 potions d'endurance de l'ours, 2 potions de grâce féline, 3 potions de soins légers, 70 pp.

EXÉCUTANT DU NOCTECHANT

La crainte inspirée par le plus vil des assassins à travers la cité reste bien inférieure à celle que suscite l'évocation des exécutants du Noctechant. Ils peuvent apparaître n'importe où... et frapper n'importe quand. On ne peut se soustraire à leurs sens surnaturels. Et le pire, c'est qu'ils sévissent en équipe.

Les exécutants de la guilde du Noctechant (cf. page 169) sont formés au type de combat tout en ruse qui est l'apanage des roublards, mais ils renoncent au pickpocket et aux finesses de la communication, propres aux voleurs. Ils ne sont pas de simples voyous pour autant. Les exécutants du Noctechant sont des adversaires redoutables qui frappent sans prévenir et se glissent sans bruit dans le dos de leurs ennemis. Au combat, leur objectif est d'éliminer leurs ennemis, pas de livrer bataille. C'est pourquoi ils jaillissent des ombres, sans se soucier de l'honneur ou de la régularité de l'affrontement, idéaux dont ils raillent la puérilité.

Ce sont le plus souvent des roublards qui deviennent exécutants du Noctechant, même si l'on sait que des bardes, des guerriers et des rôdeurs urbains se lancent aussi dans cette carrière. Il arrive qu'un magicien ou un ensorceleur endure la formation intensive obligatoire pour rejoindre les rangs des exécutants.

Quand il travaille avec d'autres, l'exécutant du Noctechant fait office de cheville ouvrière. Il symbolise la fidélité d'équipier quand il est en groupe sur une mission. Il n'est pas rare qu'un exécutant soit à la tête d'une compagnie formée non seulement d'autres exécutants, mais aussi de guerriers, de lanceurs de sorts et de roublards.

Adaptation. Bien qu'elle soit présentée ici comme liée à la guilde du Noctechant, cette classe de prestige peut intervenir de diverses manières dans votre univers de jeu. Les exécutants pourraient être les membres d'une organisation criminelle d'élite, d'un groupe privé louant grassement ses services de sécurité ou d'une branche spéciale de l'armée d'une nation. Mettre en avant la formation des exécutants et leurs tactiques

TABLE 2-6 : L'EXÉCUTANT DU NOCTECHANT

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	Attaque sournoise (+1d6), travail d'équipe (voir et entendre les alliés)
2	+2	+3	+0	+0	Seconde peau
3	+3	+3	+1	+1	Talent d'équipe (+2)
4	+4	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6)
5	+5	+4	+1	+1	Tenaille d'équipe
6	+6	+5	+2	+2	Opportunisme
7	+7	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+3d6), talent d'équipe (+4)
8	+8	+6	+2	+2	Esquive extraordinaire
9	+9	+6	+3	+3	Travail d'équipe (<i>rapport</i>)
10	+10	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+4d6)

de groupe peut donner de la saveur à un combat qui les implique et de la consistance à un personnage qui adopte la carrière.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir exécutant du Noctechant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 10 en Discrétion.

Don : Science de l'initiative.

Spécial : pouvoir d'esquive totale.

Spécial : le personnage doit se soumettre à une formation intensive et passer diverses épreuves auprès de la guilde du Noctechant pour avoir accès aux aptitudes de la classe.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'exécutant du Noctechant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'exécutant du Noctechant.

Armes et armures. L'exécutant du Noctechant ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Attaque sournoise (Ext). L'exécutant du Noctechant inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 4, 3d6 au niveau 7 et 4d6 au niveau 10. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si l'exécutant du Noctechant bénéficie également de

l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Travail d'équipe (Ext). Les exécutants du Noctechant sont formés pour garder un œil vigilant sur les partenaires qui les accompagnent en mission. L'exécutant bénéficie d'un bonus de circonstances de +20 aux tests de Détection et de Perception auditive visant à voir ou entendre ses alliés.

Au niveau 9, les sens de l'exécutant du Noctechant sont à ce point aiguisés qu'il connaît la position et l'état de santé de ses alliés (comme avec le sort *rapport*) dans un rayon de 30 mètres, même s'il ne peut les voir directement.

Seconde peau (Ext). Dès le niveau 2, l'exécutant du Noctechant bénéficie d'une réduction de 2 points (minimum 0) du malus d'armure aux tests associé à son armure légère.

Talent d'équipe (Ext). À partir du niveau 3, l'exécutant du Noctechant peut, grâce à sa formation, améliorer les compétences de ses compagnons. Tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres bénéficient d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion et Perception auditive. Pour pouvoir profiter du bonus, il est nécessaire que l'allié puisse voir directement l'exécutant.

Au niveau 7, ce bonus passe à +4.

Tenaille d'équipe (Ext). Quand un exécutant du Noctechant de niveau 5 ou supérieur prend son adversaire en tenaille, il bénéficie, ainsi que tous ses alliés contrôlant l'espace de l'adversaire, d'un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque contre cet adversaire (en plus du bonus de prise en tenaille éventuel).

Opportunisme (Ext). Une fois par round, l'exécutant du Noctechant de niveau 6 ou supérieur peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être blessée par un autre personnage (cf. aptitude de roublard du même nom, page 58 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Quand un exécutant du Noctechant de niveau 8 ou supérieur subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

EXEMPLE D'EXÉCUTANT DU NOCTECHANT

Karsta au poing lourd. Demi-orque (f), moine 7/exécutant du Noctechant 3 ; FP 10 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 10d8+20 ; pv 68 ; Init +6 ; VD 15 m ; CA 18, contact 15, pris au

dépourvu 16 ; B.B.A +8 ; Lutte +12 ; Att combat à mains nues (+13 corps à corps, 1d8+4) ; Out combat à mains nues (+13/+8 corps à corps, 1d8+4) ou combat à mains nues avec déluge de coups (+12/+12/+7 corps à corps, 1d8+4) ; AS attaque sournoise (+1d6), frappe *ki* (magie) ; Part bonus à la CA, chute ralentie (9 m), demi-orque, esquive totale, plénitude physique (14 pv/jour), pureté physique, seconde peau, sérénité, talent d'équipe, travail d'équipe, vision dans le noir (18 m) ; AL LN ; JS Réf +11, Vig +9, Vol +8 ; For 18, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +15, Détection +14, Discrétion +15, Saut +12 ; Arme de prédilection (combat à mains nues), Coup étourdissant^s, Esquive, Parade de projectiles^s, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe^s, Souplesse du serpent.

Attaque sournoise (Ext). Karsta inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Karsta). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Karsta peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Chute ralentie (Ext). Karsta, pour peu qu'elle puisse atteindre une paroi en tendant le bras, voit les dégâts de chute calculés comme si la hauteur était raccourcie de 9 mètres.

Demi-orque. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière.

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Karsta l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Pureté physique (Ext). Karsta est immunisée contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle.

Seconde peau (Ext). Karsta bénéficie d'une réduction de 2 points (minimum 0) du malus d'armure aux tests associé à son armure légère.

Sérénité (Ext). Karsta bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Talent d'équipe (Ext). Tous les alliés de Karsta dans un rayon de 9 mètres bénéficient d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion et Perception auditive. Pour pouvoir profiter du bonus, il est nécessaire que l'allié puisse voir directement Karsta.

Travail d'équipe (Ext). Karsta bénéficie d'un bonus de circonstances de +20 aux tests de



*Karsta au poing lourd,
exécutante du Noctechant*

*Raëlia Jaessine,
silence du Noctechant*

Détection et Perception auditive visant à voir ou entendre ses alliés.

Possessions : amulette d'armure naturelle +1, bracelets d'armure +3, anneau de protection +1, cape de résistance +1, élixir de déplacement furtif, élixir de discrétion instinctive, élixir d'acuité visuelle, 2 potions de soins modérés.

FIGURE EXEMPLAIRE

Les figures exemplaires sont convaincues que la plupart des créatures et des individus ont en eux des capacités et des talents aussi abondants qu'inexploités, et que le multivers ne pourrait que se bonifier si tout le monde tentait de faire honneur à son potentiel. Pour un tel personnage, la meilleure façon d'encourager cette attitude consiste à servir soi-même d'exemple. La figure exemplaire consacre toute son énergie à perfectionner ses compétences jusqu'à ce qu'elle soit capable de les mettre en œuvre avec grâce, fluidité et art. Elle estime que la moindre action (qu'il s'agisse de grimper à un arbre ou de confectionner une chaise) mérite d'être faite avec une maîtrise et une élégance telles qu'elle puisse susciter l'admiration et provoquer un désir d'élévation chez les autres. Quel que soit le domaine d'expertise de la figure exemplaire, qu'elle soit funambule, spécialiste des langues oubliées ou qu'elle connaisse par cœur tous les noms des archifiélons des Abysses, elle pratique toujours son art avec la même passion et le même enthousiasme.

Les bardes sont probablement les personnages les plus enclins à entreprendre cette classe de prestige, mais il arrive que des magiciens, des roubards, des rôdeurs et des druides empruntent également cette voie. Parmi toutes ces classes, on trouve un certain nombre de personnes qui pensent que l'on peut considérer ce qu'elles font comme de l'art et, comme tous les artistes, elles cherchent alors à inspirer leur prochain par leur excellence. Les prêtres, les paladins et les moines peuvent également s'intéresser à cette carrière, mais le dévouement dont ils font preuve pour promouvoir une philosophie ou une puissance supérieure entre parfois en conflit avec la conviction de la figure exemplaire selon laquelle les mortels admirables restent la meilleure source d'inspiration.

Les PNJ figures exemplaires sont souvent des personnages excentriques qui voyagent à travers le multivers et ne font halte que lorsqu'un lieu attire leur intérêt. Certains sont des aristocrates ou membres de riches familles marchandes qui usent de leur réputation pour s'ouvrir les portes des cours d'individus puissants et influents, dans l'espoir que leur exemple poussera leurs hôtes à gouverner plus judicieusement. D'autres ne sont que des mendiants ou des sages errants qui évoluent parmi les gens du peuple, chez qui ils cherchent à susciter un élan d'optimisme social. La grande majorité des figures exemplaires sont des personnes par ailleurs ordinaires qui gagnent leur vie comme boulangers, forgerons, marchands ou parfois aventuriers. Mais leur métier importe peu, car ils ont tous une vocation pédagogique et espèrent améliorer le multivers par l'exemple.

Adaptation. La manière la plus simple pour personnaliser cette classe de prestige consiste à choisir une compétence de

spécialisation pour faire une classe séparée de figures exemplaires ou une organisation. À partir de la compétence Détection, par exemple, on peut imaginer les sentinelles de l'Ordoanai, groupe mercenaire d'éclaireurs et de gardes du corps. La compétence Acrobaties pourrait ainsi donner naissance aux acrobates du Cercle bleu, troupe itinérante de spectacle derrière laquelle se cache une guilde secrète d'assassins.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir figure exemplaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Diplomatie, degré de maîtrise de 13 dans une compétence.

Dons : Talent (une compétence).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Toutes les compétences sont considérées comme compétences de classe pour la figure exemplaire.

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de figure exemplaire.

Armes et armures. La figure exemplaire ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Maestria (Ext). La figure exemplaire fait preuve d'un savoir-faire exceptionnel dans l'une de ses compétences. Elle choisit une compétence pour laquelle son degré de maîtrise est au moins égal à 13 et reçoit un bonus d'aptitude de +4 à tous les tests correspondants.

Aux niveaux 4, 7 et 10, le personnage acquiert à nouveau cette aptitude de classe. À chaque fois, il choisit une nouvelle compétence pour laquelle son degré de maîtrise est au moins de 13 et il reçoit le même bonus de +4 pour cette compétence. Si la figure exemplaire ne dispose pas d'autre compétence aussi maîtrisée, maestria ne lui apportera rien tant qu'elle n'aura pas un degré de maîtrise de 13 dans une compétence. Dès que la condition est remplie, même si elle intervient à un niveau très ultérieur, maestria s'applique automatiquement sur la compétence correspondante.

Maîtrise des compétences (Ext). La figure exemplaire est tellement sûre d'elle qu'elle peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Elle sélectionne un nombre de compétences égal à 1 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'elle se sert de l'une d'elles, elle peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'elle est distraite. À chaque fois qu'elle acquiert un niveau de classe, la figure exemplaire peut choisir une nouvelle compétence à ajouter à la liste des celles dont elle a pareille maîtrise.

Talent contagieux (Ext). À partir du niveau 2, la figure exemplaire peut faire profiter ses alliés de son savoir-faire et leur permettre de se surpasser. Si elle accepte de s'imposer un malus aux tests d'une compétence pour laquelle l'aptitude maestria

TABLE 2-7 : LA FIGURE EXEMPLAIRE

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	+0	+2	Maestria, maîtrise des compétences
2	+1	+0	+0	+3	Talent contagieux (moitié du malus)
3	+2	+1	+1	+3	Don supplémentaire
4	+3	+1	+1	+4	Assurance souveraine, maestria
5	+3	+1	+1	+4	Démonstration convaincante
6	+4	+2	+2	+5	Don supplémentaire
7	+5	+2	+2	+5	Maestria
8	+6	+2	+2	+6	Talent contagieux (égal au malus), vivacité intellectuelle
9	+6	+3	+3	+6	Don supplémentaire
10	+7	+3	+3	+7	Maestria, perfection de l'être

s'applique, la figure exemplaire confère un bonus d'aptitude aux tests de la compétence correspondante de tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Le malus imposé est libre, mais ne peut dépasser le niveau de classe de la figure exemplaire, et le bonus conféré est égal à la moitié du malus. Pour recourir à cette aptitude, le personnage doit consacrer une action complexe, sachant que les effets persistent tant qu'il reste conscient et à portée de ses alliés.

Ainsi, une figure exemplaire de niveau 4 ayant choisi d'appliquer l'aptitude maestria à la compétence Artisanat (fabrication d'armures) peut s'imposer un malus de -4 aux tests de cette compétence pour conférer un bonus d'aptitude de +2 à tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres, tant qu'elle ne s'éloigne pas davantage.

Au niveau 8, le bonus d'aptitude conféré par talent contagieux est égal au malus que s'impose la figure exemplaire.

Dons supplémentaires. Aux niveaux 3, 6 et 9, la figure exemplaire peut choisir un don supplémentaire dans la liste suivante : Affinité magique, Artiste polyvalent †, Athlétisme, Autonome, Combat en aveugle, Discret, Doigts de fée, Expertise du combat, Fin limier, Fourberie, Fraternité animale, Funambule, Magie de guerre, Meticuleux, Négociation, Ouvert d'esprit †, Persuasion, Pistage, Savoir-faire mécanique, Science de la nage †, Science de l'initiative, Talent, Vigilance et Voltigeur. Elle ne peut choisir un don que si elle en remplit les conditions.

† Nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

Assurance souveraine (Sur). Dès le niveau 4, la figure exemplaire sait puiser dans sa force intérieure pour rester en vie dans les situations les plus dangereuses et tendues. Elle ajoute son bonus de Charisme, le cas échéant, à tous ses tests de Concentration et ses jets de Vigueur.

Démonstration convaincante (Ext). À partir du niveau 5, la figure exemplaire peut recourir à sa maestria

pour améliorer l'attitude des PNJ. Pour ce faire, il est nécessaire que les PNJ soient témoins d'un moment où le personnage utilise une compétence pour laquelle s'applique l'aptitude maestria. Le fonctionnement est le même que pour les tests de Diplomatie visant à influencer l'attitude des PNJ (cf. page 74 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que le test de la compétence choisie remplace celui de Diplomatie.

La démonstration ne peut produire l'effet escompté si elle menace les PNJ et il faut qu'elle vise à divertir ou amuser les spectateurs. Il est également nécessaire que les observateurs se trouvent à 9 mètres ou moins de la figure exemplaire, qu'ils puissent la voir nettement et qu'ils s'intéressent à ce qu'elle fait de leur plein gré. Le personnage doit consacrer au moins 1 minute à sa démonstration et ne peut affecter une même créature plus d'une fois par tranche de 24 heures.

Vivacité intellectuelle (Sur). Parvenue au niveau 8, la figure exemplaire peut canaliser son intellect pour être plus efficace dans certaines situations plus physiques. Elle ajoute son bonus d'Intelligence, le cas échéant, à tous ses tests d'initiative et ses jets de Réflexes.

Perfection de l'être. Au niveau 10, la figure exemplaire atteint la véritable quintessence de son art, à tel point qu'elle est désormais une entité magique. Son type devient Extérieur (natif). Veuillez consulter l'aptitude de moine du même nom, page 45 du *Manuel des Joueurs*.



Brieta Oestreow,
figure exemplaire

EXEMPLE DE FIGURE EXEMPLAIRE

Brieta Oestreow. Gnome (f), barde 10/figure exemplaire 4 ; FP 14 ; humanoïde de taille P ; DV 14d6 ; pv 51 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18, contact 14, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +8 ; Lutte +3 ;

Att rapière +1 (+11 corps à corps, 1d4/18–20) ou arbalète légère de maître (+11 distance, 1d6/19–20); Out rapière +1 (+11/+6 corps à corps, 1d4/18–20) ou arbalète légère de maître (+11 distance, 1d6/19–20); AS pouvoirs magiques, sorts; Part gnome, maîtrise des compétences, musique de barde (10/jour, contre-chant, *fascination*, inspiration héroïque, inspiration talentueuse, inspiration vaillante, *suggestion*), savoir bardique (+12), talent contagieux, vision nocturne; AL CB; JS Réf +6*, Vig +9*, Vol +9*; For 8, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 13, Cha 22.

Compétences et dons: Acrobaties +22^{MC}, Bluff +23^{MC}, Concentration +19^{MC}, Connaissances (folklore local) +8, Détection +9, Diplomatie +23, Discrétion +5^{MC}, Équilibre +16, Intimidation +8, Perception auditive +3, Psychologie +13^{MC}, Renseignements +8, Représentations (chant) +26^{MC}, Saut +21, Utilisation d'objets magiques +23; Artiste polyvalent †, Attaque en finesse, Expertise du combat, Sort déguisé †, Talent (Représentation (chant)), Voltigeur^S.

† Nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

Langues : commun, gnome; draconien, nain.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* (animaux fousseurs uniquement, durée 1 minute), *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* (DD 16) 1 fois par jour.

Gnome. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes. Les gnomes reçoivent un bonus racial de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Maîtrise des compétences (Ext). Brieta a une telle maîtrise des compétences Acrobaties, Bluff, Concentration, Discrétion, Psychologie et Représentation qu'elle peut faire 10 même en situation de stress. Ces compétences sont signalées par l'exposant ^{MC} dans le profil ci-dessus.

Musique de barde. Brieta peut recourir dix fois par jour à son aptitude de musique de barde (cf. aptitude de barde, page 29 du *Manuel des Joueurs*).

Contre-chant (Sur). Brieta recourt à la musique ou la poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Brieta peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à la musique ou la poésie.

Inspiration talentueuse (Sur). Par la musique ou la poésie, Brieta peut aider un allié à réussir une tâche.

Inspiration vaillante (Sur). Brieta peut galvaniser ses alliés contre la peur et améliorer leurs capacités de combat par la musique ou la poésie.

Inspiration héroïque (Sur). Brieta peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer l'héroïsme chez un allié, ce qui améliore ses talents de combattant.

Suggestion (Mag). En puisant dans son répertoire musical ou en récitant un poème, Brieta peut exercer une *suggestion* (comme le sort) sur une créature qu'elle a au préalable *fascinée*.

Talent contagieux (Ext). Si elle accepte de s'imposer un malus aux tests d'Acrobaties ou de Représentation (chant), Brieta confère un bonus d'aptitude aux tests de la compétence correspondante

de tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Le malus imposé est libre, mais ne peut dépasser –4, et le bonus conféré est égal à la moitié du malus. Pour recourir à cette aptitude, Brieta doit consacrer une action complexe, sachant que les effets persistent tant qu'elle reste consciente et à portée de ses alliés.

Sorts de barde connus (peut lancer 3/5/5/3/1; niveau 10 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *berceuse* (DD 16), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *son imaginaire* (DD 16); 1^{er} niveau : *altération de la parole* † (DD 17), *corde animée*, *feuille morte*, *mouvement accéléré* †; 2^e niveau : *hypnotisme* † (DD 18), *invisibilité rapide* †, *silence* (DD 18), *suggestion* (DD 18); 3^e niveau : *bagou*, *clignotement*, *lien verbal* †, *manipulation des sons*; 4^e niveau : *liberté de mouvement*, *soins intensifs*.

† Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 5.

Possessions : *amulette d'armure naturelle* +1, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +2, *rapière* +1, arbalète légère de maître et 10 carreaux, 10 carreaux en fer froid, *bottes de sept lieues*, *cape de Charisme* +4, anneau en or avec améthyste sertie (1 700 po), 26 pp.

FOUILLEUR DE DONJON

Par bien des aspects, le fouilleur de donjon est l'expression ultime du roublard aventurier. Il n'a pas son pareil pour se mouvoir furtivement dans tous les types de souterrains, détectant et désarmant les pièges, crochétant les serrures, localisant les trésors et dérochant les objets protégés.

Comme le fouilleur de donjon travaille fréquemment seul, il doit apprendre à penser, à agir et à ne compter que sur lui-même. Ainsi, même lorsqu'il explore un donjon accompagné d'autres aventuriers, il reste à part, pour évoluer en éclaireur, désamorcer les pièges à bonne distance du groupe ou rechercher un trésor pendant que les autres sont occupés ailleurs.

Souvent, le fouilleur de donjon a délaissé les compétences sociales pour se concentrer sur les pratiques de l'exploration de donjon et la récupération de trésors. Les roublards et les éclaireurs font d'excellents fouilleurs de donjon, comme c'est le cas des quelques ninjas et kleptomages qui choisissent de suivre cette voie. Les personnages multiclassés roublards/rôdeurs qui préfèrent les ténèbres des cavernes à la clarté du ciel peuvent également briller dans cette classe.

Les meilleurs fouilleurs de donjon deviennent des légendes et sont recherchés par tous ceux qui veulent récupérer un trésor inaccessible. Certains acceptent même une rémunération régulière d'un certain nombre de nobles, en échange d'un désintéret pour leurs richesses. Seuls les meilleurs survivent assez longtemps pour se faire un nom. Les moins talentueux et débrouillards finissent dans l'anonymat d'une expédition ratée, ne laissant pour testament que leurs os blanchis qui seront peut-être découverts par un confrère plus chanceux.

Adaptation. Il peut être particulièrement intéressant d'associer la classe de prestige de fouilleur de donjon à une race particulière. Si les nains et les gnomes peuvent s'imposer comme les choix les plus évidents, on peut imaginer des fouilleurs de donjon issus de races moins classiquement liées à la fouille souterraine, comme les humains, les elfes noirs ou les

TABLE 2-8 : LE FOUILLEUR DE DONJON

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	+2	+0	Sens des pièges (+1), survie des profondeurs, vision dans le noir
2	+1	+3	+3	+0	Connaissance de la pierre, <i>rapetissement</i>
3	+2	+3	+3	+1	<i>Augure</i> (1/jour), maîtrise des compétences
4	+3	+4	+4	+1	Esquive totale, sens des pièges (+2)
5	+3	+4	+4	+1	Perception aveugle (1/jour)
6	+4	+5	+5	+2	<i>Augure</i> (2/jour), <i>passe-muraille</i>
7	+5	+5	+5	+2	Sens des pièges (+3)
8	+6	+6	+6	+2	<i>Orientation</i>
9	+6	+6	+6	+3	<i>Augure</i> (3/jour), <i>porte de phase</i>
10	+7	+7	+7	+3	Perception aveugle (2/jour), sens des pièges (+4)

halfelins, ce qui permet de proposer une représentation moins stéréotypée de ces races. Par ailleurs, le fouilleur de donjon et le silence du Noctechant (cf. page 77) constituent des classes de prestige proches du roublard, sans pour autant insister sur l'attaque sournoise et peuvent servir de modèles si vous désirez créer d'autres classes de ce type pour votre univers de jeu.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir fouilleur de donjon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Crochetage, degré de maîtrise de 10 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 10 en Escalade, degré de maîtrise de 10 en Fouille, degré de maîtrise de 5 en Artisanat (maçonnerie), degré de maîtrise de 5 en Connaissances (exploration souterraine), degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Discrétion.

Dons : Combat en aveugle, Vigilance.

Spécial : pouvoir de recherche des pièges.

Spécial : pour devenir fouilleur de donjon, le personnage devra survivre à une épreuve souterraine périlleuse. Celle-ci revêt l'une des trois formes suivantes :

- Une expédition en solo dans un donjon qui lui permettra de gagner la moitié des points d'expérience nécessaires pour arriver au niveau suivant (par exemple, un personnage de niveau 7 devra gagner 3 500 PX dans ce type de mission). Le personnage devra achever son incursion en une semaine ; par contre, il sera libre d'aller et revenir à sa guise pendant ce laps de temps.
- Survivre à un effondrement ou tout autre éboulement (cf. page 66 du *Guide du Maître*).
- Vivre un an sans voir le soleil. Habituellement, le personnage choisit de vivre cette période avec des habitants des profondeurs comme les elfes noirs ou les nains.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du fouilleur de donjon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For), Survie (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de fouilleur de donjon.

Armes et armures. Le fouilleur de donjon ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sens des pièges (Ext). Le fouilleur de donjon est passé maître dans l'art de s'esquiver aux effets des pièges (cf. aptitude de barbare, page 26 du *Manuel des Joueurs*). Les bonus correspondants augmentent de 1 pour chaque tranche de 3 niveaux de fouilleur de donjon au-delà du premier (+2 au niveau 4, +3 au niveau 7 et +4 au niveau 10) et se cumulent avec les bonus équivalents que peuvent conférer d'autres classes.

Survie dans les profondeurs (Ext). L'expérience du fouilleur de donjon dans les sites souterrains et obscurs l'a rendu particulièrement à l'aise dans ce monde des profondeurs. Il ajoute son niveau de classe sous forme de bonus aux tests de Survie pratiqués en milieu souterrain.

Vision dans le noir (Ext). La longue habitude des souterrains enténébrés a fini par conférer au fouilleur de donjon la capacité de voir dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres. Si le personnage est déjà doté de la vision dans le noir, sa portée augmente de 9 mètres.

Connaissance de la pierre (Ext). Au niveau 2, le fouilleur de donjon acquiert la connaissance de la pierre. Cette aptitude fonctionne exactement comme le trait racial des nains du même nom (cf. page 20 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que les modificateurs apportés sont des bonus d'aptitude et non des bonus raciaux. Si la race du fouilleur de donjon lui conférerait déjà la connaissance de la pierre, les deux types de bonus s'appliquent.

Rapetissement (Mag). Le fouilleur de donjon a souvent besoin de se faufiler à travers des crevasses étroites, des débris de conduits effondrés, les barreaux de geôles et autres passages qui bloquent normalement une personne de cette corpulence. À partir du niveau 2, le fouilleur de donjon peut profiter de l'équivalent du sort *rapetissement* jusqu'à trois par jour (quel que soit son type de créature). Le niveau de lanceur de sorts correspondant est égal à son niveau de classe.

Augure (Mag). À partir du niveau 3, le fouilleur de donjon est capable de deviner à l'avance si une action donnée intervenant dans un futur proche sera bénéfique ou néfaste. Une

fois par jour, il peut recourir à l'équivalent du sort *augure* par une action libre (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Tous les trois niveaux suivants, il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour (2/jour au niveau 6 et 3/jour au niveau 9).

Maîtrise des compétences (Ext). Le fouilleur de donjon est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser certaines compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence (cf. aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive totale (Ext). À partir du niveau 4, le fouilleur de donjon peut éviter les dégâts de certaines attaques en réussissant son jet de Réflexes (cf. aptitude de moine, page 45 du *Manuel des Joueurs*).

Si le fouilleur de donjon bénéficie déjà de cette aptitude par un autre biais, il acquiert alors l'esquive extraordinaire, ce qui lui permet d'éviter complètement les dégâts de certaines attaques par un jet de Réflexes réussi et de n'en subir que la moitié en cas de jet manqué (cf. aptitude de moine, page 45 du *Manuel des Joueurs*).

Perception aveugle (Ext). Au niveau 5, le fouilleur de donjon acquiert la capacité de bénéficier d'une sensibilité extrême aux sons, aux odeurs, aux mouvements et autres infimes perturbations intervenant dans un rayon de 9 mètres. Ce pouvoir agit comme celui qui est détaillé à la page 313 du *Manuel des Monstres* et dure 1 minute par niveau de classe. Au niveau 5, le fouilleur de donjon ne peut recourir à cette aptitude qu'une fois par jour, alors qu'il peut s'en servir deux fois par jour au niveau 10.

Passe-muraille (Mag). À partir du niveau 6, le fouilleur de donjon peut profiter de l'équivalent du sort *passe-muraille* une fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Ce pouvoir est particulièrement pratique pour franchir de petits effondrements ou se glisser dans certains souterrains inaccessibles.

Orientation (Mag). À partir du niveau 8, le fouilleur de donjon peut recourir deux fois par jour à l'équivalent du sort *orientation* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). En général, l'explorateur se sert de cette aptitude pour se déplacer à travers des labyrinthes ou des donjons alambiqués. Il ne peut cibler que lui-même par ce pouvoir.

Porte de phase (Mag). Au niveau 9, le fouilleur de donjon acquiert le pouvoir de produire l'équivalent des effets du sort *porte de phase* une fois par jour (niveau 18 de lanceur de sorts). Cela lui permet de traverser les effondrements de grotte, de faire fi des impasses et des obstacles inamovibles, mais aussi d'effectuer des replis stratégiques très rapides.

EXEMPLE DE FOUILLEUR DE DONJON

Morzul Noirchasseur. Nain (m), roublard 7/fouilleur de donjon 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d6+30 ; pv 67 ; Init +8 ; VD 6 m ; CA 21, contact 15, pris au dépourvu 21 ; B.B.A +7 ; Lutte +9 ; Att *épée courte* +1 (+12 corps à corps, 1d6+3/19-20) ou arbalète légère de maître avec *carreau* +1 (+12 distance, 1d8+1/19-20) ; Out *épée courte* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d6+3/19-20) ou arbalète légère de maître avec *carreau* +1 (+12 distance, 1d8+1/19-20) ; AS attaque sournoise (+4d6) ; Part *augure* (1/jour), esquive instinctive, esquive totale, maîtrise des compétences, nain, *rapetissement* (3/jour), recherche des pièges, sens des pièges (+3), survie dans les profondeurs, vision dans le noir (27 m) ; AL NB ; JS Réf +12*, Vig +8* (+10* contre le poison), Vol +3* ; For 14, Dex 18, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Artisanat (maçonnerie) +8, Connaissances (exploration souterraine) +6, Crochetage +16^{MC}, Déplacement silencieux +17, Désamorçage/sabotage +16^{MC}, Détection +15, Discrétion +17, Escalade +12^{MC}, Estimation +4 (+6 avec les objets en métal, +8 avec les objets en pierre), Évasion +9, Fouille +14^{MC}, Maîtrise des cordes +7 (+9 pour ligoter quelqu'un), Natation +5, Perception auditive +2, Saut -4, Survie +0 (+5 en environnement souterrain, +2 pour suivre une piste) ; Attaque en finesse, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance.

Langues : commun, nain ; commun des profondeurs.

Attaque sournoise (Ext). Morzul inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Morzul). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Morzul peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.



Morzul Noirchasseur,
fouilleur de donjon

Augure (Mag). Morzul peut, par une action libre, recourir à l'équivalent du sort *augure* une fois par jour (niveau 3 de lanceur de sorts).

Esquive instinctive (Ext). Morzul conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu (il en perd cependant le bénéfice s'il se retrouve paralysé ou sans défense).

Esquive totale (Ext). 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, Morzul l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Maîtrise des compétences (Ext). Morzul a une telle maîtrise des compétences Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escalade et Fouille qu'il peut faire 10 même en situation de stress. Ces compétences sont signalées par l'exposant ^{MC} dans le profil ci-dessus.

Nain. Morzul bénéficie de la connaissance de la pierre, qui lui confère un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il le recherchait activement. Morzul ajoute ses bonus raciaux et ses bonus d'aptitude conférés par ses niveaux de fouilleur de donjon pour déterminer les bonus totaux engendrés par sa connaissance de la pierre.

Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol. Ils reçoivent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes. Les nains bénéficient d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants. Leur race leur confère également un bonus de +2 aux tests d'Artisanat ou d'Estimation en rapport avec des objets en pierre ou en métal.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Rapetissement (Mag). Morzul peut bénéficier de l'équivalent des effets du sort *rapetissement de personne* jusqu'à trois fois par jour (niveau 3 de lanceur de sorts).

Recherche des pièges. Morzul peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : chemise de mailles en mithral +2, anneau de protection +1, épée courte +1, arbalète légère de maître, 25 carreaux +1, 10 carreaux en argent, 10 carreaux en fer froid, gantelets de Dextérité +2, havresac d'Hévard, 4 potions de soins légers, 15 mètres de corde en soie, grappin, outils de cambrioleur de qualité supérieure.

FURETEUR SPIRITUEL

Spectre rôdant dans l'esprit des imprudents, le fureteur spirituel se faufile dans les méandres de l'esprit aussi facilement qu'il se glisse dans les ruelles sombres des cités. Le fureteur spirituel allie des pouvoirs psioniques avec une ruse surnaturelle pour en tirer une combinaison redoutable. Il peut s'avérer un voleur et un espion compétent, mais il se considère comme bien plus que cela. Les fureteurs spirituels voient leur formation et leurs facultés psychiques comme une extension de la profonde introspection qu'ils pratiquent sans cesse et qui serait impossible sans une grande connaissance des motivations les plus intimes d'autrui.

Bien que quelques fureteurs spirituels soient formés en secret par des gouvernements, des cabales et autres organisations invisibles, la plupart apprennent leur art au sein d'un monastère reclus. Ces ascètes renoncent aux nombreux objectifs matériels qui étaient les leurs avant de rejoindre le monastère et se consacrent pleinement à s'immiscer dans l'esprit et les secrets de leur prochain. Leur formation rigoureuse insiste sur la nécessité de considérer les défauts et les secrets des autres comme autant de prolongements de leurs propres expériences. Aux yeux du fureteur spirituel, la lumière et la vérité se présentent quand il se sert des motivations intimes d'autrui pour renforcer sa conscience de soi.

La plupart des fureteurs spirituels commencent leur carrière en tant que psions, avant de se diversifier en prenant un niveau de roubleur. Les guerriers psychiques trouvent également un certain attrait dans la classe, mais ils ont plutôt tendance à se multiclasser en rôdeurs ou en ninjas, et non en roubleurs. Bien qu'il soit aussi facile pour la classe de prodige d'embrasser cette carrière que pour les psions, rares sont les prodiges qui deviennent fureteurs spirituels. Pour plus de renseignements sur les classes psioniques et les facultés psioniques, veuillez consulter le *Grand Manuel des Psioniques*.

Adaptation. Grâce à leur avantageux choix de compétences et leur acquisition régulière de facultés psioniques, les fureteurs spirituels peuvent facilement être remodelés pour remplir d'autres rôles. Il vous suffira de modifier les facultés que le fureteur acquiert automatiquement pour donner un autre parfum à la classe. Vous trouverez ci-dessous deux exemples. Les facultés proposées dans ces exemples remplacent la faculté de niveau 1 de fureteur spirituel *lecture des pensées*, celle de *brume de l'esprit* (niveau 3) et celle de *brume de l'esprit de groupe* (niveau 9).

Épieur cérébral (espion psionique) : niveau 1 : *distraction*, niveau 3 : *lien sensitif imposé*, niveau 9 : *sonde mentale*.

Tueur mental (assassin psionique) : niveau 1 : *pensées dissimulées*, niveau 3 : *étourdissement d'énergie*, niveau 9 : *esprit impénétrable personnel*.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir fureteur spirituel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +3.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Discrétion, degré de maîtrise de 3 en escamotage.

Spécial : niveau 3 de manifestation.

Spécial : capacité de manifester *membrane de dissimulation*.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du fureteur spirituel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art psi* (Int), Artisanat (Int), Autohypnose* (Sag), Bluff (Cha), Concentration* (Con), Connaissances (psionique)* (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

* Compétence présentée ou utilisation spécifiée dans le *Grand Manuel des Psioniques*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de fureteur spirituel.

Armes et armures. Le fureteur spirituel ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Facultés. À chaque niveau indiqué sur la table, le fureteur spirituel obtient un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi (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 points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons métapsioniques ou de création d'objets.

Lecture des pensées (Psi). Au niveau 1, s'il ne connaît pas cette faculté, le fureteur spirituel ajoute *lecture des pensées* à son répertoire. Une fois par jour, il peut manifester *lecture des pensées* en dépensant moins de points psi que normalement. La dépense est ainsi réduite de l'équivalent de son niveau de fureteur spirituel (dépense minimale de 1 point). Les effets de la faculté restent limités par le niveau de manifestation du personnage.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 2, le fureteur spirituel inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque



Mysk, fureteuse spirituelle

TABLE 2-9 : LE FURETEUR SPIRITUEL

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Facultés
1	+0	+2	+0	+2	<i>Lecture des pensées</i>	+1 niveau effectif
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise (+1d6)	—
3	+2	+3	+1	+3	<i>Brume de l'esprit</i>	+1 niveau effectif
4	+3	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6)	—
6	+4	+5	+2	+5	—	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	—	+1 niveau effectif
8	+6	+6	+2	+6	Attaque sournoise (+3d6)	—
9	+6	+6	+3	+6	<i>Brume de l'esprit de groupe</i>	+1 niveau effectif
10	+7	+7	+3	+7	Surin mental	+1 niveau effectif

sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 5 et à 3d6 au niveau 8. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le fureteur spirituel bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Brume de l'esprit (Psi). Au niveau 3, s'il ne connaît pas cette faculté, le fureteur spirituel ajoute *brume de l'esprit* à son répertoire. Une fois par jour, il peut manifester *brume de l'esprit* en dépensant moins de points psi que normalement. La dépense est ainsi réduite de l'équivalent de son niveau de fureteur spirituel (dépense minimale de 1 point). Les effets de la faculté restent limités par le niveau de manifestation du personnage.

Brume de l'esprit de groupe (Psi). Au niveau 9, s'il ne connaît pas cette faculté, le fureteur spirituel ajoute *brume de l'esprit de groupe* à son répertoire. Une fois par jour, il peut manifester *brume de l'esprit de groupe* en dépensant moins de points psi que normalement. La dépense est ainsi réduite de l'équivalent de son niveau de fureteur spirituel (dépense minimale de 1 point). Les effets de la faculté restent limités par le niveau de manifestation du personnage.

Surin mental (Sur). Arrivé au niveau 10, le fureteur spirituel peut associer une frappe précise avec une décharge d'énergie mentale, ce qui a pour effet d'effacer toute trace de sa présence dans l'esprit et la mémoire de sa victime, alors même qu'il la blesse. Une fois par round, le fureteur spirituel peut, par une action libre effectuée aussitôt après une attaque sournoise réussie, manifester *brume de l'esprit* contre sa victime.

EXEMPLE DE FURETEUR SPIRITUEL

Mysk. Humain (f), roublard 1/psion (prophète) 6/fureteur spirituel 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 6d4+6 plus 4d6+4 ; pv 39 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 15, contact 13, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +5 ; Lutte +4 ; Att et Out dague (+6 corps à corps, 1d4+1/19–20) ; AS attaque sournoise (+2d6), facultés psioniques ; Part recherche des pièges ; AL N ; JS Réf +9, Vig +4, Vol +10 ; For 12, Dex 14, Con 13, Int 19, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +12, Art psi +19, Bluff +3, Connaissances (folklore local) +11, Connaissances (plans) +8, Connaissances (psionique) +13, Crochetage +14, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +16, Détection +4, Discrétion +7, Équilibre +4, Escamotage +6, Évasion +6, Fouille +13, Renseignements +5, Survie +0 (+2 pour suivre une piste et sur d'autres plans) ; Esprit réparateur*, Faculté pénétrante suprême*, Faculté pénétrante*, Science de l'initiative, Science de la diversion †, Volonté de fer, Volonté souveraine*.

* Don détaillé dans le *Grand Manuel des Psioniques*.

† Nouveau don détaillé à la page 111.

Langues : commun ; draconien, elfe, nain, orque.

Facultés psioniques connues (72 points psi ; niveau 8 de manifestation). 1^{er} niveau : *assaut mental* (DD 15), *contact dispersant*, *discordance de destinée*, *pensées dissimulées*, *précognition* ; 2^e niveau : *brume de l'esprit* (DD 16), *commotion*, *invasion du subconscient* (DD 16), *lecture des pensées* (DD 16), *lecture d'objet*,

membrane de dissimulation ; 3^e niveau : *ajustement corporel*, *barrière mentale*, *piège spirituel*, *rayonnement d'énergie* ; 4^e niveau : *liberté de mouvement psionique*, *scellés mentaux* (DD 18), *vision de l'aura*, *vision lointaine* (DD 18).

Attaque sournoise (Ext). Mysk inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Mysk). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Mysk peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Recherche des pièges (Ext). Mysk peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : bracelets d'armure +2, anneau de protection +1, bandeau d'Intelligence +2, cape de résistance +1, 2 potions de soins modérés, potion de grâce féline, dague, 100 po.

INQUISITEUR FLÉOMBRE

Parés d'une armure d'un blanc squelettique et auréolés d'une conviction vertueuse, les inquisiteurs fléombres luttent sans répit contre le Mal, sous toutes ses formes. Tout inquisiteur fléombre fait partie d'une communauté de preux chevaliers connue sous le nom d'ordre de l'Illumination (cf. page 179). Cette organisation prône un combat sans merci contre le Mal et ses membres sont formés à repérer et détruire les créatures et individus maléfiques. Imbu de ferveur, l'inquisiteur ne connaît qu'un remède contre cet ennemi : l'épée. Les flammes purificatrices et le tranchant de sa lame sainte sont ses outils.

Avec leurs confrères (terme employé par les membres de l'ordre pour se désigner les uns les autres), les traqueurs fléombres, les inquisiteurs débusquent le Mal et l'affrontent, où qu'il se trouve. À l'inverse des traqueurs, cependant, les inquisiteurs fléombres se chargent davantage de la phase d'éradication que de celle de recherche. Leur zèle inflexible et la conviction profonde de leur légitimité absolue permettent aux inquisiteurs fléombres d'annihiler les manifestations du Mal, même si cela doit coûter la vie à quelques créatures bienveillantes, sans éprouver les doutes qui assaillent parfois d'autres chevaliers. L'ordre de l'Illumination se justifie ainsi : il vaut mieux sacrifier un village qui abrite un puissant démon, plutôt que de risquer de laisser s'échapper le flélon et se répandre le Mal. Bien que l'inquisiteur reste voué à la cause du Bien, cette forme de conviction lui

TABLE 2-10 : L'INQUISITEUR FLÉOMBRE

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	Intime conviction, percer les ténèbres
2	+2	+0	+3	+0	Châtiment (1/jour), discrétion sacrée (+4)
3	+3	+1	+3	+1	Science de la destruction
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+1d6)
5	+5	+1	+4	+1	Pureté impitoyable
6	+6	+2	+5	+2	Châtiment (2/jour)
7	+7	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+2d6), discrétion sacrée (+8)
8	+8	+2	+6	+2	Ferveur de la vertu
9	+9	+3	+6	+3	Lumière ardente
10	+10	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+3d6), châtiment (3/jour)

permet d'utiliser ses pouvoirs contre ses ennemis, quel que soit leur alignement.

Les inquisiteurs doivent garder un œil vigilant sur les traqueurs fléombres, pour s'assurer qu'ils ne sombrent pas dans les ténèbres. Les traqueurs préfèrent user de subterfuge pour trouver le Mal où il se cache, et l'on sait que la ruse et la subtilité sont souvent des instruments du Mal. C'est dans ce genre de situations que les deux pôles de l'ordre de l'Illumination se retrouvent parfois en désaccord, même si le dévouement zélé de l'organisation à la cause du Bien reste entier.

Presque tous les inquisiteurs fléombres sont au départ des paladins ayant pris quelques niveaux de roublards pour mieux cerner et combattre les forces subtiles du Mal. Cette combinaison de classes inhabituelle leur permet de résister remarquablement bien aux manipulations des créatures maléfiques et de les affronter sans peur. Certains prêtres/roublards embrassent également cette carrière, sacrifiant leur étude de la magie divine pour perfectionner leur compétence martiale.

Adaptation. Vous pouvez intégrer les inquisiteurs fléombres au sein d'une organisation moins extrémiste et les dépeignant comme des enquêteurs d'alignement bon, capable de se battre efficacement et dotés de pouvoirs particuliers. Alors que la plupart des personnages combattants ont du mal à participer à des enquêtes et sont peu à l'aise en société, les inquisiteurs brillent dans ces deux domaines. D'un autre côté, vous pouvez également supprimer la condition liée à l'alignement et changer le nom de la classe pour l'adapter à un ordre de chevaliers à tendance neutre ou mauvaise, ce qui ferait de l'inquisiteur un choix presque évident pour la classe de prestige de chevalier noir.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir inquisiteur fléombre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Psychologie, degré de maîtrise de 4 en Renseignements.

Dons : Attaque en puissance.

Spécial : pouvoir de détection du Mal ou faculté de lancer détection du Mal comme sort divin.

Spécial : pouvoir de renvoi des morts-vivants.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'inquisiteur fléombre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'inquisiteur fléombre.

Armes et armures. L'inquisiteur fléombre est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Intime conviction (Ext). Si jamais un inquisiteur fléombre venait à changer d'alignement, pour une raison ou une autre, il ne pourrait plus gagner d'autre niveau dans cette classe de prestige. En revanche, il garderait le bénéfice des aptitudes de classe des niveaux déjà acquis.

Percer les ténèbres (Sur). L'inquisiteur fléombre peut dépenser une de ses utilisations quotidiennes de son pouvoir de renvoi des morts-vivants pour diffuser une aura sainte. Cette lueur illumine vivement dans un rayon de 6 mètres plus 1,50 mètre par niveau d'inquisiteur. Elle est centrée sur le personnage et n'éclaire pas, même faiblement, au-delà des limites indiquées ci-dessus. Ce rayonnement saint persiste pendant 10 minutes par niveau de classe.

Châtiment (Sur). Une fois par jour, un inquisiteur fléombre de niveau 2 ou supérieur peut tenter de châtier une créature qu'il juge corrompue dans le cadre d'une attaque au corps à corps normale. Il ajoute alors son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaires par niveau d'inquisiteur. Contrairement à l'aptitude de châtiment du Mal du paladin, l'inquisiteur fléombre ne fait appel qu'à son propre jugement lorsqu'il s'agit de décider si une créature mérite d'être châtiée. La manière dont le personnage recourt à ce pouvoir ne fait que refléter sa vision du monde. Plus l'inquisiteur se montrera suspicieux et



*Kalvas,
inquisiteur
fléombre*

Farsé, traqueuse fléombre

intransigeant, plus facilement il estimera qu'une créature mérite punition.

L'inquisiteur fléombre peut recourir à cette aptitude deux fois par jour à partir du niveau 6 et trois fois par jour au niveau 10.

Discrétion sacrée (Sur). À partir du niveau 2, l'inquisiteur fléombre peut canaliser une partie de sa magie divine pour se faire plus discret. Pour cela, il doit sacrifier un sort divin qu'il a préparé (ou renoncer à l'un de ses emplacements de sort, s'il recourt à la magie de manière spontanée). Il reçoit alors un bonus de sainteté de +4 à ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, pour un nombre de minutes égal au niveau du sort sacrifié plus son (éventuel) bonus de Charisme.

Au niveau 7, le bonus passe à +8.

Recourir à cette aptitude exige une action rapide (cf. *Actions rapides et actions immédiates*, page 137) qui n'expose pas le personnage aux attaques d'opportunité.

Science de la destruction. Au niveau 3, l'inquisiteur fléombre passe maître dans l'art de briser les armes de ses ennemis et les objets magiques corrompus. Il acquiert le don Science de la destruction en tant que don supplémentaire.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 4, l'inquisiteur fléombre inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 7 et à 3d6 au niveau 10. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si l'inquisiteur fléombre bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Pureté impitoyable (Sur). À partir du niveau 5, l'inquisiteur fléombre tire avantage de la mort de ses ennemis. Quand une créature qu'il a désignée comme corrompue meurt, l'inquisiteur fléombre reçoit un bonus de sainteté de +1 aux jets de Réflexes et de Vigueur pendant les 24 prochaines heures. Pour désigner une créature comme corrompue, il faut que l'inquisiteur ait utilisé son pouvoir de châtiment (voir plus haut) dans le cadre d'une attaque au corps à corps contre elle. Il n'est pas nécessaire que la créature soit tuée par l'inquisiteur lui-même. Le personnage peut bénéficier des avantages de cette aptitude une fois par jour, sachant que la mort d'autres créatures désignées comme corrompues au cours de la même journée n'apporte rien de plus.

Ferveur de la vertu (Sur). Quand un inquisiteur fléombre de niveau 8 ou supérieur désigne une créature comme corrompue, il bénéficie d'un bonus de sainteté de +1 à tous ses jets d'attaque et de dégâts contre la créature jusqu'à la fin de la rencontre. Pour désigner une créature comme corrompue, il faut que l'inquisiteur ait utilisé son pouvoir de châtiment (voir plus haut) dans le cadre d'une attaque au corps à corps contre elle. Le bonus ne s'applique pas à la tentative de châtiment qui désigne la créature, mais seulement aux attaques suivantes qui la ciblent jusqu'à la fin du combat.

Lumière ardente (Sur). À partir du niveau 9, l'inquisiteur peut dépenser une de ses utilisations quotidiennes du pouvoir de renvoi des morts-vivants pour infliger des dégâts aux créatures qui l'entourent. Pour ce faire, il est nécessaire que son aptitude de percer les ténèbres soit active. Toutes les créatures prises dans la zone illuminée (à l'exception de l'inquisiteur) subissent 4d6 points de dégâts. Ces dégâts sont directement infligés par la puissance divine et ne sont sujets à aucune forme de résistance aux énergies destructives. Le recours à cette aptitude exige une action simple.

Note de multiclassage. Un paladin qui devient inquisiteur fléombre peut continuer de progresser en tant que paladin. Par ailleurs, il peut dans ce cas prendre des niveaux de roublard sans entrer en contradiction avec sa classe de paladin. Il est en revanche toujours nécessaire qu'il reste d'alignement loyal bon pour garder le bénéfice de ses aptitudes de paladin et prendre d'autres niveaux de paladin.

INQUISITEURS DÉCHUS

Comme avec les paladins, il arrive qu'un inquisiteur fléombre sombre dans les ténèbres et embrasse les voies du Mal. La confiance en soi est une des forces de l'inquisiteur, qui n'est jamais sous l'emprise du doute et des dilemmes qui accablent les héros plus sceptiques. C'est justement cette assurance excessive dans ses propres capacités à distinguer le bien du mal qui amène parfois l'inquisiteur à se rapprocher dangereusement des ténèbres. La route de l'inquisiteur fléombre est longue et sinueuse et ceux qui l'ont parcourue sans succomber font partie des adversaires du Mal les plus puissants et tenaces. Mais ceux qui tombent après avoir effleuré la quintessence de la pureté sont capables des pires atrocités.

Convaincus de leur propre probité, les inquisiteurs déchus poursuivent leurs viles activités sans éprouver le moindre doute et ils sont souvent assez charismatiques pour entraîner d'autres personnes dans leurs plans machiavéliques. Quand un inquisiteur doté de niveaux de paladin gagne des niveaux de chevalier noir, il convient d'ajouter ses niveaux d'inquisiteur fléombre à ceux de paladin dans le cadre de la détermination du nombre d'aptitudes supplémentaires que le chevalier noir tire de ses niveaux de paladin. Par exemple, un paladin 5/roublard 1/inquisiteur fléombre 5 qui prend un niveau de chevalier noir reçoit autant d'aptitudes de classe de chevalier noir supplémentaires qu'un paladin déchu de niveau 10.

EXEMPLE D'INQUISITEUR FLÉOMBRE

Kalvas. Humain (m), roublard 2/paladin 4/inquisiteur fléombre 2 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6+4 plus 6d10+10 ; pv 60 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +7 ; Lutte +10 ; Att *épée à deux mains* +1 (+12 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; Out *épée à deux mains* +1 (+12/+7 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; AS attaque sournoise (+1d6), châtiment (1/jour), châtiment du Mal (1/jour), renvoi des morts-vivants (5/jour, +4, 2d6+3, niveau 1) ; Part aura de Bien, aura de bravoure, *détection du Mal*, discrétion sacrée, esquive totale, grâce divine, imposition

des mains (8 pv/jour), intime conviction, percer les ténèbres, recherche des pièges, santé divine ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +12, Vol +5 ; For 16, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +4, Déplacement silencieux +5, Désamorçage/sabotage +3, Détection +9, Diplomatie +4, Discrétion +5, Fouille +3, Perception auditive +8, Psychologie +9, Renseignements +6 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Discret, Enchaînement, Inquisiteur dévot †.

† Nouveau don détaillé à la page 108.

Langue : commun.

Attaque sournoise (Ext). Kalvas inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Kalvas). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Kalvas peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Châtiment (Sur). Kalvas peut tenter de châtier une créature qu'il juge corrompue dans le cadre d'une attaque au corps à corps normale. Il gagne alors +2 à son jet d'attaque et inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

Châtiment du Mal (Sur). Kalvas peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque au corps à corps normale. Dans ces conditions, il gagne +2 à son jet d'attaque et inflige 4 points de dégâts supplémentaires.

Aura de bravoure (Sur). Kalvas est immunisé contre la terreur et tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom (cf. page 231 du *Manuel des Joueurs*).

Discrétion sacrée (Sur). Kalvas peut sacrifier un sort divin qu'il a préparé et reçoit alors un bonus de sainteté de +4 à ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, pour un nombre de minutes équivalent à 2 plus le niveau du sort consacré à cet effet.

Esquive totale (Ext). 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, Kalvas l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Intime conviction (Ext). Kalvas ne perd pas le bénéfice de ses aptitudes d'inquisiteur fléombre s'il change d'alignement.

Percer les ténèbres (Sur). Kalvas peut dépenser une de ses utilisations quotidiennes du pouvoir de renvoi des morts-vivants pour diffuser une aura sainte qui illumine vivement dans un rayon de 9 mètres. Elle est centrée sur lui et persiste pendant 20 minutes.

Recherche des pièges. Kalvas peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut

utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Santé divine (Ext). Kalvas est immunisé contre toutes les maladies.

Sorts de paladin préparés (niveau 2 de lanceur de sorts). 1^{er} niveau : *bénédiction d'arme*.

Possessions : harnois +2, épée à deux mains +1, cape de résistance +1, parchemin de *bénédiction d'arme*, 2 parchemins d'*acier silencieux* †, parchemin de *restauration partielle*.

† Nouveau sort détaillé à la page 142.

LIMIER PROFESSIONNEL

Un roi bandit attaque les caravanes. Un ogre pille les fermes au nord. Un ensorceleur a enlevé le fils du maire et le retient prisonnier quelque part dans les marais. Et malgré leurs efforts, les soldats du roi ne s'en sortent pas. Les citoyens terrifiés n'ont plus qu'une solution, et elle n'est pas donnée : faire appel au limier professionnel.

Celui-ci traque les malfaiteurs et les amène devant la justice. Les limiers de bas niveau s'en remettent à leurs sens affûtés et à leur entraînement lorsqu'ils pistent leurs proies. Au fur et à mesure qu'ils gagnent en expérience, leur détermination leur procure des pouvoirs surnaturels, qui les rendent pratiquement infaillibles.

Bien que certains limiers professionnels laissent des cartes de visite, ou même des marques au fer rouge sur leurs cibles, la plupart ne les tuent pas s'ils en ont la possibilité. Ils préfèrent les neutraliser et les ramener. Pour les personnages d'alignement bon, cette pratique satisfait une croyance profonde en la justice. Pour ceux d'alignement neutre ou mauvais, cela assure un flot de revenus constant, à chaque fois qu'ils rattrapent les mêmes cibles, qui finissent toujours par s'évader de prison.

Les barbares et les rôdeurs font les meilleurs limiers, mais les bardes, druides, guerriers et roubards peuvent aussi exceller dans ce rôle. Occasionnellement, un paladin endosse ce manteau, mais jamais pour de l'argent. La plupart des membres de cette classe sont humains, bien que des elfes et des demi-elfes s'accommodent parfois de ce style de vie. Certains des meilleurs limiers sont des humanoïdes comme des gnolls, des hobgobelins et des gobelours.

La plupart des PNJ limiers professionnels travaillent pour de l'argent (beaucoup de préférence), mais certains acceptent de remplir des missions au nom de la justice, de la vengeance, ou du plaisir. Quand l'un d'entre eux accepte un contrat, il n'abandonne pas tant que l'affaire n'est pas réglée, ce qui intervient quand la cible est appréhendée, ou quand cette dernière ou le limier meurt.

Adaptation. La manière la plus simple d'adapter cette classe à votre univers de jeu consiste à associer les limiers professionnels à une ou plusieurs organisations de traqueurs inégalables. Les Limiers infaillibles, organisation détaillée au Chapitre 6 de cet ouvrage, s'imposent comme un choix évident. Vous pouvez

TABLE 2-11 : LE LIMIER PROFESSIONNEL

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	Cible désignée (1), pistage accéléré
2	+2	+3	+3	+0	Frappe non-létale, sur le qui-vive
3	+3	+3	+3	+1	Ramenez-les vivants, traqueur infatigable (+3 m)
4	+4	+4	+4	+1	Acharnement du chasseur, cible désignée (2), furtivité du vent
5	+5	+4	+4	+1	Attaque handicapante, pistage sans traces
6	+6	+5	+5	+2	Détection de l'invisibilité, esprit opaque, traqueur infatigable (+6 m)
7	+7	+5	+5	+2	Cible désignée (3), localisation de créature
8	+8	+6	+6	+2	Liberté de mouvement
9	+9	+6	+6	+3	Odorat, traqueur infatigable (+9 m)
10	+10	+7	+7	+3	Cible désignée (4), orientation

également proposer une bande de limiers professionnels plus localisée, comme un groupe de rôdeurs et de limiers qui a juré de servir une petite baronnie du nord, les récompenses accumulées par les « pisteurs du fer rouge » pourraient alors devenir la source principale de revenus de ces terres.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir limier professionnel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 4 en Renseignements, degré de maîtrise de 4 en Survie.

Dons : Endurance, Pistage.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du limier professionnel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de limier professionnel.

Armes et armures. Le limier professionnel est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Il est formé au port des armures légères.

Cible désignée (Ext). Le limier professionnel peut désigner un humanoïde ou un humanoïde monstrueux comme « cible », afin de mieux le pourchasser. Pour ce faire, il doit se concentrer sur un ennemi à portée de vue, ou bien sur le portrait ou la description de quelqu'un qui n'est pas encore son ennemi, pendant 10 minutes. Toute interruption l'oblige à reprendre sa concentration depuis le début. Une fois qu'il a terminé, la cible est considérée comme désignée.

Le limier professionnel bénéficie d'un bonus d'intuition égal à son niveau de classe sur tous les tests de Détection,

Fouille, Perception auditive et Survie visant à déterminer les allées et venues de la cible désignée. Au cours de sa progression, le limier acquiert d'autres pouvoirs en rapport avec ses cibles désignées.

Si le personnage choisit une nouvelle cible avant d'avoir appréhendé la précédente, cette dernière perd son statut de cible, et le limier perd un nombre de PX égal à ceux qu'il aurait gagnés pour avoir vaincu la créature. Le limier peut utiliser ce pouvoir une fois par semaine.

Au départ, le limier professionnel ne peut avoir qu'une seule cible désignée à la fois. Tous les trois niveaux après le premier, il peut désigner une cible supplémentaire, à condition que toutes les cibles soient désignées en même temps (voir plus haut). Par exemple, un limier professionnel de niveau 4 pourrait choisir comme cible deux gobelours faisant partie du même groupe de prisonniers, ou un gobelours et un goblin dont il peut étudier les portraits en même temps. Si le limier professionnel abandonne la traque de l'une de ses cibles, toutes les autres créatures désignées perdent leur statut de cible, comme décrit plus haut.

Pistage accéléré (Ext). Le limier professionnel peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste (cf. aptitude de rôdeur correspondante, page 55 du *Manuel des Joueurs*).

Frappe non-létale (Ext). À partir du niveau 2, le limier professionnel peut infliger des dégâts temporaires avec une arme de corps à corps qui n'est pas prévue pour cela, sans pour autant subir le malus de -4 au jet d'attaque.

Sur le qui-vive (Ext). Au niveau 2, le limier professionnel devient capable d'anticiper les mauvais tours de ses adversaires. Il peut préparer une action contre sa cible désignée, même en dehors des situations de combat. Si la cible déclenche l'action préparée par le limier au cours des 10 prochaines minutes, ce dernier peut exécuter l'action préparée comme si les deux adversaires étaient déjà en plein combat (à condition, bien sûr, qu'il puisse mener son action à bien). Si le limier est dans l'incapacité d'exécuter l'action (parce qu'il est, par exemple, trop loin de sa cible pour pouvoir l'atteindre avec une arme de corps à corps), l'action préparée est perdue.

Ramenez-les vivants (Ext). Un limier professionnel de niveau 3 ou supérieur peut transformer un coup meurtrier afin de simplement mettre sa cible hors de combat, et pouvoir ensuite la ramener et la châtier comme il se doit. S'il le désire, le limier professionnel peut faire en sorte que tout coup (donné par lui) censé réduire son adversaire à -2 pv ou

moins ne le porte en réalité qu'à -1 pv. Le limier professionnel doit décider de recourir à cette aptitude aussitôt après avoir réduit son adversaire à -2 pv ou moins, et avant d'entreprendre toute autre action (ou même de poursuivre son attaque à outrance). Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir quand on est en rage.

Traqueur infatigable (Ext). À partir du niveau 3, un limier professionnel qui traque une cible désignée bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Constitution visant à résister aux dégâts non-létaux engendrés par une marche forcée (cf. page 164 du *Manuel des Joueurs*).

Par ailleurs, s'il est sur la piste d'une cible désignée, le limier peut augmenter sa vitesse de déplacement de 3 mètres, sans toutefois dépasser la vitesse de la cible désignée. Ce bonus se cumule avec toutes les autres augmentations de la vitesse de déplacement. Au niveau 6, cette augmentation passe à 6 mètres et atteint 9 mètres au niveau 9.

Acharnement du chasseur (Ext). À partir du niveau 4, le limier professionnel ajoute son (éventuel) bonus de Constitution à ses jets de Volonté visant à résister aux attaques spéciales et aux sorts de sa cible désignée.

Furtivité du vent (Sur). Un limier professionnel de niveau 4 ou supérieur peut se déplacer discrètement même lorsqu'il est pressé. Il n'est plus soumis au malus habituel de -5 qu'encourent les personnages qui se déplacent à vitesse normale pour leurs tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, et ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) pour ces mêmes tests lorsqu'il court (le malus restant de -20 s'il charge ou attaque).

Attaque handicapante (Ext). À partir du niveau 5, le limier professionnel peut porter des attaques tellement précises contre sa cible désignée que celle-ci subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force en plus des dégâts normaux. Le limier peut tenter ses attaques handicapantes au corps à corps ou à distance, tant qu'il se trouve à 9 mètres ou moins de sa cible. Pour plus de renseignements, veuillez consulter l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*.

Pistage sans traces (Sur). À partir du niveau 5, le limier professionnel peut pister une créature qui bénéficie du sort *passage sans traces* ou d'un effet similaire. Il subit néanmoins un malus de circonstances de -20 à ses jets de Survie.

Détection de l'invisibilité (Sur). Ce pouvoir, obtenu au niveau 6, est en tout point identique au sort *détection de l'invisibilité*, à ceci près qu'il est actif en permanence et qu'il ne révèle que les cibles désignées du limier.

Esprit opaque (Sur). À partir du niveau 6, le limier professionnel acquiert une résistance à la magie contre les divinations, équivalent à 15 + son niveau de classe. Les avantages de cette aptitude ne se cumulent pas avec les autres formes de résistance à la magie.

Localisation de créature (Mag). À partir du niveau 7, le limier professionnel peut, une fois par jour, produire un effet identique à celui d'un sort de *localisation de créature* (niveau de lanceur de sorts équivalent à son niveau de classe).

Liberté de mouvement (Sur). Un limier professionnel de niveau 8 ou supérieur peut agir normalement, même s'il se retrouve sous des effets qui contrarient les déplacements, comme s'il bénéficiait du sort *liberté de mouvement*. Il peut profiter de ces effets jusqu'à un nombre de rounds par jour équivalent à son bonus de Sagesse (minimum de 1 round). Les effets de ce pouvoir agissent dès que le limier le décide et persistent jusqu'à leur durée limite ou jusqu'à ce qu'ils ne soient plus nécessaires. Il est possible d'y recourir plusieurs fois par jour, tant que la somme de ces utilisations ne dépasse pas le quota journalier. Le niveau de lanceur de sorts correspondant est égal au niveau de limier professionnel.

Odorat (Ext). Au niveau 9, le limier professionnel acquiert le pouvoir d'odorat (cf. page 313 du *Manuel des Monstres*).

Orientation (Mag). Au niveau 10, le personnage peut, deux fois par jour, produire un effet identique au sort *orientation* (niveau de lanceur de sorts équivalent à son niveau de classe).



Ulfour, limier professionnel

EXEMPLE DE LIMIER PROFESSIONNEL

Ulfour. Demi-orque (m), éclaireur 4/guerrier 1/limier professionnel 3 ; FP 8 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 4d8+4 plus 4d10+4 ; pv 51 ; Init +4 ; VD 12 m ; CA 17 (18), contact 13 (14), pris au dépourvu 17 (18) ; B.B.A +7 ; Lutte +10 ; Att *épée courte* +1 (+11 corps à corps, 1d6+4/19-20) ou *arc long composite* +1 (+12 distance, 1d8+3/×3) ; Out *épée courte* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d6+4/19-20) ou *arc long composite* +1 (+12/+7

distance, 1d8+3/×3) ; AS escarmouche (+1 CA, +1d6), frappe non-létale, ramenez-les vivants ; Part cible désignée (1), demi-orque, esquive instinctive, pistage accéléré, pistage sans traces, recherche des pièges, sur le qui-vive, traqueur infatigable, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +2 ; For 17, Dex 16, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +13, Détection +10, Discrétion +13, Escalade +10, Fouille +10, Renseignements +5, Saut +14, Survie +10 (+12 pour suivre une piste) ; Arme de prédilection (arc long), Endurance, Pistage, Tir à bout portant, Tir de précision.

Langues : commun, orque.

Escarmouche (Ext). Ulfour bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 à la CA et inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques intervenant au cours d'un round qui l'a vu se déplacer d'au moins 3 mètres. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux attaques assénées pendant son tour de jeu. Les attaques à distance pratiquées en se déplaçant de la sorte sur des cibles situées à 9 mètres ou moins entraînent également ces dégâts supplémentaires.

Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des escarmouches. Ulfour perd le bénéfice de cette aptitude s'il porte une armure autre que légère ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Frappe non-létale (Ext). Ulfour peut infliger des dégâts temporaires avec une arme de corps à corps qui n'est pas prévue pour cela, sans pour autant subir le malus de -4 au jet d'attaque.

Ramenez-les vivants (Ext). S'il le désire, Ulfour peut faire en sorte que tout coup (donné par lui) qui réduit son adversaire à -2 pv ou moins ne le porte en réalité qu'à -1 pv. Il doit décider de recourir à cette aptitude aussitôt après avoir réduit son adversaire à -2 pv ou moins, et avant d'entreprendre toute autre action (ou même de reprendre son attaque à outrance).

Absence de traces (Ext). Ulfour ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister.

Cible désignée (Ext). Ulfour peut désigner un humanoïde ou un humanoïde monstrueux comme « cible », afin de mieux le pourchasser. Pour ce faire, il doit se concentrer sur un ennemi à portée de vue, ou bien sur le portrait ou la description de quelqu'un qui n'est pas encore son ennemi, pendant 10 minutes. Toute interruption l'oblige à reprendre sa concentration depuis le début. Une fois qu'il a terminé, la cible est considérée comme désignée.

Ulfour bénéficie d'un bonus d'intuition de +3 à tous les tests de Détection, Fouille, Perception auditive et Survie visant à déterminer les allées et venues de la cible désignée.

Ulfour ne peut avoir qu'une seule cible désignée à la fois. S'il choisit une nouvelle cible avant d'avoir appréhendé la précédente, cette dernière perd son statut de cible, et Ulfour perd un nombre de PX égal à ceux qu'il aurait gagnés pour avoir vaincu la créature. Ulfour peut utiliser ce pouvoir une fois par semaine.

Demi-orque. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière.

Esquive instinctive (Ext). Ulfour conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu (il en perd cependant le bénéfice s'il se retrouve paralysé ou sans défense).

Pistage accéléré (Ext). Ulfour peut pister en se déplaçant à sa vitesse normale sans subir le malus habituel de -5 et peut pister au double de sa vitesse de déplacement avec un malus réduit à -10.

Recherche des pièges (Ext). Ulfour peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sur le qui-vive (Ext). Ulfour peut préparer une action contre sa cible désignée, même en dehors des situations de combat. Si la cible déclenche l'action préparée par Ulfour au cours des 10 prochaines minutes, ce dernier peut exécuter l'action préparée comme si les deux adversaires étaient déjà en plein combat (à condition, bien sûr, qu'il puisse mener son action à bien). Si Ulfour est dans l'incapacité d'exécuter l'action (parce qu'il est, par exemple, trop loin de sa cible pour pouvoir l'atteindre avec une arme de corps à corps), l'action préparée est perdue.

Traqueur infatigable (Ext). Lorsqu'il traque une cible désignée, Ulfour bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Constitution visant à résister aux dégâts non-létaux engendrés par une marche forcée.

Par ailleurs, s'il est sur la piste d'une cible désignée, il peut augmenter sa vitesse de déplacement de 3 mètres, sans toutefois dépasser la vitesse de la cible désignée. Ce bonus se cumule avec toutes les autres augmentations de la vitesse de déplacement.

Possessions : armure de cuir +2, arc long composite +1 (bonus de Force max. +1) et 20 flèches, épée courte +1, menottes de qualité supérieure.

MAGE ENCHANTELAME

Dans un monastère enfoui au cœur d'une forêt antique, un groupe hétéroclite de druides et de lanceurs de sorts profanes poursuit sa formation. Les membres de ce monastère œuvrent de concert pour perfectionner un style de combat et de magie unique, qui nécessite de porter deux dagues en permanence. Certains de ces disciples, que l'on appelle mages enchantelames, mêlent cette technique martiale avec la magie profane.

Pour les mages enchantelames, les mouvements rapides de ces dagues font partie intégrante de l'incantation des sorts. Ces silhouettes parfois recluses restent avant tout des lanceurs de sorts, et, seulement après, des combattants au corps à corps. Les mages enchantelames, comme leurs confrères les animorphes enchantelames, agissent pour la justice et la vérité, mais ce sont là des concepts qu'ils définissent dans le feu de l'action. Ils

TABLE 2-12 : LE MAGE ENCHANTELAME

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts profanes
1	+0	+2	+0	+2	Daguemagie	—
2	+1	+3	+0	+3	Invocation du poignard	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise (+1d6)	+1 niveau effectif
4	+3	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	Daguemagie double	+1 niveau effectif
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	Influx profane	+1 niveau effectif
8	+6	+6	+2	+6	Jet de dague profane	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise (+3d6)	+1 niveau effectif
10	+7	+7	+3	+7	Déluge enchantelame	+1 niveau effectif

ne voient pas la morale comme quelque chose de figé et leurs idéaux sont guidés par leur perception de ce qui est juste.

Les mages enchantelames sont très liés aux animorphes enchantelames, qui constituent l'autre moitié de l'organisation connue sous le nom de Gardiens enchantelames (cf. page 167). Les uns comme les autres, ils préservent le labeur des bonnes gens et assurent l'équilibre sacré de la nature face aux intérêts de la civilisation, mais tandis que les animorphes sont calmes et réfléchis, les mages se montrent farouches et impulsifs. Les deux pôles de l'organisation travaillent en harmonie, mais leur approche des problèmes est le plus souvent radicalement différente.

Dans presque tous les cas, les mages enchantelames ont commencé leur carrière comme magiciens ou ensorceleurs et pris un ou deux niveaux de roublard à l'issue de quelques aventures bien menées. Attirées par le style de combat et les idéaux avisés des Gardiens enchantelames, ces personnes se complaisent dans l'aura de mystère qui entoure la guilde et ses techniques peu orthodoxes. Si les membres de la guilde sont avant tout des lanceurs de sorts, certains d'entre eux empruntent des voies plus complexes qui passent par des niveaux de guerrier ou de paladin. Ces personnages suivent les préceptes de la guilde à la lettre, mais ils sont davantage enclins à défendre la vérité à la pointe de la dague plutôt qu'en déployant la puissance profane de leurs sorts.

Adaptation. Bien que les mages et animorphes enchantelames soient liés par leur organisation commune, vous n'êtes pas obligé d'employer ces deux classes dans votre campagne. Les mages, qui sont parfaitement adaptés aux magiciens/roublards de tout alignement, pourraient constituer un redoutable groupe de sectateurs armés de dagues et de sorts.

Par ailleurs, dans une campagne qui intègre les psioniques, le mage enchantelame représente une excellente classe pour les psions/roublards. Il suffit alors de modifier les conditions de la classe et la progression liées à la magie profane pour qu'elles représentent des valeurs similaires en termes de niveau de manifestation et de progression psionique. À partir de là, le psion enchantelame, troisième branche des Gardiens enchantelames, est prêt pour la campagne.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir mage enchantelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Concentration.

Dons : Arme de prédilection (dague), Combat à deux armes.

Spécial : niveau 5 de lanceur de sorts profanes.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mage enchantelame (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de mage enchantelame.

Armes et armures. Le mage enchantelame ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Daguemagie (Ext). Le mage enchantelame mêle sans aucun souci le maniement de ses dagues jumelles avec l'incantation de sorts. Il est ainsi capable de lancer un sort à composantes gestuelles et matérielles, alors même qu'il tient une dague dans chaque main. Lancer un sort de cette manière ne le met aucunement à l'abri des attaques d'opportunité. Si le mage enchantelame manie autre chose qu'une dague, il est nécessaire qu'il garde une main libre pour lancer un sort à composantes gestuelles ou matérielles.

Par ailleurs, le mage enchantelame peut appliquer un sort de contact par le biais d'une attaque de dague (attaque de contact au corps à corps ou attaque au corps à corps, mais pas en lançant une dague).

Invocation du poignard (Sur). À partir du niveau 2, les mages enchantelames développent un lien mystique profond qui rapproche leur faculté de lancer des sorts des dagues qu'ils portent. Chaque fois qu'un mage enchantelame lance un sort profane qui inflige des dégâts d'énergie, il peut transformer la moitié de ces dégâts en dégâts tranchants magiques. La résistance aux énergies destructives ne s'applique pas contre

ces dégâts, mais la réduction des dégâts le peut. Ce pouvoir n'a aucun effet sur la capacité de la cible à résister au sort concerné par un jet de sauvegarde ou une éventuelle résistance à la magie.

Le recours à cette aptitude ne nécessite aucune action, faisant partie intégrante de l'incantation du sort. Seuls les sorts qui présentent une durée instantanée peuvent être altérés par ce pouvoir.

Sorts. À partir du niveau 2 et à chaque niveau suivant de mage enchantelame, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts profanes (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 de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie ou de création d'objets.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 3, le mage enchantelame inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 6 et à 3d6 au niveau 9. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le mage enchantelame bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Daguemagie double (Ext). Tandis que le mage enchantelame acquiert de l'expérience, le lien entre ses sorts et son style de combat à deux dagues se renforce. Dès le niveau 5, le mage enchantelame est capable de retenir un sort de contact dans chacune des dagues qu'il manie. Il doit désigner la correspondance entre dague (de droite ou de gauche) et sort de contact au moment de l'incantation. Si l'une des dagues quitte la main du mage enchantelame, l'énergie se dissipe aussitôt sans dommage (à moins que l'arme ne soit lancée par un mage disposant de l'aptitude jet de dague profane, voir plus bas).

Influx profane (Sur). À partir du niveau 7, le mage enchantelame peut pénétrer provisoirement ses dagues de puissance profane, leur conférant le pouvoir d'infliger des dégâts d'énergie supplémentaires. Pour recourir à cette aptitude, le mage doit sacrifier un sort préparé (ou un emplacement de sort, dans le cas d'un personnage qui lance ses sorts comme un ensorceleur). Quand il active ce pouvoir, le mage enchantelame désigne l'une des dagues qu'il tient et un type d'énergie destructive (électricité, feu ou froid). La dague indiquée inflige alors 1d6 points de dégâts supplémentaires du type d'énergie choisi. Ces effets persistent pendant un nombre de rounds équivalent au niveau du sort sacrifié. Plusieurs recours de ce pouvoir sur

une même dague ne se cumulent pas, même si différents types d'énergie sont choisis. Si la dague est lancée, les dégâts d'énergie s'appliquent pour l'attaque en question, mais les effets se dissipent aussitôt après.

Ce pouvoir s'active par une action rapide qui n'entraîne pas d'attaque d'opportunité (cf. *Actions rapides et actions immédiates*, page 137).

Jet de dague profane (Ext). Un mage enchantelame de niveau 8 peut insuffler la magie profane de ses sorts dans les dagues qu'il lance. Le personnage peut appliquer un sort de contact par le biais d'une dague lancée comme s'il s'agissait d'une attaque au corps à corps. Si la dague atteint sa cible, le sort de contact prend effet sur la créature ou l'objet touché. Si la dague manque sa cible, elle revient dans la main du mage juste avant son prochain tour de jeu (comme si elle était dotée de la propriété spéciale boomerang, cf. page 221 du *Guide du Maître*) et retient le sort comme si le mage avait manqué une attaque au corps à corps.

Déluge enchantelame (Ext). En atteignant le niveau 10, le mage enchantelame est capable d'agrémenter sa magie par les attaques en cascade qu'il assène avec ses dagues. Cette aptitude permet l'incantation rapide d'un sort en même temps qu'une attaque à outrance portée avec ses dagues. Ceci n'affecte en rien le niveau effectif du sort. Il est nécessaire que le personnage effectue au moins une attaque au corps à corps au cours du round pendant lequel il recourt à ce pouvoir, sachant que toutes ses attaques doivent se faire avec une dague (sauf si le sort généré par l'aptitude nécessite un jet d'attaque, auquel cas, le mage peut faire normalement l'attaque demandée par le sort).

Le mage enchantelame peut utiliser cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Dextérité (minimum de 1).

EXEMPLE DE MAGE ENCHANTELAME

Vadamar Lyrr. Elfe (m), magicien 5/roublard 2/mage enchantelame 7 ; FP 14 ; humanoïde de taille M ; DV 5d4 plus 9d6 ; pv 48 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 20, contact 17, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +8 ; Lutte +9 ; Att *dague* +2 (+12 corps à corps, 1d4+3/19-20) ou arc long avec flèche de maître (+14 distance, 1d8/x3) ; Out *dague* +2 (+12/+7 corps à corps, 1d4+3/19-20) et dague en adamantium (+10 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arc long avec flèche de maître (+14/+9 distance, 1d8/x3) ; AS attaque sournoise (+3d6), daguemagie, daguemagie double, influx profane, invocation du poignard, sorts ; Part elfe, esquive totale, familier (crapaud), recherche des pièges, vision nocturne ; AL NB ; JS Ref +14, Vig +3, Vol +9 (+11 contre les enchantements) ; For 13, Dex 20, Con 10, Int 16, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +18, Art de la magie +20, Artisanat (fabrication d'armes) +8, Artisanat (fabrication d'armures) +8, Concentration +15, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +14, Désamorçage/sabotage +5, Détection +13, Discrétion +16,



*Vadamar Lyrr,
mage enchantelame*

*Zaadi Akanthas,
animorphe
enchantelame*

Escalade +8, Fouille +7, Perception auditive +6, Saut +10 ; Arme de prédilection (dague), Attaque éclair, Combat à deux armes, Écriture de parchemins^s, Esquive, Maîtrise des sorts^s (*baiser du vampire, déplacement, invisibilité*), Souplesse du serpent.

Langues : commun, elfe ; draconien, orque, sylvestre.

Attaque sournoise (Ext). Vadamar inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Vadamar). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Vadamar peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Dagumagie (Ext). Vadamar est capable de lancer un sort à composantes gestuelles et matérielles, alors même qu'il tient une dague dans chaque main. Lancer un sort de cette manière ne le met aucunement à l'abri des attaques d'opportunité. Si Vadamar manie autre chose qu'une dague, il est nécessaire qu'il garde une main libre pour lancer un sort à composantes gestuelles ou matérielles.

Par ailleurs, Vadamar peut appliquer un sort de contact par le biais d'une attaque de dague (attaque de contact au corps à corps ou attaque au corps à corps, mais pas en lançant une dague).

Dagumagie double (Ext). Vadamar est capable de retenir un sort de contact dans chacune des dagues qu'il manie. Il doit désigner la correspondance entre dague (de droite ou de gauche) et sort de contact au moment de l'incantation. Si l'une des dagues quitte la main de Vadamar, l'énergie se dissipe aussitôt sans dommage.

Influx profane (Sur). Vadamar peut pénétrer provisoirement ses dagues de puissance profane, leur conférant le pouvoir d'infliger des dégâts d'énergie supplémentaires. Pour recourir à cette aptitude, Vadamar doit sacrifier un sort qu'il a préparé. Quand il active ce pouvoir, il désigne l'une des dagues qu'il tient et un type d'énergie destructive (électricité, feu ou froid). La dague indiquée inflige alors 1d6 points de dégâts supplémentaires du type d'énergie choisi. Ces effets persistent pendant un nombre de rounds équivalent au niveau du sort sacrifié. Plusieurs recours de ce pouvoir sur une même dague ne se cumulent pas, même si différents types d'énergie sont choisis. Si la dague est lancée, les dégâts d'énergie s'appliquent pour l'attaque en question, mais les effets se dissipent aussitôt après.

Ce pouvoir s'active par une action rapide qui n'entraîne pas d'attaque d'opportunité.

Invocation du poignard (Sur). Chaque fois que Vadamar lance un sort profane qui inflige des dégâts d'énergie, il peut transformer la moitié de ces dégâts en dégâts tranchants magiques. La résistance aux énergies destructives ne s'applique pas contre ces dégâts, mais la réduction des dégâts le peut. Ce pouvoir n'a aucun effet sur la capacité de la cible à résister

au sort concerné par un jet de sauvegarde ou une éventuelle résistance à la magie.

Le recours à cette aptitude ne nécessite aucune action, faisant partie intégrante de l'incantation du sort. Seuls les sorts qui présentent une durée instantanée peuvent être altérés par ce pouvoir.

Elfe. Les elfes sont immunisés contre les effets magiques de sommeil. Tout elfe qui passe dans un rayon de 1,50 mètres d'une porte secrète ou cachée a droit à un test de Fouille automatique pour la remarquer, comme s'il la recherchait activement.

Esquive totale (Ext). 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, Vadamar l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Familier. Le familier de Vadamar est un crapaud appelé Berkich. Ce dernier utilise ses bonus de base aux sauvegardes ou ceux de Vadamar, selon ce qui est le plus avantageux pour lui. Les aptitudes et particularités de la créature sont décrites ci-dessous. Vadamar reçoit des avantages particuliers du fait de posséder un familier. Berkich lui confère 3 points de vie supplémentaires (pris en compte dans le profil de Vadamar). Berkich et Vadamar bénéficient des aptitudes lien télépathique et transfert d'effet magique.

Vigilance (Ext). Berkich confère les bénéfices du don Vigilance à son maître tant qu'il se tient dans un rayon de 1,50 mètre de lui.

Lien télépathique (Sur). Vadamar peut communiquer par télépathie avec son familier tant qu'ils ne sont pas séparés d'une distance qui excède 1,5 km. Le maître a le même rapport vis-à-vis des lieux et des objets que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort lancé par Vadamar sur lui-même peut également affecter Berkich, si celui-ci se trouve à 1,50 mètre ou moins de lui au moment de l'incantation. Il peut également lancer sur son familier tout sort à portée personnelle.

Recherche des pièges. Vadamar peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sorts de magicien préparés (niveau 11 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *coup critique* †, *détection de la magie*, *fatigue* (+12 contact au corps à corps, DD 13), *lecture de la magie*, *lumières dansantes* ; 1^{er} niveau : *armure de mage*, *bouclier*, *décharge électrique* (+12 contact au corps à corps), *rayon affaiblissant* (+13 contact à distance) ; 2^e niveau : *idiotie* (+12 contact au corps à corps), *invisibilité*, *posture enchantelame* † (x2), *rayon ardent* (+13 contact à distance) ; 3^e niveau : *baiser du vampire* (+12 contact au corps à corps), *déplacement*, *dissipation de la magie*, *éclair* (DD 16), *rapidité* ; 4^e niveau : *cri* (DD 17), *énergie négative* (+13 contact à distance), *peau de pierre* ; 5^e niveau : *cône de froid* (DD 18), *forme d'ombre* † ; 6^e niveau : *héroïsme suprême*.

Grimoire. Tous les sorts de la liste ci-dessus plus : niveau 0 : tous les autres ; 1^{er} niveau : *arme magique, feuille morte, frayeur, identification, mains brûlantes, projectile magique, repli expéditif rapide* † ; 2^e niveau : *convocation de monstres II, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, hypnolame* †, *main spectrale, ruse du renard* ; 3^e niveau : *arme magique suprême, arme spectrale* †, *mur de vent, runes explosives* ; 4^e niveau : *convocation de monstres IV, mur de feu, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e niveau : *brume mortelle, vol supérieur* ; 6^e niveau : *mante marine* †, *vision lucide* ;

† Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 5.

Possessions : *amulette d'armure naturelle* +3, *anneau de protection* +2, *dague* +2, *dague en adamantium*, *arc long* avec 20 flèches de maître, *gants de Dextérité* +2, *baguette de projectile magique* (niveau 9, 10 charges), *baguette d'invisibilité* (16 charges), *parchemin de rapidité*, *grimoire*, 16 po.

Berkich, crapaud familier. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 5 ; pv 24 ; Init +1 ; VD 1,50 m ; CA 18, contact 15, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +0 ; Lutte -17 ; Att et Out — ; Esp/all 30 cm/0 m ; AS conduit ; Part amphibie, communication avec le maître, esquive extraordinaire, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +10, Vig +3, Vol +11 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 8, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +21, Perception auditive +4 ; Vigilance.

Conduit (Sur). Berkich peut placer les sorts de contact à la place de son maître (cf. Familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*).

Communication avec le maître (Ext). Berkich peut communiquer verbalement avec Vadamar. Les autres créatures ne peuvent les comprendre sans assistance magique.

Esquive extraordinaire (Ext). Quand il subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, Berkich ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Compétences. La coloration de la peau du crapaud lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

MAÎTRE CRÉATEUR

Les maîtres créateurs font autorité en matière de conception d'objets au sein de la communauté gnome. Ils puisent dans leur expertise technique et magique pour créer de véritables merveilles. Leur spécialité est la création d'objets magiques, activité pour laquelle ils usent de toutes leurs aptitudes et de leur savoir-faire, et qui constitue pour eux une forme d'art, mais aussi leur gagne-pain.

Les maîtres créateurs sont généralement des magiciens, mais il arrive que des ensorceleurs s'intéressent à cette classe. On sait aussi que quelques bardes sont devenus maîtres créateurs, mais, habituellement, pas avant d'avoir passé plusieurs années de vie aventureuse.

Les PNJ maîtres créateurs s'éloignent rarement de leur laboratoire, ce qui en fait des interlocuteurs privilégiés des groupes d'aventuriers. Ils ont souvent besoin de minerais

rare, de composantes matérielles inhabituelles et d'autres substances nécessaires à la confection de leurs objets. Mettre la main sur ces produits s'avère souvent trop dangereux pour un gnome seul, c'est pourquoi les maîtres créateurs s'entourent généralement de gardes du corps quand ils partent dans une telle quête et paient leurs accompagnateurs avec des objets magiques de leur composition. Mais il arrive aussi qu'ils fassent appel à des personnes de confiance pour aller dénicher ces substances, leur révélant en retour tout ce qu'ils savent sur ce qui les attend.

Adaptation. Bien que les gnomes soient renommés pour leur maîtrise de la confection magique, ils n'ont pas le monopole de cet art. Cette classe pourrait donc s'adapter à une organisation secrète de maîtres des arcanes de la création d'objets, qui ne seraient pas tous gnomes. En changeant la condition d'accès liée à la magie pour qu'elle exige un lanceur de sorts divin, la classe pourrait convenir aux prêtres de divinités connues pour leurs créations magiques sans pareilles, comme Moradin.

Dés de vie : d4.

CONDITIONS

Pour devenir maître créateur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : gnome.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Artisanat (une spécialité), degré de maîtrise de 4 en Utilisation d'objets magiques.

Dons : deux dons de création d'objet.

Spécial : niveau 5 de lanceur de sorts profanes.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître créateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (architecture et ingénierie) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Désamorçage/sabotage (Dex), Estimation (Int) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître créateur.

Armes et armures. Le maître créateur ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Création accélérée (Ext). Le maître créateur peut concevoir des objets magiques en deux fois moins de temps que la normale (soit un jour par tranche de 2 000 po du prix de base de l'objet, avec un minimum de 1 jour).

Dons supplémentaires. Aux niveaux 1 et 5, le maître créateur reçoit un don de création d'objets supplémentaire, pour lequel il doit remplir les conditions requises.

Sorts. À partir du niveau 2 et à chaque niveau suivant de maître créateur, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de

TABLE 2-13 : LE MAÎTRE CRÉATEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts profanes
1	+0	+0	+0	+2	Création accélérée, don supplémentaire	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Identification	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	+1 niveau effectif

lancer des sorts profanes (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 de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie ou de création d'objets.

Identification (Mag). Un maître créateur de niveau 3 ou supérieur peut déterminer les propriétés magiques d'un objet en le tenant entre ses doigts pendant 1 minute, à condition de réussir un test d'Art de la magie (DD égal à 10 + niveau de lanceur de sorts de l'objet). Il n'est pas possible de faire 10 sur ce test, ni de le tenter à nouveau (ce qui exclut également de faire 20). Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort du même nom.

EXEMPLE DE MAÎTRE CRÉATEUR

Pinker Bachin. Gnome (m), magicien 5/maître créateur 2 ; FP 7 ; humanoïde de taille P ; DV 7d4+14 ; pv 33 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 13, contact 12, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +3 ;

Lutte -3 ; Att et Out bâton (+1 corps à corps, 1d4-2) ; AS pouvoirs



magiques, sorts ; Part création accélérée, familier (rat), gnome, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +2*, Vig +6*, Vol +10* ; For 6, Dex 10, Con 14, Int 16, Sag 14, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +15 (+17 pour déchiffrer les parchemins), Artisanat (alchimie) +15, Concentration +12, Connaissances (mystères) +12, Estimation +7 (+9 pour les objets alchimiques), Perception auditive +4, Utilisation d'objets magiques +7 (+9 pour les parchemins) ; Affinité magique, Création d'armes et armures magiques^s, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques^s, Écriture de parchemins^s, Préparation de potions.

Langues : commun, gnome ; commun des profondeurs, draconien, nain.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* (animaux fouisseurs uniquement, durée 1 minute), *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* (DD 12) 1 fois par jour.

Création accélérée (Ext). Pinker peut concevoir des objets magiques en deux fois moins de temps que la normale (soit un jour par tranche de 2 000 po du prix de base de l'objet, avec un minimum de 1 jour).

Familier. Le familier de Pinker est un rat appelé Vannbar. Ce dernier utilise ses bonus de base aux sauvegardes ou ceux de Pinker, selon ce qui est le plus avantageux pour lui. Les aptitudes et particularités de la créature sont décrites ci-dessous.

Pinker reçoit des avantages particuliers du fait de posséder un familier. Vannbar lui confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur. Pinker et Vannbar bénéficient des aptitudes lien télépathique et transfert d'effet magique.

Vigilance (Ext). Vannbar confère les bénéfices du don Vigilance à son maître tant qu'il se tient dans un rayon de 1,50 mètre de lui.

Lien télépathique (Sur). Pinker peut communiquer par télépathie avec son familier tant qu'ils ne sont pas séparés d'une distance qui excède 1,5 km. Le maître a le même rapport vis-à-vis des lieux et des objets que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort lancé par Pinker sur lui-même peut également affecter Vannbar, si celui-ci se trouve à 1,50 mètre ou moins de lui au moment de l'incantation. Il peut également lancer sur son familier tout sort à portée personnelle.

Gnome. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les koboldes et les gobelinoïdes. Les gnomes reçoivent un bonus racial de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Sorts de magicien préparés (niveau 6 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, message, réparation* ; 1^{er} niveau : *bouclier, compréhension des langages, identification, projectile magique* ; 2^e niveau : *déblocage, grâce féline, image miroir, toile d'araignée (DD 15)* ; 3^e niveau : *boule de feu (DD 16), rayon d'épuisement (+4 contact à distance, DD 16), vol.*

Grimoire. Tous les sorts de la liste ci-dessus plus : niveau 0 : tous les autres ; 1^{er} niveau : *armure de mage, bouclier, couleurs dansantes, rayon affaiblissant* ; 2^e niveau : *lévitation* ; 3^e niveau : *déplacement.*

Possessions : *bracelets d'armure +1, anneau de protection +1, bâton, cape de résistance +1, 2 parchemins d'immobilisation de personne, parchemin d'éclair (niveau 7), baguette de flèche acide de Melf (21 charges), 3 perles (100 po chacune), 4 pp, 3 po, 7 pa, 5 pc.*

Vannbar, rat familier. FP — ; créature magique de taille TP ; DV 5 ; pv 16 ; Init +2 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +3 ; Lutte -9 ; Att ou Out morsure (+5 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS conduit ; Part communication avec le maître, esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +7 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +12, Discrétion +16, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10 ; Attaque en finesse⁵, Discret.

Conduit (Sur). Vannbar peut placer les sorts de contact à la place de son maître (cf. Familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*).

Communication avec le maître (Ext). Vannbar peut communiquer verbalement avec Pinker. Les autres créatures ne peuvent les comprendre sans assistance magique.

Esquive extraordinaire (Ext). Quand il subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, Vannbar ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

MAÎTRE DES BÊTES

Le maître des bêtes se sent plus à son aise avec les créatures de la nature qu'avec les êtres dont l'intelligence est pourtant plus proche de la sienne. Avec le temps, ces vagabonds se lient avec une grande variété d'animaux, allant des puissants lions sanguinaires aux frêles belettes. Au final, le maître des bêtes présente des caractéristiques que l'on retrouve chez ses compagnons animaux, et apparaît presque aussi bestial qu'humanoïde.

Les druides et les rôdeurs sont les maîtres des bêtes les plus courants, en raison de leur lien spontané avec le règne animal. Certains barbares, guerriers et éclaireurs deviennent également maître des bêtes, en particulier ceux qui présentent une véritable affinité avec la nature (comme les elfes et les halfelins). Il est rare qu'un personnage issu d'une autre classe s'engage dans cette voie.

Les PNJ maîtres des bêtes sont généralement de grands solitaires, dont les seuls compagnons de voyage sont les animaux qui les suivent partout. Les maîtres des bêtes d'alignement bon peuvent utiliser leurs pouvoirs pour combattre l'injustice, allant jusqu'à s'allier provisoirement avec de petites communautés rurales. Les maîtres des bêtes d'alignement mauvais, en revanche, sont souvent ouvertement hostiles à la civilisation et se retirent pour se complaire dans la xénophobie.

Adaptation. Les maîtres des bêtes pourraient former une organisation de grande envergure, réunissant des personnes partageant la même philosophie, qui se consacrent à renforcer le lien entre les humanoïdes et les animaux. On peut imaginer des factions rivales, divisées par l'alignement ou le choix des compagnons animaux.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

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

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Dressage, degré de maîtrise de 4 en Survie.

Dons : Talent (Dressage).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître des bêtes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître des bêtes.

Armes et armures. Le maître des bêtes ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

TABLE 2-14 : LE MAÎTRE DES BÊTES

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	Compagnon animal, empathie sauvage
2	+2	+3	+3	+0	Vigilance
3	+3	+3	+3	+1	Communication avec les animaux (1/jour)
4	+4	+4	+4	+1	Compagnon animal supplémentaire (-3)
5	+5	+4	+4	+1	Vision nocturne
6	+6	+5	+5	+2	Communication avec les animaux (2/jour)
7	+7	+5	+5	+2	Compagnon animal supplémentaire (-6)
8	+8	+6	+6	+2	Odorat
9	+9	+6	+6	+3	Communication avec les animaux (3/jour)
10	+10	+7	+7	+3	Compagnon animal supplémentaire (-9)

Compagnon animal (Ext). Le maître des bêtes bénéficie de la loyauté d'un compagnon animal (cf. aptitude du druide, page 32 du *Manuel des Joueurs*). Le maître des bêtes a un niveau de druide effectif égal à son niveau de maître des bêtes +3 en ce qui concerne les compagnons disponibles et la progression des dés de vie et des pouvoirs spéciaux. Le maître des bêtes peut choisir l'un des animaux que peut sélectionner un druide de niveau 1 et appliquer les modifications qui correspondent au compagnon animal d'un druide de niveau 4, ou choisir directement un compagnon animal pour druide de niveau 4.

Si le maître des bêtes dispose d'un compagnon animal par le biais d'une autre classe, les niveaux de druides effectifs de toutes les classes se cumulent. Par exemple, un druide 5/maître des bêtes 2 est considéré comme un druide de niveau 10 pour ce qui est de déterminer le profil de son compagnon animal et les animaux qui lui sont accessibles.

Empathie sauvage (Ext). Le maître des bêtes peut influencer favorablement l'attitude d'un animal (cf. aptitude de druide, page 33 du *Manuel des Joueurs*). Si le personnage bénéficie de l'empathie sauvage par le biais d'une autre classe, les niveaux des deux classes se cumulent pour déterminer le bonus correspondant.

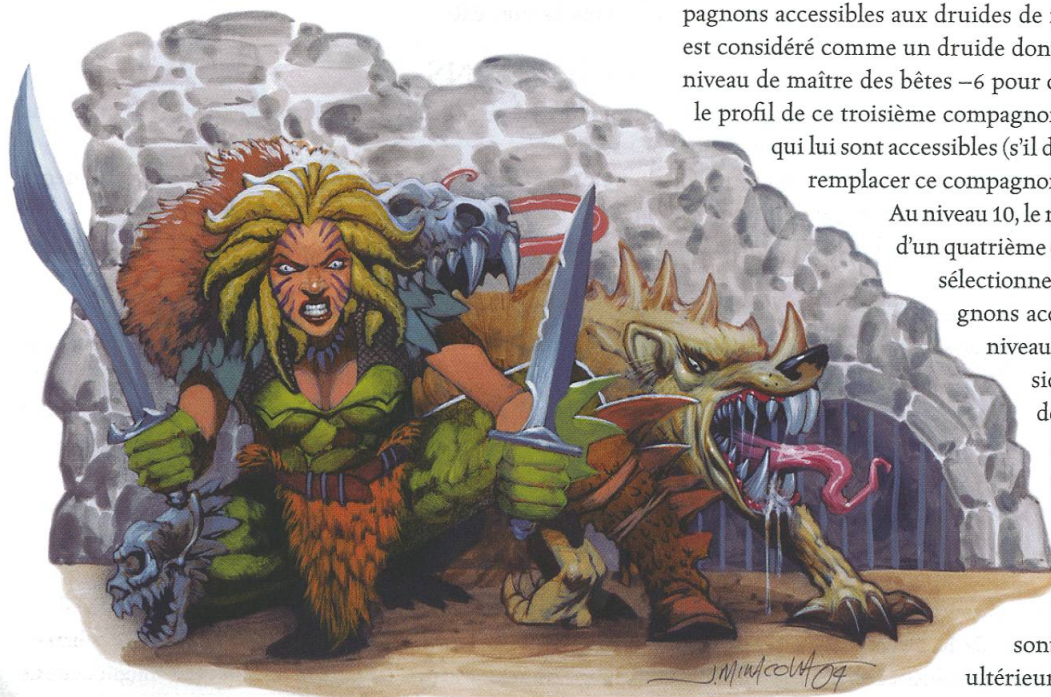
Vigilance. Les sens du maître des bêtes s'affûtent au fur et à mesure qu'il apprend à maîtriser les ficelles du règne animal. Il acquiert ainsi au niveau 2 le don Vigilance, en tant que don supplémentaire.

Communication avec les animaux (Mag). À partir du niveau 3, le maître des bêtes peut recourir à l'équivalent du sort *communication avec les animaux* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe), une fois par jour. Il peut se servir de ce pouvoir deux fois par jour au niveau 6 et trois fois par jour à partir du niveau 9.

Compagnon animal supplémentaire (Ext). Au niveau 4, le maître des bêtes bénéficie d'un second compagnon animal, qu'il sélectionne parmi la liste des compagnons accessibles aux druides de niveau 1. Le personnage est considéré comme un druide dont le niveau est égal à son niveau de maître des bêtes -3 pour ce qui est de déterminer le profil de ce second compagnon animal et les animaux qui lui sont accessibles (s'il décide ultérieurement de remplacer ce compagnon animal).

Au niveau 7, le maître des bêtes bénéficie d'un troisième compagnon animal, qu'il sélectionne parmi la liste des compagnons accessibles aux druides de niveau 1. Le personnage est considéré comme un druide dont le niveau est égal à son niveau de maître des bêtes -6 pour ce qui est de déterminer le profil de ce troisième compagnon animal et les animaux qui lui sont accessibles (s'il décide ultérieurement de remplacer ce compagnon animal).

Au niveau 10, le maître des bêtes bénéficie d'un quatrième compagnon animal, qu'il sélectionne parmi la liste des compagnons accessibles aux druides de niveau 1. Le personnage est considéré comme un druide dont le niveau est égal à son niveau de maître des bêtes -9 pour ce qui est de déterminer le profil de ce quatrième compagnon animal et les animaux qui lui sont accessibles (s'il décide ultérieurement de remplacer ce compagnon animal).



Lina des bas quartiers, maîtresse des bêtes

Les niveaux dans d'autres classes conférant un compagnon animal ne se cumulent pas dans le cadre de la détermination des pouvoirs des compagnons animaux supplémentaires du maître des bêtes, pas plus qu'ils ne lui permettent de sélectionner ces compagnons supplémentaires parmi d'autres listes.

Vision nocturne (Ext). À partir du niveau 5, le maître des bêtes bénéficie de la vision nocturne, ce qui lui permet de voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, il distingue toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Si le maître des bêtes bénéficie déjà de la vision nocturne pour une autre raison (raciale par exemple), cette aptitude se perfectionne et lui permet alors de voir trois fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage.

Odorat (Ext). Au niveau 8, le maître des bêtes acquiert le pouvoir d'odorat (cf. page 313 du *Manuel des Monstres*).

EXEMPLE DE MAÎTRE DES BÊTES

Lina des bas quartiers. Humain (f), rôdeur 5/maître des bêtes 2; FP 7; humanoïde de taille M; DV 5d8+15 plus 2d10+6; pv 58; Init +5; VD 9 m; CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16; B.B.A +7; Lutte +11; Att *cimeterre* +1 (+12 corps à corps, 1d6+5/18-20); Out *cimeterre* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+5/18-20) et épée courte de maître (+10 corps à corps, 1d6+2/19-20); AS ennemi juré (aberrations +2, humanoïdes (humains) +4); Part compagnon animal (rat sanguinaire), empathie sauvage (+8, +4 avec les créatures magiques); AL NB; JS Réf +8, Vig +10, Vol +2; For 18, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons: Déplacement silencieux +7, Détection +12, Discrétion +7, Dressage +12, Escalade +9, Perception auditive +12, Survie +9; Arme en main, Combat à deux armes^s, Défense à deux armes, Endurance^s, Pistage^s, Science de l'initiative, Talent (Dressage), Vigilance^s.

Langue: commun.

Compagnon animal (Ext). Lina dispose d'un compagnon animal, un rat sanguinaire qu'elle appelle Mamster, dont les capacités sont résumées ci-dessous. Lina et Mamster bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Lina peut diriger Mamster par une action libre. La maîtresse des bêtes bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son rat sanguinaire.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Lina lance sur elle-même peut également affecter Mamster. Le rat sanguinaire doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Lina peut lancer directement sur Mamster tout sort à portée personnelle.

Ennemi juré (Ext). Lina reçoit un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle a affaire à des humains. Elle bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts des armes contre ces créatures.

Contre les aberrations, elle bénéficie de bonus de même type, si ce n'est qu'ils ne sont que de +2.

Sorts de rôdeur préparés (niveau 2 de lanceur de sorts): 1^{er} niveau: *grand pas*.

Possessions: chemise de mailles +1, cimeterre +1, épée courte de maître, gantelets d'ogre.

Mamster, compagnon rat sanguinaire. FP —; animal de taille P; DV 5d8+5; pv 27; Init +4; VD 12 m, escalade 6 m; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 16; B.B.A +3; Lutte +0; Att et Out morsure (+8 corps à corps, 1d4+1 et maladie); AS maladie; Part dévotion, esquive totale, odorat, tours supplémentaires (2), vision nocturne; AL N; JS Réf +6, Vig +4, Vol +4; For 12, Dex 19, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons: Déplacement silencieux +9, Détection +4, Discrétion +11, Escalade +12, Natation +12, Perception auditive 4; Attaque en finesse^s, Discrét, Vigilance.

Maladie (Ext). Fièvre des marais: morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours; effet: affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dex et de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Dévotion (Ext). La dévotion de Mamster pour Lina est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Esquive totale (Ext). 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, Mamster l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Tours. « Attaque ! », « Attends ! », « Cherche ! ».

Compétences. Bonus racial de +8 sur les tests de natation; bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé. Mamster applique son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation, au lieu de celui de Force.

MAÎTRE DES FORMES MULTIPLES

Le maître des formes multiples n'a pas d'apparence propre. En revanche, il se drape de celle qui lui semble être la plus adaptée à la situation. Tandis que d'autres fondent très largement leur identité sur leur aspect extérieur, le maître des formes multiples se rapproche véritablement de sa nature profonde par ses transformations. L'idée de son moi est par nécessité fondée non pas sur sa forme extérieure, mais sur son âme, qui reste la seule chose constante chez lui. C'est la force intérieure qu'abrite cette âme qui lui permet de prendre n'importe quelle forme, tout en restant profondément le même.

La voie du maître des formes multiples est idéale pour un lanceur de sorts (quelle que soit sa race) qui a expérimenté le changement de forme et en veut davantage. Un tel personnage peut constituer une force majeure, du Bien ou du Mal. Un maître des formes multiples mauvais est une menace terrible, car il peut être n'importe où, sous n'importe quelle forme. On peut ainsi rencontrer le même adversaire, encore et encore,

TABLE 2-15 : LE MAÎTRE DES FORMES MULTIPLES

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	+2	+0	Forme animale supérieure (humanoïdes), verbe du change-forme
2	+1	+3	+3	+0	Forme animale supérieure (géants ; taille G)
3	+2	+3	+3	+1	Forme animale accélérée, forme animale supérieure (humanoïdes monstrueux)
4	+3	+4	+4	+1	Forme animale supérieure (fées ; taille TP)
5	+3	+4	+4	+1	Forme animale supérieure (vermines)
6	+4	+5	+5	+2	Forme animale supérieure (aberrations ; taille TG)
7	+5	+5	+5	+2	Forme animale extraordinaire, forme animale supérieure (plantes)
8	+6	+6	+6	+2	Forme animale supérieure (vases ; taille Min)
9	+6	+6	+6	+3	Forme animale supérieure (élémentaires)
10	+7	+7	+7	+3	Forme animale supérieure (dragon ; taille Gig), forme changeante

sous une forme ou une autre, sans jamais se rendre compte qu'on affronte en réalité un ennemi unique.

Les PNJ maîtres des formes multiples sont généralement de grands solitaires qui vont d'une communauté raciale à l'autre, au gré de leur envie. Il leur arrive de trouver du travail comme espions ou explorateurs.

La description de la classe présentée ici est une mise à jour du change-forme, proposé dans l'ouvrage *Les maîtres de la nature*.

Adaptation. Vous pouvez intégrer les maîtres des formes multiples à votre univers de jeu de nombreuses manières. Ils peuvent, par exemple, constituer une organisation d'espions et d'éclaireurs d'élite, être à la tête d'une secte qui vénère les doppelgangers ou former un petit rassemblement de druides qui savent déceler la beauté et la puissance dans toutes les formes de la nature, ce qui ne se limite pas aux animaux et aux manifestations élémentaires.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

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

Dons : Endurance, Vigilance.

Spécial : pouvoir de forme animale.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître des formes multiples (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître des formes multiples.

Armes et armures. Le maître des formes multiples ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Verbe du change-forme (Ext). Le maître des formes multiples conserve sa capacité à s'exprimer normalement (ce qui inclut les composantes verbales des sorts) quelle que soit la forme qu'il adopte. Par ailleurs, il peut communiquer avec les créatures de la race reproduite, à condition bien sûr que ces créatures soient naturellement capables de communiquer entre elles.

Forme animale supérieure (Sur). Le maître des formes multiples peut recourir à son aptitude de forme animale pour adopter un plus grand éventail d'apparences. Au niveau 1, il a accès aux formes humanoïdes. Par la suite, il sera capable de prendre l'aspect d'un géant (niveau 2), d'un humanoïde monstrueux (niveau 3), d'une fée (niveau 4), d'une vermine (niveau 5), d'une aberration (niveau 6), d'une plante (niveau 7), d'une vase (niveau 8), d'un élémentaire (niveau 9) et même d'un dragon (niveau 10).

La taille limite qu'il peut atteindre évolue également au fur et à mesure de sa progression. Des formes de plus en plus grandes (taille G au niveau 2, taille TG au niveau 6 et taille Gig au niveau 10) et de plus en plus petites (taille TP au niveau 4 et taille Min au niveau 8) lui deviennent accessibles.

Le niveau de maître des formes multiples du personnage se cumule à ses niveaux dans d'autres classes conférant l'aptitude de forme animale pour déterminer la limite de dés de vie de la forme adoptée et la durée de la transformation. De plus, le personnage gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de forme animale à chaque niveau de maître des formes multiples.

Forme animale accélérée (Ext). À partir du niveau 3, le maître des formes multiples peut recourir



Galatée, maîtresse des formes multiples

à son aptitude de forme animale par une action de mouvement, plutôt que par une action simple.

Forme animale extraordinaire (Ext). Un maître des formes multiples de niveau 7 ou supérieur acquiert les particularités extraordinaires de toute créature dont il adopte l'aspect par le pouvoir de forme animale.

Forme changeante. Arrivé au niveau 10, le maître des formes multiples atteint la quintessence de ses pouvoirs de transformation. Il acquiert le sous-type métamorphe et devient immunisé contre tous les effets de transmutation, sauf quand il accepte d'être affecté.

En outre, le maître des formes multiples ne subit plus les malus sur les valeurs de caractéristique dus au vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le personnage continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

EXEMPLE DE MAÎTRE DES FORMES MULTIPLES

Galatée. Elfe (f), druide 5/maître des formes multiples 2 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8+7 ; pv 38 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +4 ; Lutte +5 ; Att et Out *cimeterre* +1 (+6 corps à corps, 1d6+2/18-20) ou *arc long composite* +1 (+7 distance, 1d8+2/×3) ; AS sorts ; Part absence de traces, compagnon animal (aigle), déplacement facilité, elfe, empathie sauvage (+4, +0 avec les créatures magiques), forme animale (3/jour), forme animale supérieure (humanoïde, géant ; taille G), résistance à l'appel de la nature, verbe du change-forme, vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +8 (+10 contre les enchantements) ; For 12, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 18, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (nature) +12, Détection +18, Fouille +2, Perception auditive +18, Survie +16 ; Endurance, Incantation animale, Vigilance.

Langues : commun, elfique ; langue des druides.

Absence de traces (Ext). Galatée ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

Compagnon animal (Ext). Galatée dispose d'un compagnon animal, un aigle qu'elle appelle Mètrius, dont les capacités sont résumées ci-dessous. Galatée et Mètrius bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Galatée peut diriger Mètrius par une action libre. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son aigle.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Galatée lance sur elle-même peut également affecter Mètrius. L'aigle doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Galatée peut lancer directement sur Mètrius tout sort à portée personnelle.

Déplacement facilité (Ext). Galatée se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés,

les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Elle progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Elfe. Les elfes sont immunisés contre les effets magiques de *sommeil*. Tout elfe qui passe dans un rayon de 1,50 mètres d'une porte secrète ou cachée a droit à un test de Fouille automatique pour la remarquer, comme s'il la recherchait activement.

Forme animale (Sur). Galatée peut se transformer et reprendre son apparence initiale, comme par le biais du sort *métamorphose*. Elle peut prendre la forme d'une créature de type animal, humanoïde ou géant, de taille P, M ou G et ayant 7 DV ou moins. Les effets de ce pouvoir persistent pendant 7 heures, ou jusqu'à ce qu'elle décide de reprendre son apparence normale.

Forme animale supérieure (Sur). Galatée peut adopter l'aspect de créatures de type humanoïde ou géant lorsqu'elle recourt à son aptitude de forme animale, sachant que ces créatures peuvent, par ailleurs, être de taille G.

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Galatée bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde visant à résister aux pouvoirs magiques des fées.

Verbe du change-forme (Ext). Galatée peut parler normalement, quelle que soit la forme qu'elle adopte, et elle peut communiquer avec les créatures de la race reproduite.

Sorts de druide préparés (niveau 5 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *détection de la magie*, *repérage*, *résistance*, *soins superficiels*, *stimulant* ; 1^{er} niveau : *enchevêtrement* (DD 15), *endurance aux énergies destructives*, *morsure magique*, *soins légers* ; 2^e niveau : *endurance de l'ours*, *grâce féline*, *peau d'écorce* ; 3^e niveau : *morsure magique suprême*, *soins modérés*.

Possessions : armure de peau +1, targe +1, *arc long composite* +1 (bonus de Force max. +1) et 20 flèches, *cimeterre* +1, *médaille de Sagesse* +2, *chasuble de druide*.

Mètrius, compagnon aigle. FP — ; animal de taille P ; DV 3d8+3 ; pv 16 ; Init +3 ; VD 3 m, vol 24 m (moyenne) ; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +2 ; Lutte -2 ; Att serres (+6 corps à corps, 1d4) ; Out 2 serres (+6 corps à corps, 1d4) ; Part esquive totale, tours supplémentaires (2), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +6, Vig +4, Vol +3 ; For 11, Dex 16, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +16, Perception auditive +4 ; Attaque en finesse^S, Attaque en vol, Vigilance.

Tours. « Attaque ! », « Cherche ! », « Garde ! ».

Esquive totale (Ext). 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, Mètrius l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

MAÎTRE ESPION

Certains aventuriers s'enorgueillissent de leur réputation : plus leurs exploits sont reconnus, plus ils sont heureux. Au contraire, le maître espion préfère éviter d'attirer l'attention. Il opère calmement et en secret, loin de l'intérêt des masses. Afin

TABLE 2-16 : LE MAÎTRE ESPION

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	Alignement indétectable, couverture
2	+1	+3	+0	+0	Habillage rapide, protection contre la scrutation
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+1d6), <i>aura magique</i>
4	+3	+4	+1	+1	Esprit fuyant, couverture
5	+3	+4	+1	+1	Dissipation de la scrutation
6	+4	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+2d6)
7	+5	+5	+2	+2	Couverture, couverture avancée

de ne pas éveiller les soupçons, il agit sous une fausse identité, prétendant appartenir à une autre classe de personnage, habituellement celle par laquelle il a commencé sa carrière.

Les maîtres espions ne sont pas très appréciés, mais aussi longtemps que les États se méfieront les uns des autres, il y aura toujours du travail pour ceux qui peuvent trouver les informations que d'autres voudraient garder secrètes. Si bien des dirigeants clament vigoureusement qu'ils n'ont jamais recours aux espions, ils en emploient tous, ne serait-ce que pour se protéger de ceux des autres nations. Le secret entourant cette profession, ainsi que son fort taux de mortalité, rendent impossible le décompte du nombre de maîtres espions actifs dans une localité à un moment précis.

Les roublards font d'excellents maîtres espions, car ils profitent d'un choix élargi de compétences et d'une propension naturelle à la discrétion. De même, les rôdeurs sont avantagés lorsqu'ils travaillent en milieu naturel. En fait, n'importe quelle classe de personnage peut devenir maître espion (plus la combinaison de classes paraît originale, plus elle peut s'avérer utile pour incarner de fausses identités). Certains magiciens et ensorceleurs utilisent leur art pour dissimuler leurs activités, et certains barbares sont bien plus subtils qu'ils ne le laissent paraître. Les maîtres espions peuvent être de n'importe quel alignement, ainsi ils vont de l'égoцентриque pourvoyeur d'informations qui vend ses services au plus offrant jusqu'au maître espion travaillant sous une fausse identité qui pénètre et détruit de l'intérieur les organisations corrompues.

Il est important pour le maître espion de ne pas mélanger sentiments et obligations professionnelles. Il doit être capable de liquider un proche sans hésitation s'il en reçoit l'ordre. La trahison est son fond de commerce et il n'est loyal qu'envers sa mission.

Parfois, un maître espion peut trouver utile de s'infiltrer dans un groupe d'aventuriers pour accéder plus facilement à une zone où se trouve son objectif réel. Dans ces circonstances, il se comporte exactement comme un membre du groupe des plus loyaux, jusqu'à ce que ses intérêts et ceux de ses compagnons divergent.

Adaptation. Les maîtres espions, individus pratiquement indétectables qui dissimulent sans cesse leur piste, sont faciles à intégrer dans tout univers de jeu en tant que PNJ ou ennemis. C'est seuls qu'ils se montrent les plus efficaces, ou au sein d'un petit groupe d'aventure dans lequel leurs compagnons sont issus d'autres classes, si bien qu'il n'est généralement pas nécessaire de créer des organisations qui leur sont propres pour les faire intervenir dans une campagne. Parmi les organisations

détaillées dans le Chapitre 6 de cet ouvrage, plusieurs sont susceptibles de compter un ou plusieurs maîtres espions de haut niveau parmi leurs rangs, pour former les autres membres, surveiller les guildes rivales et assurer les missions spéciales qui ne sont pas à la portée des compétences de leurs collègues. Tout royaume qui se respecte se doit d'employer autant de maîtres espions que possible et, bien souvent, les personnes douées pour cette carrière sont évaluées scrupuleusement par les agents de la couronne et encouragées.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir maître espion, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Contrefaçon, degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Psychologie, degré de maîtrise de 4 en Renseignements, degré de maîtrise de 8 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Déguisement.

Dons : Talent (Bluff).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître espion (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langue (aucune), 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 : 8 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître espion.

Armes et armures. Le maître espion est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Il est formé au port des armures légères et intermédiaires.

Alignement indétectable (Ext). La toile des diverses activités et identités qui animent l'esprit du maître espion rend impossible la détermination de son alignement, par

quelque méthode de divination que ce soit. Ce pouvoir agit comme le sort *alignement indétectable*, si ce n'est que ses effets sont permanents.

Couverture (Ext). Un maître espion compose une fausse identité spécifique (par exemple, « Murek le tailleur de Sombrebourg »). Lorsqu'il agit sous sa fausse identité, il gagne un bonus de circonstances de +4 à tous ses tests de Déguisement et un bonus de même type de +2 aux tests de Bluff et de Renseignements.

Au niveau 4 et au niveau 7, le maître espion peut ajouter une couverture supplémentaire à son répertoire.

Si un maître espion décide de « mettre à la retraite » une couverture et d'en développer une nouvelle, il doit passer une semaine d'entraînement intensif à pratiquer de nouvelles intonations de voix et une gestuelle appropriée, avant de pouvoir profiter des bonus. Une couverture ne confère pas les compétences, la formation au maniement des armes ou au port des armures, ou les aptitudes de classe que l'on pourrait attendre d'un professionnel ayant choisi la carrière prétendue. Pour sa sécurité, le maître espion devra choisir des fausses identités qu'il pourra feindre, même devant des regards observateurs.

Habillage rapide (Ext). À partir du niveau 2, le maître espion est capable de changer d'apparence en très peu de temps. Il peut désormais se déguiser en dix fois moins de temps que la normale (1d3 minutes) et enfiler ou retirer une armure deux fois plus vite.

Protection contre la scrutation (Ext). Dès le niveau 2, le maître espion bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur les jets de Volonté contre les sorts de l'école des divinations (scrutation), ainsi qu'aux tests de Détection visant à remarquer les capteurs créés par ces sorts.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 3, le maître espion inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou

moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 6. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le maître espion bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Aura magique (Mag). Au niveau 3, le maître espion acquiert la capacité de recourir à l'équivalent du sort *aura magique de Nystul*, à volonté (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). La plupart des maîtres espions se servent de cette aptitude pour empêcher leurs propres objets magiques d'être détectés.

Esprit fuyant (Ext). À partir du niveau 4, le maître espion a droit à une seconde chance pour se soustraire aux sorts et effets de l'école des enchantements (cf. aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*).

Dissipation de la scrutation (Sur). Un maître espion de niveau 5 ou supérieur peut dissiper un capteur de scrutation comme s'il lançait une *dissipation suprême* ciblée. Son niveau de lanceur de sorts est dans ce cadre égal à son niveau de classe + 10. Il peut recourir à ce pouvoir un nombre de fois par jour équivalent à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Couverture avancée (Ext).

À partir du niveau 7, le maître espion est capable d'une telle immersion mentale qu'il adopte pleinement sa fausse identité. Dans ces conditions, tout sort de divination qui cherche à obtenir des informations sur lui quand il agit sous une couverture ne révélera que des renseignements en rapport avec sa couverture, sans rien dévoiler de ce qu'il est en réalité.

EXEMPLE DE MAÎTRE ESPION

Gilifar. Demi-elfe (f), roublard 5/maître espion 3 ; FP 8 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 8d6+8 ; pv 35 ; Init +7 ; VD 9 m ;



Gilifar, maîtresse espionne

CA 18, contact 14, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +5 ; Lutte +4 ; Att et Out *rapière* +1 (+8 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; AS attaque sournoise (+4d6) ; Part alignement indétectable, *aura magique*, couverture, demi-elfe, esquive instinctive, esquive totale, habillage rapide, protection contre la scrutation, recherche des pièges, sens des pièges (+1), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +9, Vig +4, Vol +3 ; For 8, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties +14, Bluff +15, Contrefaçon +13, Déguisement +12 (+14 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +14, Détection +4 (+7 pour remarquer les capteurs de scrutation), Diplomatie +18, Discrétion +14, Équilibre +5, Escamotage +16, Fouille +3, Intimidation +3, Perception auditive +4, Psychologie +11, Renseignements +14, Saut +1 ; Attaque en finesse, Science de l'initiative, Talent (Bluff).

Langues : commun, elfique.

Attaque sournoise (Ext). Gilifar inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Gilifar). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Gilifar peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Alignement indétectable (Ext). L'alignement de Gilifar est dissimulé par l'équivalent d'un sort d'*alignement indétectable* constamment actif.

Aura magique (Mag). Gilifar peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *aura magique* de Nystul.

Couverture (Ext). Gilifar s'est constitué une identité de couverture : Falimet, mendiant pitoyable qui traîne aux abords des portes de la ville.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de *sommeil*. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

Esquive instinctive (Ext). Gilifar conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu (elle en perd cependant le bénéfice si elle se retrouve paralysée ou sans défense).

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Gilifar l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Habillage rapide (Ext). Gilifar peut revêtir un déguisement en 1d3 minutes et enfiler ou ôter une armure en deux fois moins de temps que la normale.

Protection contre la scrutation (Ext). Gilifar bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de Volonté contre les sorts de l'école des divinations (scrutation), ainsi qu'aux tests de Détection visant à remarquer les capteurs créés par ces sorts.

Recherche des pièges (Ext). Gilifar peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : armure de cuir +2, anneau de protection +1, *rapière* +1, cape de résistance +1.

OLLAM

Dans la langue naine, le mot « ollam » signifie professeur. L'instruction est considérée comme un devoir sacré au sein de la communauté naine, et ceux que l'on estime érudits en matière d'histoire et de légendes du peuple nain (et chez qui on croit déceler un bon sens supérieur à la moyenne) sont souvent appelés à assurer l'instruction de la communauté. Tandis que dans d'autres cultures, on ne voit là qu'un métier pour jeunes filles et vieillards, les nains considèrent l'ollam comme le garant de leur bien-aimée culture. Il n'est pas un nain qui oserait mésestimer ces personnalités de la communauté.

L'ollam jouit d'un statut particulier dans la hiérarchie ecclésiastique. Moradin lui confère des sorts qui lui permettent non seulement de creuser dans les arcanes de l'univers, mais aussi de soigner ses disciples et de veiller sur eux. Si la plupart des ollams sont des prêtres et des bardes, les membres des autres classes sont également bienvenus, dès lors qu'ils démontrent un savoir suffisant pour enseigner aux enfants.

Les PNJ ollams ont autant de chances de se cantonner confortablement au cœur de leur communauté pour transmettre les connaissances accumulées par leurs ancêtres, que de battre la lande pour partager leur savoir avec les nains, mais également avec les autres races. Si quelque chose se passe au sein d'une communauté naine, vous pouvez être certain que les ollams en seront les premiers informés. Ils entretiennent des relations exceptionnellement étroites avec chaque clan et chaque strate de la société naine.

Adaptation. L'un des rôles de la classe de prestige d'ollam consiste à donner quelques aptitudes de barde à des personnages qui ne le sont pas, sans pour autant tout prendre au barde au point de lui enlever son attrait unique. À partir de là, il n'est pas difficile d'imaginer des homologues des ollams au sein d'autres races et cultures.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir ollam, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : nain.

Alignement : loyal bon.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Connaissances (histoire), degré de maître de 10 en Connaissances (un autre domaine), degré de maîtrise de 5 en Représentation (déclamation).

TABLE 2-17 : L'OLLAM

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	Savoir	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Inspiration talentueuse	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Inspiration vigoureuse	—

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'ollam (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), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'ollam.

Armes et armures. L'ollam est formé au maniement des armes courantes ainsi que de tous les types de bouclier. Il est formé au port de toutes les armures.

Sorts. Aux niveaux 2, 3 et 4, l'ollam obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts (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 de lanceur de sorts. 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, des dons de métamagie, etc.

Si l'ollam n'est issu d'aucune classe capable de lancer des sorts, il acquiert à partir du niveau 2 la faculté de lancer des sorts comme un prêtre d'un niveau inférieur à son niveau de classe d'ollam.

Savoir (Ext). L'ollam 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 (cf. pages 28 et 29 du *Manuel des Joueurs*). L'ollam ajoute son niveau de classe et son modificateur d'Intelligence à

son test de savoir. Si le personnage dispose d'une aptitude similaire par le biais d'une autre classe (barde, par exemple), son niveau d'ollam s'ajoute à son niveau dans cette autre classe dans le cadre des tests de savoir.

Inspiration talentueuse (Sur). Un ollam de niveau 3 peut faire appel à son éloquence pour aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de la compétence choisie. Si l'allié est un nain, le bonus d'aptitude passe à +3. Pour plus de détails, veuillez consulter l'aptitude de barde correspondante, page 29 du *Manuel des Joueurs*.

Si l'ollam bénéficie déjà de l'aptitude inspiration talentueuse de la musique de barde, il peut dépenser une utilisation quotidienne de sa musique de barde pour faire passer le bonus d'aptitude à +4 (ou +6 si l'allié est un nain).

Inspiration vigoureuse (Sur). Dès leur plus jeune âge, les nains apprennent à affronter la vie avec une conviction et une endurance inébranlables. Un ollam de niveau 5 ou supérieur peut, par une action simple, faire appel à son éloquence pour puiser dans cette force et conférer à un unique allié nain un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Constitution et aux jets de Vigueur, ainsi qu'une réduction des dégâts de 5/—. L'allié doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'ollam et pouvoir le voir et l'entendre. De même, il est nécessaire que l'ollam voie son allié. Les effets durent tant que l'ollam déclame et persistent 1 minute au-delà de cela.

Ce pouvoir peut également agir sur un allié qui n'est pas de race naine, mais dans ce cas, le bonus d'aptitude aux tests de Constitution et aux jets de Vigueur est réduit à +2, la réduction des dégâts n'est pas conférée et le bénéficiaire se retrouve fatigué à la fin des effets (les nains, eux, ne subissent aucun contrecoup).

EXEMPLE D'OLLAM

Oviff Forigril. Nain (F), prêtre 7/ollam 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d8+30 ; pv 76 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +6 ; Lutte +6 ; Att *mar-teau de guerre* +1 (+7 corps à corps, 1d8+1/×3) ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19–20) ;



Oviff Forigril,
ollam

Out marteau de guerre +1 (+7/+2 corps à corps, 1d8+1/×3) ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19–20) ; AS renvoi des morts-vivants (5/jour, +4, 2d6+9, niveau 7) ; Part inspiration talentueuse, nain, savoir (+4), vision dans le noir (18 m) ; AL LB ; JS Réf +3* ; Vig +10* (+12 contre le poison), Vol +13* ; For 10, Dex 8, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +10, Connaissances (histoire) +11, Connaissances (religion) +11, Renseignements +8, Représentation (déclamation) +15 ; Efficacité des sorts accrue, Maniement d'une arme de guerre (marteau de guerre), Réflexes surhumains, Savoir rare †.

† Nouveau don détaillé à la page 111.

Langues : commun, nain ; commun des profondeurs.

Inspiration talentueuse (Sur). Un unique allié situé dans un rayon de 9 mètres d'Oviff, et capable de la voir et de l'entendre, bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests associés à une compétence particulière tant qu'il entend la déclamation de la naine. Si l'allié est un nain, le bonus d'aptitude passe à +3. Ce pouvoir peut durer jusqu'à 2 minutes.

Nain. Oviff bénéficie de la connaissance de la pierre, qui lui confère un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il le recherchait activement.

Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol. Ils reçoivent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes. Les nains bénéficient d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Sorts de prêtre préparés (niveau 9 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *détection de la magie* (×2), *lecture de la magie*, *lumière*, *réparation*, *résistance* ; 1^{er} niveau : *bouclier de la foi*, *compréhension des langages*, *faveur divine*, *injonction* (DD 15), *protection contre le Mal*^{DB}, *sanctuaire* ; 2^e niveau : *arme spirituelle*, *délivrance de la paralysie*, *endurance de l'ours*, *immobilisation de personne* (DD 16), *intuition divine*†, *protection d'autrui*^D ; 3^e niveau : *communication avec les morts*, *dissipation de la magie*, *lumière brûlante* (+5 contact à distance), *panoplie magique*, *protection contre les énergies destructives*^D ; 4^e niveau : *châtiment sacré*^{DB} (DD 18), *communication à distance*, *détection du mensonge*, *divination* ; 5^e niveau : *colonne de feu*, *rejet du Mal*^{DB}.

^D Sort de domaine. Domaines : Bien (jette les sorts du Bien [B] avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine confère un bonus de +7 au prochain jet de sauvegarde, 1/jour).

† Nouveau sort détaillé à la page 151.

Possessions : harnois +1, anneau de protection +1, rondache en bois de maître, marteau de guerre +1, arbalète légère de maître et 20 carreaux, cape de Charisme +2, médaillon de Sagesse +2, cape de résistance +1, encens (50 po), 2 anneaux de platine (50 po chacun), 150 po.

PIRATE FLAMBOYANT

On trouve dans chaque port des malandrins et des égorgeurs qui s'attribuent le titre de « pirate », mais peu réussissent à faire fortune dans la difficile voie de la piraterie. Seul le pirate flamboyant a réussi à maîtriser tous les aspects d'une vie de brigand de haute mer. Son réseau de contacts l'informe lorsqu'une cargaison de valeur est en partance. Après un traquenard marin finement préparé, il passe à l'abordage. Arrivant sur le pont du navire proie en se balançant au bout d'une corde, la rapière en main, lui et ses comparses se rendent vite maîtres de l'équipage, puis finalement allègent le bateau de son précieux chargement. Plus tard, le pirate flamboyant rencontrera des représentants du marché noir local dans une crique isolée et revendra, contre une belle somme, sa cargaison récemment acquise.

Certains pirates flamboyants accomplissent leurs forfaits en utilisant la peur et le meurtre sans retenue, toujours prêts à passer par les armes le moindre membre d'équipage récalcitrant. D'autres essayent d'éviter les bains de sang et font montre d'un esprit chevaleresque surprenant. Peut-être réalisent-ils que les capitaines et équipages des vaisseaux visés sont plus prompts à se rendre s'ils pensent pouvoir revoir la terre ferme un jour. En outre, un pirate flamboyant peut encore aller plus loin dans sa tendance chevaleresque et décider de ne capturer que les navires d'une nation ennemie, ou même de ne s'attaquer qu'aux autres pirates.

Le mode de vie du pirate flamboyant convient parfaitement à la plupart des roublards, car ce genre de travail requiert un nombre de compétences que les membres des autres classes n'ont pas forcément le temps ou l'envie d'apprendre. Il arrive que certains jeteurs de sorts soient attirés par cette carrière, utilisant alors leur magie pour cacher leurs esquifs ou pour causer mille tracas aux équipages des vaisseaux pourchassés.

Adaptation. La classe de prestige de pirate flamboyant fera l'affaire pour tous les personnages puissants, qui font preuve d'une grande compétence nautique. Un amiral célèbre et un corsaire sans pitié, quoique honnête, auront probablement des aptitudes très proches, mais leur point de vue et leurs manières risquent en revanche de différer grandement.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir pirate flamboyant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Estimation, degré de maîtrise de 4 en Maîtrise des cordes, degré de maîtrise de 4 en Natation, degré de maîtrise de 8 en Profession (marin).

Dons : Arme en main, Attaque en finesse.

Spécial : le personnage doit posséder un navire d'une valeur d'au moins 10 000 po. Les moyens par lesquels il se l'est procuré (achat, vol à main armée ou combine) comptent peu, du moment que le personnage peut l'utiliser librement en haute mer.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du pirate flamboyant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de pirate flamboyant.

Armes et armures.
Le pirate flamboyant est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi qu'à celui des armes de guerre légères et de la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

Combat à deux armes.
Tant qu'il ne porte pas d'armure intermédiaire ou lourde, on considère que le pirate flamboyant est doté du don Combat à deux armes, même s'il ne présente pas les conditions normalement requises par le don.

Loup de mer (Ext). Le pirate flamboyant bénéficie d'un bonus d'intuition égal à son niveau de classe sur tous ses tests de Profession (marin). Tous les alliés à portée de vue ou d'ouïe du pirate bénéficient à leur tour d'un bonus d'intuition égal à la moitié de ce nombre à leurs tests de Profession (marin).

Redoutable réputation. Au niveau 2, le pirate flamboyant commence à forger sa réputation sur les océans. À ce moment,

il peut choisir la nature des rumeurs qui le concernent. Il est connu soit comme un pirate honorable (qui s'empare de la cargaison en évitant les massacres et les batailles inutiles), soit comme sans honneur (qui prise les massacres et le traitement cruel des prisonniers).

Le pirate flamboyant profitera d'un bonus de circonstances de +2 à ses tests de Diplomatie (s'il est honorable) ou ses tests d'Intimidation (s'il est sans honneur). Ce bonus passe à +4 au niveau 6 et +6 au niveau 10. En outre, le pirate flamboyant acquiert d'autres aptitudes liées à la voie qu'il a choisie tout au long de sa progression.

Les activités réelles du pirate flamboyant et son alignement n'ont pas besoin de correspondre exactement à la réputation qu'il se construit. Cependant, si ses actes vont ostensiblement à l'encontre de sa réputation, celle-ci peut s'en retrouver amoindrie, voire inversée, à l'appréciation du MD. Par ailleurs, tant qu'un pirate agit sous une autre identité que la sienne, il ne peut bénéficier des effets conférés par sa réputation, y compris les aptitudes dépendant de la réputation, qui sont détaillées plus loin.

Esprit d'équipage (Ext).
À partir du niveau 3, un pirate flamboyant honorable peut, une fois par jour, encourager ses alliés, qui font alors preuve d'une grande bravoure au combat (le personnage bénéficie lui-même de ces effets). Cette soudaine inspiration leur confère un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, ainsi qu'aux jets d'attaque et de dégâts d'arme. Pour pouvoir



Daniel Simoni, dit le cinglé, pirate flamboyant

TABLE 2-18 : LE PIRATE FLAMBOYANT

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	Combat à deux armes, loup de mer
2	+2	+3	+0	+0	Redoutable réputation (+2)
3	+3	+3	+1	+1	Esprit d'équipage (+1, 1/jour) ou attaque sournoise (+1d6)
4	+4	+4	+1	+1	Charge acrobatique, stabilité inébranlable
5	+5	+4	+1	+1	Fortune des quatre vents ou fléau des mers
6	+6	+5	+2	+2	Redoutable réputation (+4)
7	+7	+5	+2	+2	Esprit d'équipage (+2, 2/jour) ou attaque sournoise (+2d6)
8	+8	+6	+2	+2	Maîtrise des compétences
9	+9	+6	+3	+3	Seule la mort nous arrêtera ou exhortation sadique
10	+10	+7	+3	+3	Redoutable réputation (+6), roi des océans

profiter de ces effets, l'allié doit pouvoir entendre ou voir le pirate flamboyant. Le pirate recourt à cette aptitude par une action libre et les effets durent 1 minute par niveau de classe, même si le pirate flamboyant disparaît ou perd connaissance. Il s'agit d'un effet mental.

Au niveau 7, le pirate flamboyant peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour et le bonus passe à +2.

Si le pirate flamboyant est également capable de l'inspiration vaillante de la musique de barde, il ajoute les bonus de moral de ces aptitudes pour déterminer le bonus total. Par exemple, un barde 8/pirate flamboyant 3 peut conférer un bonus de moral de +3 aux jets d'attaque et de dégâts d'arme.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 3, un pirate flamboyant sans honneur inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 7. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le pirate sans honneur bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Charge acrobatique (Ext). Un pirate flamboyant de niveau 4 ou supérieur est capable de charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement ou à travers des cases occupées par des alliés. Cette aptitude lui permet de charger sur le pont d'un navire encombré, de bondir en contrebas depuis la proue ou de se balancer entre deux embarcations adjacentes pour atteindre sa cible. En fonction des circonstances, il lui faudra peut-être réussir certains tests (d'Acrobaties, de Maîtrise des cordes ou de Saut) pour se déplacer de la sorte.

Stabilité inébranlable (Ext). Un pirate flamboyant de niveau 4 ou supérieur garde toute sa stabilité dans des conditions qui verraient chanceler d'autres personnes. Ainsi, il n'est pas considéré comme pris au dépourvu quand il escalade une

surface ou quand il se déplace en équilibre. De plus, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur les tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand il subit des dégâts.

Fortune des quatre vents (Ext). Une fois par jour, un pirate flamboyant honorable de niveau 5 ou supérieur peut relancer un jet d'attaque ou de sauvegarde ou un test de caractéristique ou de compétence qu'il vient de rater. C'est le résultat du second jet qui compte, même s'il est pire que le premier.

Fléau des mers (Ext). À partir du niveau 5, un pirate flamboyant sans honneur peut instiller la terreur dans le cœur de ses ennemis. Quand le personnage recourt à la compétence Intimidation pour démoraliser ses adversaires, la tentative affecte tous ses ennemis dans un rayon de 9 mètres, dès lors qu'ils peuvent le voir et l'entendre, et les effets persistent pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme (minimum de 1). Plusieurs utilisations simultanées de cette aptitude n'apportent aucun effet supplémentaire. Il s'agit d'un pouvoir mental.

Maîtrise des compétences (Ext). Au niveau 8, le pirate flamboyant acquiert une confiance totale dans sa capacité de mouvement. Chaque fois qu'il recourt aux compétences Acrobaties, Équilibre, Escalade et Saut, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait.

Seule la mort nous arrêtera (Ext). À partir du niveau 9, un pirate flamboyant honorable peut encourager ses alliés dans l'adversité la plus accablante. Tout allié affecté par le pouvoir d'esprit d'équipage du pirate flamboyant (voir plus haut) acquiert également un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + modificateur de Cha du pirate (total minimum de 10), un bonus d'esquive à la CA équivalent au modificateur de Cha du pirate (minimum de +1) et devient considéré comme doté du don Dur à cuire, même s'il ne remplit pas les conditions correspondantes. Ces effets disparaissent immédiatement si le pirate flamboyant perd connaissance.

Exhortation sadique (Ext). Une fois par jour, un pirate flamboyant sans honneur de niveau 9 ou supérieur peut motiver ses alliés en tuant une personne sans défense. Tous les alliés du pirate qui assistent à l'acte bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de dégâts pendant 24 heures.

LE CODE DES PIRATES

La plupart des codes de piraterie présentent plusieurs éléments communs traitant de l'« étiquette ». Voici quelques concepts que vous pourriez intégrer au code des pirates flamboyants de votre univers de jeu :

- Chacun se doit d'obéir aux ordres.
- Lors des décisions importantes, tout le monde a droit à la parole (cette règle n'est pas forcément limitée aux pirates flamboyants honorables).
- Chacun a droit à sa part de la nourriture et de la boisson conquises.
- Le butin se répartit comme suit : une part pour chacun des membres de l'équipage, une part et demie pour le second, pour le charpentier et pour le maître d'équipage, et deux parts

pour le capitaine (certains capitaines honorables peuvent se contenter d'une part moins importante, mais ce ne sera jamais moins d'une part et demie).

- Quiconque n'est pas équipé d'armes parfaitement entretenues avant un abordage sera privé de sa part du butin et subira éventuellement d'autres sanctions, au gré du capitaine.
- Quiconque s'en prend à un autre membre de l'équipage recevra quarante coups de fouet.
- Quiconque tente de désertir ou n'est pas totalement loyal vis-à-vis du reste de la compagnie sera abandonné sur une île déserte avec une bouteille d'eau et une arme.
- Quiconque est pris en flagrant délit de vol sur un compagnon d'équipage sera abandonné en mer ou exécuté sommairement au fil de l'épée (cette dernière possibilité est plus adaptée pour les pirates sans honneur).

La plupart des pirates sans honneur se fichent de savoir si la victime est un prisonnier ou un membre de l'équipage. D'ailleurs, si la personne sacrifiée faisait partie de l'équipage du pirate, le bonus de moral aux jets de dégâts passe à +4, mais les alliés subissent également un malus de -2 aux jets de Volonté jusqu'à la fin des effets.

Roi des océans (Ext). Arrivé au niveau 10, le pirate flamboyant a réalisé des exploits à ce point légendaires que de nombreux marins chevronnés sont prêts à rejoindre son équipage, sans attendre plus qu'une part du butin. Cette aptitude correspond en tout point au don Prestige, si ce n'est que le pirate ne peut acquérir que des suivants (pas de compagnons d'armes).

EXEMPLE DE PIRATE FLAMBOYANT

Capitaine Daniel Simoni, dit le cinglé. Humain (m), barde 3/guerrier 2/pirate flamboyant honorable 4; FP 9; humanoïde de taille M; DV 3d6 plus 2d10 plus 4d8; pv 42; Init +4; VD 9 m; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 14; B.B.A +8; Lutte +9; Att rapière +1 (+13 corps à corps, 1d6+2/18-20) ou dague de maître (+13 distance, 1d4+1/19-20); Out rapière +1 (+11/+6 corps à corps, 1d6+2/18-20) et dague (+11 corps à corps, 1d4/19-20); ou dague de maître (+13 distance, 1d4+1/19-20); AS sorts; Part charge acrobatique, esprit d'équipage, loup de mer (+4, +2 pour les alliés), musique de barde (3/jour, contre-chant, *fascination*, *inspiration talentueuse*, *inspiration vaillante*), redoutable réputation (+2), savoir bardique (+4), stabilité inébranlable; AL CB; JS Réf +11, Vig +5, Vol +4 (+7 contre les effets mentaux); For 12, Dex 19, Con 10, Int 13, Sag 8, Cha 14.

Compétences et dons: Acrobaties +16, Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour jouer un rôle), Détection +7, Diplomatie +12, Équilibre +10, Escalade +5, Estimation +9, Évasion +10, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +8 (+10 pour ligoter quelqu'un), Natation +9, Profession (marin) +11, Représentation (déclamation) +8, Saut +13; Arme en main, Attaque en finesse, Attaques réflexes, Combat à deux armes^s, Expert tacticien†, Expertise du combat, Forte personnalité†, Science du désarmement.

† Nouveau don détaillé au Chapitre 3.

Langues: commun; elfique.

Charge acrobatique (Ext). Daniel est capable de charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement ou à travers des cases occupées par des alliés.

Esprit d'équipage (Ext). Daniel peut, une fois par jour, encourager ses alliés qui font alors preuve d'une grande bravoure au combat (Daniel bénéficie lui-même de ces effets). Cette soudaine inspiration leur confère un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, ainsi qu'aux jets d'attaque et de dégâts d'arme. Pour pouvoir profiter de ces effets, l'allié doit pouvoir entendre ou voir Daniel. Daniel recourt à cette aptitude par une action libre et les effets durent 4 minutes, même si Daniel disparaît ou perd connaissance. Il s'agit d'un effet mental.

Musique de barde. Daniel peut recourir dix fois par jour à son aptitude de musique de barde (cf. aptitude de barde, page 29 du *Manuel des Joueurs*).

Contre-chant (Sur). Daniel recourt à la musique ou la poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Daniel peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à la musique ou la poésie.

Inspiration talentueuse (Sur). Par la musique ou la poésie, Daniel peut aider un allié à réussir une tâche.

Inspiration vaillante (Sur). Daniel peut galvaniser ses alliés contre la peur et améliorer leurs capacités de combat par la musique ou la poésie.

Stabilité inébranlable (Ext). Daniel n'est pas considéré comme pris au dépourvu quand il escalade une surface ou quand il se déplace en équilibre. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand il subit des dégâts.

Sorts de barde connus (peut lancer 3/2; niveau 3 de lanceur de sorts). Niveau 0: *hébètement* (DD 12), *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *repérage*, *son imaginaire* (DD 12); 1^{er} niveau: *corde animée*, *enthousiasme*†, *sommeil* (DD 13).

† Nouveau sort détaillé à la page 147.

Possessions: *armure de cuir cloutée* +2, *rapière* +1, *dague de maître*, *gants de Dextérité* +2, navire de haute mer, 1 000 po, 2 000 pa, 5 000 pc.

REDRESSEUR DE TORTS

Certains redresseurs de torts ont personnellement souffert de la violence criminelle et cherchent à se venger. D'autres ont perdu un proche, exécuté de nuit au fond d'une impasse. D'autres encore cherchent l'absolution de leur passé criminel. En fait, quelle qu'en soit la cause, un redresseur de torts brûle de combattre le crime en résolvant des enquêtes ou en amenant les malfaiteurs devant la justice.

Le redresseur de torts utilise des méthodes aussi bien magiques que traditionnelles pour mener ses enquêtes. Il est passé maître dans l'art d'écouter « la rumeur de la ville », de trouver les indices décisifs et d'identifier les suspects potentiels. Une fois qu'il a une piste, il ne la lâche plus, il appréhende et interroge sans cesse les suspects jusqu'à ce que la vérité éclate. De nombreux redresseurs de torts travaillent pour le pouvoir local ou la milice de la ville, mais certains sont de simples détectives qui louent leurs services. Il arrive même qu'ils aillent jusqu'à patrouiller dans les rues la nuit pour empêcher les criminels de commettre leurs sombres méfaits.

Un barde ou un roublard pourra justifier des différentes compétences nécessaires au redresseur de torts, très tôt dans sa carrière. Les rôdeurs peuvent aussi être attirés par cette classe, car cette activité ressemble fort à une chasse urbaine dont le gibier serait les criminels, mais il leur faudra généralement prendre des niveaux de barde ou de roublard pour y prétendre. Certains redresseurs de torts en puissance se multiclassent en guerrier ou en paladin pour perfectionner leurs qualités martiales.

Un PNJ redresseur de torts peut arriver à la rescousse des personnages-joueurs avant qu'ils ne soient victimes d'une agression. Mais si les personnages s'avisent de braver les lois sur le territoire

TABLE 2-19 : LE REDRESSEUR DE TORTS

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 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+2	+0	+2	Détection du Mal, sens de la rue (+2)	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Châtiment des coupables (1/jour)	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Fouille accélérée	2	0	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Communication avec les morts	3	1	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Cachette improvisée	3	2	0	—
6	+4	+5	+2	+5	Châtiment des coupables (2/jour)	3	3	1	—
7	+5	+5	+2	+5	Sens de la rue (+4)	3	3	2	0
8	+6	+6	+2	+6	Ancre dimensionnelle	3	3	3	1
9	+6	+6	+3	+6	Ardeur	3	3	3	2
10	+7	+7	+3	+7	Châtiment des coupables (3/jour)	3	3	3	3

d'un redresseur de torts intransigeant, nos héros pourraient bien regretter d'avoir attiré son attention.

Adaptation. Bien que les membres de cette classe opèrent généralement seuls, il ne s'agit pas d'une nécessité absolue pour tous les univers de jeu. Tout rassemblement d'aventuriers professionnels, de chasseurs de primes ou même d'assassins hautement entraînés peut compter des redresseurs de torts dans ses rangs, en particulier si vous retirez l'alignement comme condition d'accès à la classe.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir redresseur de torts, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Fouille, degré de maîtrise de 4 en Intimidation, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (folklore local), degré de maîtrise de 8 en Psychologie, degré de maîtrise de 8 en Renseignements.

Dons : Vigilance.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du redresseur de torts (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de redresseur de torts.

Armes et armures. Le redresseur de torts est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre, ainsi qu'à celui du filet. Le redresseur de torts ne reçoit aucune formation au maniement des boucliers ou au port des armures.

TABLE 2-20 : SORTS CONNUS PAR LE REDRESSEUR DE TORTS

Niveau	Nombre de sorts connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

* À condition que le redresseur de torts ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Sorts. Un redresseur de torts peut lancer un petit nombre de sorts profanes. Pour apprendre ou lancer un sort, un redresseur de torts doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 11 pour les sorts de 1^{er} niveau, Cha 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du redresseur de torts. Quand la table indique que le redresseur de torts peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un redresseur de torts de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une valeur de Charisme élevée. La liste des sorts du redresseur de torts est indiquée plus bas et le personnage lance ses sorts comme un barde.

Le répertoire de sorts d'un redresseur de torts est extrêmement limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement deux sorts du niveau 1 de son choix. Lors de la plupart des passages de niveau, un redresseur de torts apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 2-20. Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un redresseur de torts n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme.

Lorsqu'il atteint le niveau 6, et tous les niveaux pairs après cela, un redresseur de torts peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Cette procédure est exactement la même que celle qui permet aux bardes d'apprendre de nouveaux sorts au détriment d'autres (cf. page 28 du *Manuel des Joueurs*).

*Bisly Bigomme, dit le chasseur nocturne,
redresseur de torts*



La liste de sorts du redresseur de torts comprend tous les sorts de la liste du barde appartenant aux écoles suivantes : abjuration, divination, illusion, nécromancie et transmutation. La liste donnée plus bas comprend tous les sorts correspondants à ce critère dans le *Manuel des Joueurs* et le présent ouvrage (considérez les sorts de barde de niveau 0 comme des sorts de redresseur de torts de 1^{er} niveau).

Détection du Mal (Mag). Le redresseur de torts peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *détection du Mal* (cf. page 231 du *Manuel des Joueurs*).

Sens de la rue (Ext). Le redresseur de torts sait comment assurer sa survie dans les zones urbaines les plus dangereuses et reçoit un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de Connaissances (folklore local) et Renseignements.

Au niveau 7, ce bonus passe à +4.

Châtiment des coupables (Sur). À partir du niveau 2, le redresseur de torts peut châtier une personne qu'il a personnellement vu commettre un crime dans la ville qu'il considère comme sa communauté. Le personnage peut recourir à cette aptitude une fois par jour. Il ajoute alors son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaires par niveau de redresseur de torts.

L'attaque en question doit intervenir au maximum trois jours après le crime, sans quoi les avantages de ce pouvoir ne peuvent s'appliquer. Le redresseur de torts peut user de cette aptitude à plusieurs reprises contre le même malfaiteur, en réponse au même méfait, dès lors que les châtiments interviennent dans la limite de temps. Si le redresseur de torts vient à tenter de punir une personne qui n'est pas responsable du crime dont il a été témoin, les effets de l'aptitude ne s'appliquent pas, mais le châtimement est tout de même dépensé.

Le redresseur de torts peut recourir à ce pouvoir deux fois par jour au niveau 6 et trois fois par jour au niveau 10.

Fouille rapide (Ext). À partir du niveau 3, le redresseur de torts peut fouiller une surface ou un volume de 1,50 mètre de côté par une action de mouvement, au lieu d'une action complexe.

Communication avec les morts (Mag). Un redresseur de torts de niveau 4 ou supérieur peut recourir à l'équivalent du sort *communication avec les morts* une fois par jour (niveau de lanceur de sorts équivalent à son niveau de classe).

Cachette improvisée (Ext). À partir du niveau 5, le redresseur de torts peut recourir à la compétence Bluff pour créer une diversion lui permettant de se cacher par une action de mouvement, au lieu d'une action simple. Il bénéficie d'un bonus de +4 pour les tests de Bluff effectués à ces fins.

Ancre dimensionnelle (Mag). À partir du niveau 8, le redresseur de torts peut recourir à l'équivalent du sort *ancre dimensionnelle* une fois par jour (niveau de lanceur de sorts équivalent à son niveau de classe).

Ardeur (Ext). Arrivé au niveau 9, la détermination surhumaine du redresseur de torts est telle qu'elle lui permet d'ignorer des effets magiques qui auraient normalement dû lui causer du tort. S'il réussit un jet de sauvegarde de Volonté ou de Vigueur contre un sort dont l'effet aurait normalement

dû être réduit en cas de jet réussi, il échappe totalement à ses effets. Seuls les sorts dont la description comporte à la ligne Jet de sauvegarde les mentions « Vigueur, 1/2 dégâts », « Volonté, partiel » ou des mentions similaires peuvent se voir annulés grâce à ce pouvoir. Si le redresseur de torts est endormi ou inconscient, les effets de ce pouvoir ne s'appliquent pas.

LISTE DE SORTS DU REDRESSEUR DE TORTS

Le redresseur de torts choisit ses sorts dans la liste suivante :

1^{er} niveau : *alarme, alignement indétectable, altération de la parole* †, *aura magique* de Nystul, *bouche magique, compréhension des langages, corde animée, déguisement, détection de la magie, détection des passages secrets, dissimulation d'objet, effacement, feuille morte, frayeur, identification, image silencieuse, joyeux vacarme* †, *lecture de la magie, main de maître* †, *manipulation à distance, message, mouvement accéléré* †, *ouverture/fermeture, prestidigitation, regain d'assurance, réparation, repérage, repli expéditif, repli expéditif rapide* †, *résistance, son imaginaire, ventriloquie*.

2^e niveau : *acier silencieux* †, *arme sonique* †, *cécité/surdité, détection de pensées, détection faussée, don des langues, effroi, flou, grâce féline, hypnolame* †, *image imparfaite, image miroir, invisibilité, invisibilité rapide* †, *localisation d'objet, lueurs hypnotiques, modification d'apparence, précision tactique* †, *pyrotechnie, ruse du renard, silence, splendeur de l'aigle, vent de murmures, vol rapide* †.

3^e niveau : *allegro* †, *bagou, clairaudience/clairvoyance, clignotement, communication avec les animaux, délivrance des malédictions, déplacement, détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, état gazeux, image accomplie, lenteur, lien verbal* †, *manipulation des sons, page secrète, rapidité, scrutation, sphère d'invisibilité, terreur, texte illusoire*.

4^e niveau : *annulation d'enchantement, arme spectrale* †, *communication avec les plantes, convocation d'ombres, détection de la scrutation, invisibilité suprême, liberté de mouvement, localisation de créature, lueur d'arc-en-ciel, monnaie d'écoute* †, *mythes et légendes, répulsif, terrain hallucinatoire, zone de silence*.

† Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 5.

EXEMPLE DE REDRESSEUR DE TORTS

Bisly Bigomme, dit le chasseur nocturne. Halfelin (m), roublard 3/guerrier 2/redresseur de torts 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille P ; DV 3d6+3 plus 2d10+2 plus 5d8+5 ; pv 56 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 19, contact 13, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +7 ; Lutte +3 ; Att *épée courte* +1 (+11 corps à corps, 1d4+1/19–20) ou hache de lancer de maître (+12 distance, 1d4/×3) ; Out *épée courte* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d4+1/19–20) ou hache de lancer de maître (+12 distance, 1d4/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6), châtimement des coupables (1/jour) ; Part cachette improvisée, *communication avec les morts* (1/jour), *détection du Mal*, esquive totale, fouille accélérée, recherche des pièges, sens de la rue (+2), sens des pièges (+1) ; AL LN ; JS Réf +10, Vig +7, Vol +7 (+9 contre la terreur) ; For 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties +9, Bluff +9, Connaissances (folklore local) +11, Déguisement +4, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/sabotage +3, Détection +11, Diplomatie +6, Discrétion +16, Équilibre +6, Escalade +6, Fouille +5, Intimidation +14,

Perception auditive +6, Psychologie +9, Renseignements +14, Saut +14 ; Attaque en finesse^s, Discret, Persuasion, Science de l'initiative^s, Tir à bout portant, Vigilance.

Langues : commun, halfelin ; orque.

Attaque sournoise (Ext). Bisly inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Bisly). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Bisly peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Châtiment des coupables (Sur). Une fois par jour, Bisly peut châtier une personne qu'il a personnellement vue commettre un crime dans sa ville d'origine. Il ajoute alors +2 au jet d'attaque et inflige 5 points de dégâts supplémentaires.

Cachette improvisée (Ext). Bisly peut recourir à la compétence Bluff pour créer une diversion lui permettant de se cacher par une action de mouvement, au lieu d'une action simple. Il bénéficie d'un bonus de +4 pour les tests de Bluff effectués à ces fins.

Communication avec les morts (Mag). Bisly peut recourir à l'équivalent du sort *communication avec les morts* une fois par jour (niveau 5 de lanceur de sorts).

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom (cf. page 231 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive totale (Ext). 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, Bisly l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Fouille rapide (Ext). Bisly peut fouiller une surface ou un volume de 1,50 mètre de côté par une action de mouvement, au lieu d'une action complexe.

Recherche des pièges. Bisly peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sorts de redresseur de torts connus (4/3 ; niveau 5 de lanceur de sorts) : 1^{er} niveau : *feuille morte*, *frayeur* (DD 13), *mouvement accéléré*†, *ventriloquie* (DD 13) ; 2^e niveau : *flou*, *invisibilité*, *vol rapide*†.

† Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 5.

Possessions : armure de cuir +1, targe +1, épée courte +1, hache de lancer de maître, corde d'escalade, couvre-chef de déguisement, cape d'elfe, yeux de lynx, bottes de sept lieues, 2 potions de soins légers, 2 sacoches immobilisantes, 2 bâtons fumigènes, 2 pierres à tonnerre, 43 pp.

SEIGNEUR DES ANIMAUX

Pour le seigneur des animaux, une forme humanoïde n'est qu'un accident de naissance. Dans son esprit, il appartient à la meute sauvage des loups, au troupeau galopant des chevaux, ou au ballet aquatique des poissons. Sa forme à deux pattes quasiment dépourvue de poils pourrait l'empêcher de ne faire qu'un avec les siens, mais c'est bien le genre d'obstacles dont il se moque.

Chaque seigneur des animaux est lié à un groupe d'animaux. Il existe par exemple des seigneurs des chevaux, des félins, des loups, des oiseaux, des ours, des requins, des serpents et des singes. Les animaux du groupe avec lequel il s'est lié l'acceptent comme un frère et un chef. Ils lui offrent leur soutien, et il veille sur eux en retour.

La façon dont les seigneurs des animaux remplissent leur rôle varie d'un individu à l'autre. Certains sont de simples défenseurs de leurs frères de meute, ravis d'exister en tant que membres à part entière du cycle naturel de la proie et du prédateur. D'autres pensent que les créatures de la nature sont là pour protéger et améliorer ce monde, et utilisent leurs dons pour faire le bien. Mais il en est qui guident leurs frères animaux sur la voie de l'égoïsme ou de la vengeance.

Les rôdeurs, les druides et les barbares sont les classes les plus susceptibles d'adopter cette classe de prestige. Les barbares se tournent vers les animaux les plus puissants, comme les grands singes, les ours et les chevaux. Les rôdeurs deviennent plus souvent seigneurs des félins ou des loups, espèces plus discrètes. La plupart des seigneurs des oiseaux sont des druides dotés de l'aptitude de forme animale, mais les druides ne sont globalement pas plus attirés par une espèce animale que par l'autre. Certains éclaireurs et roubards, voire quelques moines, trouvent un intérêt à cette voie. Pour ce qui est des races, ce sont les elfes et demi-elfes qui constituent les seigneurs animaux les plus courants, en raison de leur lien étroit avec la nature.

Un personnage peut choisir cette classe de prestige plusieurs fois. En revanche, il doit à chaque fois se lier avec un nouveau groupe d'animaux et recommencer au niveau 1. Les niveaux des différentes classes de seigneur des animaux ne se cumulent pas en ce qui concerne les aptitudes de classe liées au niveau.

Adaptation. Vous pouvez ajuster cette classe à votre campagne en associant chaque déclinaison à une culture ou race spécifique. Les seigneurs des requins seraient sahuagins (malentis) et elfes aquatiques maléfiques, et les seigneurs des chevaux seraient des humains des plaines. Vous trouverez plus loin huit types différents de seigneurs des animaux, mais vous pouvez facilement en créer d'autres, plus appropriés à votre univers de jeu, comme les seigneurs des rats, qui vivent dans les égouts, ou les gnolls seigneurs des hyènes, ou encore les seigneurs des calmars. Une autre option consisterait à diviser les groupes existants, comme séparer les seigneurs des tigres des seigneurs des lions. Inspirez-vous des exemples donnés plus loin pour inventer vos propres seigneurs des animaux.

Dés de vie : d10.

TABLE 2-21 : LE SEIGNEUR DES ANIMAUX

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	Détection de la faune, empathie sauvage, lien animal
2	+2	+3	+3	+0	Premier totem, vision nocturne
3	+3	+3	+3	+1	Attribut animal (1/jour)
4	+4	+4	+4	+1	Communication avec les animaux
5	+5	+4	+4	+1	Convocation d'animaux
6	+6	+5	+5	+2	Attribut animal (2/jour), deuxième totem
7	+7	+5	+5	+2	Croissance animale
8	+8	+6	+6	+2	Télépathie avec les animaux
9	+9	+6	+6	+3	Attribut animal (3/jour)
10	+10	+7	+7	+3	Troisième totem

CONDITIONS

Pour devenir seigneur des animaux, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : neutre bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre ou neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 4 en Dressage, degré de maîtrise de 4 dans la compétence appropriée, selon la correspondance suivante : *seigneur des chevaux* : Saut ; *seigneur des félins* : Déplacement silencieux ; *seigneur des loups* : Survie ; *seigneur des oiseaux* : Détection ; *seigneur des ours* : Intimidation ; *seigneur des requins* : Natation ; *seigneur des serpents* : Évasion ; *seigneur des singes* : Escalade.

Dons : don approprié selon la correspondance suivante : *seigneur des chevaux* :

Course ; *seigneur des félins* : Attaque en finesse ; *seigneur des loups* : Pistage ; *seigneur des oiseaux* : Science du vol † ; *seigneur des ours* : Endurance ; *seigneur des requins* : Science de la nage † ; *seigneur des serpents* : Attaques réflexes ; *seigneur des singes* : Robustesse.

† Nouveau don détaillé à la page 111.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur des animaux (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex),

Dressage (Cha), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de seigneur des animaux.

Armes et armures. Le seigneur des animaux ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Détection de la faune (Mag).

Dès le niveau 1, le seigneur des animaux peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *détection de la faune ou de la flore* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe), si ce n'est qu'il ne peut sentir que la présence des animaux de son groupe de prédilection.

Empathie sauvage

(Ext). Le seigneur des

animaux peut influencer favorablement l'attitude d'un animal (cf. aptitude de druide, page 33 du *Manuel des Joueurs*). Si le personnage

bénéficie de l'empathie sauvage par le biais d'une autre classe, les niveaux des deux classes se cumulent pour déterminer le bonus correspondant.

Lien animal (Ext). Le seigneur des animaux se lie étroitement avec un groupe d'animaux (voir plus loin). Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Dressage et d'empathie sauvage visant à influencer les animaux concernés. Si le personnage est doté de l'aptitude de compagnon animal, il ajoute ses niveaux de seigneur des animaux à son niveau de druide effectif dans le cadre de la détermination des dés de vie supplémentaires de son compagnon animal, ainsi que de ses pouvoirs spéciaux et autres attributs.



Kozakh, seigneur des animaux

Voici les huit groupes d'animaux proposés ici, ainsi que des exemples de créatures appropriées, tirés du *Manuel des Monstres*.

Seigneur des chevaux : cheval (tous), poney, poney de guerre.

Seigneur des félins : chat, guépard, léopard, lion, lion sanguinaire, tigre, tigre sanguinaire.

Seigneur des loups : loup, loup sanguinaire.

Seigneur des oiseaux : aigle, aigle géant*, corbeau, faucon, hibou, hibou géant*.

Seigneur des ours : ours brun, ours noir, ours polaire, ours sanguinaire.

Seigneur des requins : requin (tous), requin sanguinaire.

Seigneur des serpents : serpent constricteur, serpent constrictor géant, vipère (toutes).

Seigneur des singes : babouin, gorille, singe.

* Ces créatures sont concernées, même si elles ne présentent pas le type animal.

Premier totem. Au niveau 2, le seigneur des animaux acquiert un bonus de +4 aux tests d'une compétence déterminée par son groupe d'animaux de prédilection, comme suit : *seigneur des chevaux* : Saut ; *seigneur des félins* : Déplacement silencieux ; *seigneur des loups* : Survie ; *seigneur des oiseaux* : Détection ; *seigneur des ours* : Intimidation ; *seigneur des requins* : Natation ; *seigneur des serpents* : Évasion ; *seigneur des singes* : Escalade.

Vision nocturne (Ext). À partir du niveau 2, le seigneur des animaux bénéficie de la vision nocturne, ce qui lui permet de voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, il distingue toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Si le seigneur des animaux bénéficie déjà de la vision nocturne pour une autre raison (raciale par exemple), cette aptitude se perfectionne et lui permet alors de voir trois fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage.

Attribut animal (Sur). À partir du niveau 3, le seigneur des animaux peut se conférer temporairement un attribut des animaux de son groupe de prédilection. Cela lui demande une action rapide qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité (cf. *Actions rapides et actions immédiates*, page 137). À moins que le contraire ne soit indiqué, les effets durent 1 minute par niveau de classe. Le seigneur des animaux peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 3, plus une autre fois par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 3 (deux fois par jour au niveau 6 et trois fois au niveau 9).

Quand un seigneur des animaux atteint le niveau 7, son pouvoir d'attribut animal gagne en puissance, comme décrit ci-dessous.

Si le seigneur des animaux possède l'aptitude de forme animale, il peut activer son pouvoir d'attribut animal en dépensant une utilisation quotidienne de forme animale (la durée des effets restant celle d'attribut animal). Si le seigneur des animaux dispose déjà d'armes naturelles du même type que celles que lui confère attribut animal, et que les dégâts sous forme normale sont plus avantageux, il inflige les dégâts de la forme normale même quand il utilise le pouvoir d'attribut

animal. Si le seigneur des animaux manie une arme quand il présente son attribut animal, il peut recourir aux attaques naturelles conférées sous forme d'attaques naturelles secondaires en utilisant l'arme comme attaque principale, à condition de pouvoir s'en servir (un seigneur des singes ne pourrait ainsi se servir de ses griffes s'il manie une arme à deux mains).

Seigneur des chevaux. La vitesse de déplacement du seigneur des chevaux, ainsi que celle de tout cheval qu'il monte, augmente de 3 mètres pour une durée de 1 heure par niveau. Au niveau 7, cette augmentation passe à 6 mètres.

Seigneur des félins. Le seigneur des félins bénéficie de deux attaques principales de griffes, chacune infligeant 1d4 points de dégâts (ou 1d3 pour les seigneurs des félins de taille P). S'il charge, le personnage peut faire deux attaques de griffes à la fin de la charge. Au niveau 7, les dégâts de griffes passent à 1d6 (ou 1d4 pour les seigneurs des félins de taille P).

Seigneur des loups. Le seigneur des loups acquiert le pouvoir d'odorat (cf. page 313 du *Manuel des Monstres*) pendant 10 minutes par niveau. Au niveau 7, la durée passe à 1 heure par niveau.

Seigneur des oiseaux. Le seigneur des oiseaux présente des ailes garnies de plumes, ce qui lui permet de voler à l'équivalent de sa vitesse de déplacement au sol de base (manœuvrabilité moyenne). Au niveau 7, la durée de ces effets passe à 10 minutes par niveau.

Seigneur des ours. Le seigneur des ours bénéficie de deux attaques principales de griffes, chacune infligeant 1d4 points de dégâts (ou 1d3 pour les seigneurs des ours de taille P). S'il réussit une attaque de griffes, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Pour le reste, le seigneur des ours obéit aux règles normales concernant la lutte. Au niveau 7, les dégâts de griffes passent à 1d6 (ou 1d4 pour les seigneurs des ours de taille P).

Seigneur des requins. Le seigneur des requins acquiert une arme naturelle principale redoutable sous la forme d'une morsure infligeant 1d8 points de dégâts (1d6 pour les seigneurs des requins de taille P). Le personnage est également capable de respirer sous l'eau tant que les effets de son attribut animal sont actifs. Au niveau 7, les dégâts de la morsure passent à 2d6 (ou 1d8 pour les seigneurs des requins de taille P).

Seigneur des serpents. Le seigneur des serpents acquiert une morsure venimeuse (attaque principale) pendant 1 round par niveau. La morsure inflige 1d4 points de dégâts (1d3 pour les seigneurs des serpents de taille P). Le DD du jet de Vigueur imposé par le venin est de 10 + niveau de seigneur des animaux + modificateur de Constitution, les effets initiaux et secondaires se soldant par un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution. Au niveau 7, les dégâts de la morsure passent à 1d6 (1d4 pour les seigneurs des serpents de taille P) et les affaiblissements temporaires provoqués par le poison passent à 1d4 points de Constitution.

Seigneur des singes. Le seigneur des singes bénéficie de deux attaques principales de griffes, chacune infligeant 1d4 points de dégâts (ou 1d3 pour les seigneurs des singes de taille P). Si le seigneur des animaux réussit deux attaques de griffes sur

un même adversaire au cours du même round, il peut éventrer la victime, qui subit 2d4 points de dégâts supplémentaires (ou 2d3 pour les seigneurs des singes de taille P) plus 1,5 fois son bonus de Force. Au niveau 7, les dégâts de griffes passent à 1d6 (ou 1d4 pour les seigneurs des singes de taille P) et les dégâts d'éventration passent à 2d6 (ou 2d4 pour les seigneurs des singes de taille P).

Communication avec les animaux (Mag). À partir du niveau 4, le seigneur des animaux bénéficie une fois par jour de l'équivalent du sort *communication avec les animaux*, si ce n'est qu'il ne peut s'entretenir qu'avec les animaux de son groupe de prédilection.

Convocation d'animaux (Mag). À partir du niveau 5, le seigneur des animaux peut convoquer un ou plusieurs animaux issus de son groupe de prédilection. Ce pouvoir agit exactement comme le sort *convocation d'alliés naturels* V, si ce n'est que les créatures invoquées correspondent à la liste ci-dessous. La durée des effets est de 1 minute par niveau de classe.

Seigneur des chevaux : 1d4+1 chevaux légers, chevaux lourds, destriers légers, destriers lourds, poneys ou poneys de guerre.

Seigneur des félins : 1 lion sanguinaire, 1d3 tigres ou 1d4+1 lions.

Seigneur des loups : 1d4+1 loups ou loups sanguinaires.

Seigneur des oiseaux : 1d4+1 aigles, aigles géants¹, corbeaux, faucons, hiboux ou hiboux géants¹.

Seigneur des ours : 1 ours polaire, 1d3 ours bruns ou 1d4+1 ours noirs.

Seigneur des requins : 1d3 requins de taille TG² ou 1d4+1 requins de taille G².

Seigneur des serpents : 1 serpent constrictor géant, 1d3 serpent venimeux de taille TG, ou 1d4+1 serpents constrictors géants ou serpent venimeux de taille G.

Seigneur des singes : 1d3 gorilles sanguinaires ou 1d4+1 gorilles.

¹ Ne peut être convoqué par des seigneurs des oiseaux d'alignement mauvais.

² Ne peut être convoqué qu'en milieu aquatique ou inondé.

Deuxième totem. Au niveau 6, le seigneur des animaux acquiert un don supplémentaire en rapport avec son groupe de prédilection, même s'il ne remplit pas les conditions correspondantes. Si le seigneur des animaux dispose déjà du don, il peut choisir un don pour lequel il remplit les conditions. *Seigneur des chevaux* : Piétinement ; *seigneur des félins* : Réflexes surhumains ; *seigneur des loups* : Science du croc-en-jambe ; *seigneur des oiseaux* : Attaque en vol (cf. page 303 du *Manuel des Monstres*) ; *seigneur des ours* : Science de la lutte ; *seigneur des requins* : Science du critique (morsure) ; *seigneur des serpents* : Science de l'initiative ; *seigneur des singes* : Agilité du singe †.

† Nouveau don détaillé à la page 103.

Croissance animale (Mag). Une fois par jour, un seigneur des animaux de niveau 7 ou supérieur peut recourir à l'équivalent du sort *croissance animale* (niveau de lanceur de sorts équivalent à son niveau de classe) sur une créature de son groupe de prédilection, au prix d'une action rapide (cf. *Actions rapides et actions immédiates*, page 137). Ce pouvoir fonctionne par ailleurs en tout point comme le sort du même nom.

Télépathie avec les animaux (Sur). À partir du niveau 8, le seigneur des animaux peut s'entretenir par télépathie avec n'importe quelle créature issue de son groupe d'animaux de prédilection, tant qu'il peut la voir et qu'elle se trouve dans un rayon de 30 mètres.

Troisième totem. Au niveau 10, le seigneur des animaux reçoit une augmentation permanente de 2 points à la valeur de caractéristique déterminée par son groupe de prédilection. *Seigneur des chevaux* : +2 en Constitution ; *seigneur des félins* : +2 en Dextérité ; *seigneur des loups* : +2 en Force ; *seigneur des oiseaux* : +2 en Sagesse ; *seigneur des ours* : +2 en Constitution ; *seigneur des requins* : +2 en Force ; *seigneur des serpents* : +2 en Charisme ; *seigneur des singes* : +2 en Force.

EXEMPLE DE SEIGNEUR DES ANIMAUX

Kozakh. Demi-orque (m), barbare 5/seigneur des singes 3 ; FP 8 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 5d12+10 plus 3d10+6 plus 3 ; pv 73 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +8 ; Lutte +13 ; Att grande hache en fer froid de maître (+14 corps à corps, 1d12+7/×3) ou griffes (+13 corps à corps, 1d4+5) ; Out grande hache en fer froid de maître (+14/+9 corps à corps, 1d12+7/×3) ou 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+5) ; AS attribut animal (1/jour), rage de berserker (2/jour) ; Part demi-orque, empathie sauvage (+3, +7 avec son groupe de prédilection, -1 avec les créatures magiques), esquive instinctive supérieure, esquive instinctive, sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +3 ; For 20, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Connaissances (nature) +1, Dressage +5 (+9 avec son groupe de prédilection), Escalade +19, Saut +19 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse.

Langues : commun, orque.

Attribut animal (Sur). Une fois par jour, Kozakh peut développer son attribut animal pour bénéficier de deux attaques principales de griffes (détaillées dans le profil ci-dessus). S'il réussit deux attaques de griffes sur un même adversaire au cours du même round, il peut éventrer la victime, qui subit 2d4+7 points de dégâts supplémentaires (2d4+10 lors d'une rage de berserker).

Rage de berserker (Ext). Deux fois par jour, Kozakh peut entrer dans un état de rage qui persiste pendant 7 rounds. Les modifications suivantes sont apportées à son profil jusqu'à la fin de la rage : augmentation de 16 pv ; CA 16, contact 10, pris au dépourvu 14[§] ; Lutte +15 ; Att grande hache en fer froid de maître (+16 corps à corps, 1d12+10/×3) ou griffes (+15 corps à corps, 1d4+7) ; Out grande hache en fer froid de maître (+16/+11 corps à corps, 1d12+10/×3) ou 2 griffes (+15 corps à corps, 1d4+7) ; JS Vig +11, Vol +5 ; For 24, Con 18 ; Escalade +21, Saut +21. Une fois la rage terminée, Kozakh se retrouve fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

Demi-orque. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière.

Détection de la faune (Mag). Kozakh peut, à volonté, détecter la présence de tout babouin, gorille, gorille sanguinaire ou singe, comme par le biais du sort *détection de la faune ou de la flore*.

Esquive instinctive (Ext). Kozakh conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu (il en perd cependant le bénéfice s'il se retrouve paralysé ou sans défense).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Kozakh ne peut être pris en tenaille ou être la cible d'attaques sournoises, si ce n'est par un personnage doté d'au moins 9 niveaux de roublard.

Lien animal (Ext). Kozakh reçoit un bonus de +4 aux tests de Dressage et d'empathie sauvage visant à influencer les babouins, les gorilles, les gorilles sanguinaires et les singes.

Possessions : chemise de mailles +2, grande hache en fer froid de maître, gantelets d'ogre, 2 potions de soins modérés.

SILENCE DU NOCTECHANT

Expert de l'effraction de sites « sécurisés », le silence du Noctechant est à la fois le voleur idéal et l'espion modèle. Qu'il se trouve sur les lieux pour subtiliser de l'or, des renseignements, des bijoux ou des secrets, le silence de la guilde du Noctechant (cf. page 169) est entraîné pour faire son travail vite et efficacement. Il pratique intensément le crochetage de serrures et le désamorçage de pièges, avec comme objectif de savoir mener la tâche à son terme dans les conditions les moins favorables et les plus tendues. Ainsi, le silence du Noctechant travaille énormément l'escalade, car il sait qu'il aura souvent à grimper aux murs et atteindre des fenêtres en hauteur. Il lui reste peu de temps pour perfectionner ses aptitudes martiales, domaine qu'il laisse à ses compagnons, les exécutants du Noctechant (autre classe de prestige de ce chapitre).

Ce sont les roubards qui deviennent le plus facilement et le plus fréquemment silences du Noctechant. Les bardes, les rôdeurs urbains et les guerriers les plus fûtés peuvent également donner de bons membres de cette classe. Les lanceurs de sorts sont plus rares, mais pas inexistants, car ils profitent de leur magie pour pénétrer dans les sites intéressants et en sortir. Les désillusions attendent celui qui croit pouvoir mettre ses biens précieux hors de portée des mains d'un silence du Noctechant capable de se rendre invisible, de traverser les murs ou de se téléporter.

Les membres de la guilde du Noctechant travaillent rarement seuls. Généralement, ils opèrent en équipe, souvent en paires constituées d'un silence et d'un exécutant (si le silence est un PJ, son allié peut être un autre membre du groupe). Quand il œuvre au sein d'une équipe, le silence du Noctechant montre toute sa valeur quand il est en repérage avancé, tandis que ses compagnons gèrent les menaces qui ne sont pas de son ressort (en particulier les gardes).

Adaptation. À l'instar de leurs collègues les exécutants du Noctechant, les silences peuvent facilement constituer une organisation différente. Ses membres étant particulièrement efficaces en groupes réduits, cette classe de prestige peut tout à fait correspondre à certaines formations d'élite. De simples modifications de contexte suffiraient à en faire un groupe de mercenaires, une organisation d'espionnage (privée ou liée à une autorité politique) ou une faction criminelle.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir silence du Noctechant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Crochetage, degré de maîtrise de 5 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 10 en Escalade, degré de maîtrise de 5 en Fouille.

Don : Vigilance.

Spécial : pouvoir d'esquive totale.

Spécial : le personnage doit se soumettre à une formation intensive et passer diverses épreuves auprès de la guilde du Noctechant pour avoir accès aux aptitudes de la classe.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du silence du Noctechant (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 (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de silence du Noctechant.

Armes et armures. Le silence du Noctechant ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

TABLE 2-22 : LE SILENCE DU NOCTECHANT

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	Recherche des pièges, sens des pièges d'équipe (+1)
2	+1	+3	+0	+0	Infiltration d'équipe (+2), stabilité inébranlable
3	+2	+3	+1	+1	Absence de traces (le personnage), sauve qui peut !
4	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise d'équipe (+1d6), détection de la magie, sens des pièges d'équipe (+2)
5	+3	+4	+1	+1	Mouvement collectif (1/jour), roulé-boulé
6	+4	+5	+2	+2	Esquive extraordinaire, maîtrise des compétences, outils spécialisés
7	+5	+5	+2	+2	Absence de traces (alliés), sens des pièges d'équipe (+3)
8	+6	+6	+2	+2	Attaque sournoise d'équipe (+2d6), infiltration d'équipe (+4)
9	+6	+6	+3	+3	Mouvement collectif (2/jour)
10	+7	+7	+3	+3	Discrétion totale, sens des pièges d'équipe (+4)

Recherche des pièges. Le silence du Noctechant peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sens des pièges d'équipe (Ext). Le silence du Noctechant est doté d'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. Tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres bénéficient également de ces bonus (même s'ils ont déjà l'aptitude sens des pièges par le biais d'une autre classe).

Ces bonus augmentent passent à +2 au niveau 4, +3 au niveau 7 et +4 au niveau 10.

Infiltration d'équipe (Ext). À partir du niveau 2, le silence du Noctechant peut étudier une zone réduite (généralement inférieure à 3 mètres de côté, telle qu'une porte ou un poste de garde) de manière à préparer son infiltration. S'il consacre une heure à analyser la zone depuis une distance qui n'excède pas 18 mètres, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage/sabotage, Discrétion, Équilibre, Escalade et Fouille tentés dans la zone au cours des 24 prochaines heures. Tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres bénéficient des mêmes bonus dans la zone, sans avoir besoin d'être présents pendant la phase d'étude préliminaire.

Au niveau 8, ce bonus passe à +4.

Stabilité inébranlable (Ext). Un silence du Noctechant de niveau 2 ou supérieur garde toute sa stabilité dans des conditions qui verraient chanceler d'autres personnes. Ainsi, il n'est pas considéré comme pris au dépourvu quand il escalade une surface ou quand il se déplace en équilibre. De plus, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur les tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand il subit des dégâts.

Absence de traces (Ext). Un silence du Noctechant de niveau 3 ou supérieur ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister (cf. aptitude de druide du même nom, page 33 du *Manuel des Joueurs*).

À partir du niveau 7, le silence du Noctechant peut partager cette aptitude avec un maximum d'un allié par niveau de classe. Il désigne les bénéficiaires par une action simple, sachant que les effets de l'absence de traces sont alors actifs pendant 24 heures, à moins que le silence n'y mette un terme (action simple).

Sauve qui peut ! (Ext). Aussi compétent soit-il, le silence du Noctechant reste suffisamment raisonnable pour se retirer d'une bataille qu'il ne peut plus remporter. À partir du niveau 3, il acquiert un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure au cours des rounds pendant lesquels il ne fait rien d'autre que se déplacer.

Par une action rapide (cf. *Actions rapides et actions immédiates*, page 137), le silence du Noctechant peut également faire profiter un allié distant de 9 mètres ou moins de ce pouvoir, auquel cas les effets ne durent qu'un round.

Attaque sournoise d'équipe (Ext). À partir du niveau 4, le silence du Noctechant inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Tout allié du silence qui prend également cet adversaire en tenaille lui infligera les mêmes dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 8. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le silence du Noctechant bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Détection de la magie (Mag). À partir du niveau 4, le silence du Noctechant peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *détection de la magie* (cf. description du sort, page 229 du *Manuel des Joueurs*).

Mouvement collectif (Ext). Arrivé au niveau 5, le silence du Noctechant peut motiver ses alliés pour qu'ils agissent dans l'instant. Une fois par jour, il peut, par une action simple, conférer une action de mouvement supplémentaire aux alliés de son choix dans un rayon de 9 mètres (ce qui ne l'inclut pas). Tous les bénéficiaires profitent alors aussitôt de cette action de mouvement, dans l'ordre d'initiative. L'action supplémentaire n'a aucune influence sur la valeur d'initiative des alliés, le round reprend son cours normal à la fin du tour de jeu du silence.

À partir du niveau 9, le silence du Noctechant peut recourir à cette aptitude deux fois par jour.

Roulé-boulé (Ext). Un silence du Noctechant de niveau 5 ou supérieur peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 58 du *Manuel des Joueurs*.

Esquive extraordinaire (Ext). Quand il subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, un silence du Noctechant de niveau 6 ou supérieur ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Maîtrise des compétences (Ext). À partir du niveau 6, le silence du Noctechant est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser certaines compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Chaque fois qu'il recourt aux compétences Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escalade et Fouille, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait.

Outils spécialisés (Ext). Après avoir étudié une zone sous toutes les coutures (cf. *Infiltration d'équipe*, ci-dessus), tout silence du Noctechant de niveau 6 ou supérieur peut concevoir un outil spécialement adapté pour l'occasion. Cela

lui demande 1 heure, un test d'Artisanat assorti d'un DD de 15 (la spécialité d'Artisanat est à l'appréciation du MD, sachant que maroquinerie, travail de forge et travail du bois sont les choix les plus probables) et des outils d'artisan adaptés pour la spécialité retenue.

L'outil préparé par le silence confère un bonus de circonstances de +4 à tous les tests associés à l'une des compétences suivantes : Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Désamorçage/sabotage, Discrétion, Escalade, Escamotage, Évasion et Fouille.

Ce bonus ne se cumule pas avec les bonus de circonstances conférés par d'autres outils (comme une trousse de déguisement ou des outils de cambrioleur de qualité supérieure). L'outil confectionné n'est valable que pour la zone étudiée et seulement pour une période de 24 heures (le silence du Noctechant gardant la possibilité de préparer un nouvel outil en suivant la même procédure).

Discrétion totale (Ext). Un silence du Noctechant de niveau 10 se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé (cf. aptitude du rôdeur de même nom, page 55 du *Manuel des Joueurs*).

EXEMPLE DE SILENCE DU NOCTECHANT

Raëlia Jaessine. Elfe (f), roublard 7/silence du Noctechant 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d6+10 ; pv 47 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 23, contact 15, pris au dépourvu 23 ; B.B.A +7 ; Lutte +9 ; Att *dague* +1 (+13 corps à corps, 1d4+2/19-20) ou *dague en argent* +1 (+13 corps à corps, 1d4+1/19-20) ou *dague* +1 (+13 distance, 1d4+2/19-20) ou *dague en argent* +1 (+13 distance, 1d4+1/19-20) ; Out *dague* +1 (+13/+8 corps à corps ou +13 distance, 1d4+2/19-20) ou *dague en argent* +1 (+13/+8 corps à corps ou +13 distance, 1d4+1/19-20) ; AS attaque sournoise (+4d6) ; Part absence de traces, elfe, esquive instinctive, esquive totale, infiltration d'équipe (+2), recherche des pièges, sauve qui peut !, sens des pièges (+2), sens des pièges d'équipe (+1), stabilité inébranlable, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +13, Vig +5, Vol +8 (+10 contre les enchantements) ; For 14, Dex 18, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Crochetage +17, Déplacement silencieux +17, Désamorçage/sabotage +13, Détection +18, Discrétion +17, Escalade +15, Fouille +15, Perception auditive +18 ; Arme de prédilection (*dague*), Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance.

Langues : commun, elfique.

Attaque sournoise (Ext). Raëlia inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Raëlia). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups

critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Raëlia peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Absence de traces (Ext). Raëlia ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

Assise du lézard (Ext). Raëlia n'est pas considérée comme prise au dépourvu quand elle escalade une surface ou quand elle se déplace en équilibre et ajoute son niveau de classe sous forme de bonus aux tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand elle subit des dégâts.

Elfe. Les elfes sont immunisés contre les effets magiques de *sommeil*. Tout elfe qui passe dans un rayon de 1,50 mètres d'une porte secrète ou cachée a droit à un test de Fouille automatique pour la remarquer, comme s'il la recherchait activement.

Esquive instinctive (Ext). Raëlia conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu (elle en perd cependant le bénéfice si elle se retrouve paralysée ou sans défense).

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Raëlia l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Infiltration d'équipe (Ext). Raëlia peut étudier une zone réduite (généralement inférieure à 3 mètres de côté, telle qu'une porte ou un poste de garde) de manière à préparer son infiltration. Si elle consacre une heure à analyser la zone depuis une distance qui n'excède pas 18 mètres, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage/sabotage, Discrétion, Équilibre, Escalade et Fouille tentés dans la zone au cours des 24 prochaines heures. Tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres bénéficient des mêmes bonus dans la zone, sans avoir besoin d'être présents pendant la phase d'étude préliminaire.

Recherche des pièges (Ext). Raëlia peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sauve qui peut ! (Ext). Raëlia acquiert un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure au cours des rounds pendant lesquels elle ne fait rien d'autre que se déplacer. Par une action rapide, elle peut également faire profiter un allié distant de 9 mètres ou moins de ce pouvoir, auquel cas les effets ne durent qu'un round.

Sens des pièges d'équipe (Ext). Raëlia bénéficie d'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. Tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres bénéficient également de ces bonus (même s'ils ont déjà l'aptitude sens des pièges par le biais d'une autre classe).

Stabilité inébranlable (Ext). Raélia n'est pas considérée comme prise au dépourvu quand elle escalade une surface ou quand elle se déplace en équilibre. Elle bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand elle subit des dégâts.

Possessions : armure de cuir cloutée +2, anneau de protection +1, targe +2, dague +1, dague en argent +1, cape de résistance +1.

TEMPÊTE D'ACIER

La tempête d'acier évolue sereinement au cœur d'une barrière tourbillonnante de lames meurtrières. Les poètes utilisent des termes hauts en couleur pour décrire le mouvement d'une tempête d'acier et de ses deux lames. Ils les comparent à des danseurs; pourtant, la maîtrise de ce style de combat n'a rien à voir avec la danse. Il n'est pas question d'impressionner qui que ce soit, et certainement pas les poètes. La tempête d'acier s'attache à l'apprentissage des secrets du style de combat à deux armes pour anéantir ses ennemis.

Intrépides individualistes, les tempêtes d'acier apprennent rarement leurs talents par l'entremise d'un quelconque entraînement formel. Au lieu de cela, elles maîtrisent leur art par l'application constante de ces disciplines et par l'expérimentation sur leurs adversaires. De même, quelle que soit la célébrité que puissent atteindre les tempêtes d'acier, il est rare qu'elles cherchent à transmettre leurs techniques. Leur art, disent-elles, s'apprend mais ne s'enseigne pas.

Cette classe de prestige est ouverte à toutes les classes et toutes les races. Même si les tempêtes d'acier sont rares, toutes les races humanoïdes en ont engendré au moins quelques-unes. Les elfes font des tempêtes vives et intelligentes avantagées par leur Dextérité. Les nains, peut-être parce qu'ils préfèrent les armures et les armes lourdes, sont les moins nombreux.

Adaptation. De nombreux royaumes et institutions peuvent former des combattants d'élite spécialisés dans le maniement de deux armes. Il peut être intéressant d'intégrer les tempêtes d'acier à votre univers de jeu en formant différents groupes de tempêtes selon l'association d'armes maîtrisée. Les chefs de guerre elfes pourraient ainsi parfaire leur grâce et leur efficacité par l'expertise du maniement de deux épées courtes, tandis qu'un groupe de guerriers humains plutôt exotiques préférerait associer la hachette au kukri.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir tempête d'acier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6.

TABLE 2-23 : LA TEMPÊTE D'ACIER

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	Tempête défensive (+1)
2	+2	+0	+3	+0	Ambidextrie (-3/-1)
3	+3	+1	+3	+1	Polyvalence à deux armes, tempête défensive (+2)
4	+4	+1	+4	+1	Ambidextrie (-2/+0)
5	+5	+1	+4	+1	Attaque éclair à deux armes, tempête défensive (+3)

Dons : Attaque éclair, Combat à deux armes, Esquive, Science du combat à deux armes, Souplesse du serpent.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la tempête d'acier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de tempête d'acier.

Armes et armures. La tempête d'acier ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Tempête défensive (Ext). Quand elle manie une arme double ou deux armes à la fois (à condition qu'il ne s'agisse pas d'armes naturelles ou de combat à mains nues), la tempête d'acier bénéficie d'un bonus de +1 à la classe d'armure. Ce bonus passe à +2 au niveau 3 et +3 au niveau 5. Le personnage perd le bénéfice de cette aptitude s'il combat en armure intermédiaire ou lourde.

Ambidextrie (Ext). Dès que la tempête d'acier atteint le niveau 2, les malus imposés au combat par le fait de manier deux armes sont diminués de 1 (passant de -4 à -3, ou de -2 à -1 si l'arme secondaire est légère). Au niveau 4, ces malus sont encore diminués de 1 (-2, ou +0 si l'arme secondaire est légère). Le personnage perd le bénéfice de cette aptitude s'il combat en armure intermédiaire ou lourde. Pour plus de détails, reportez-vous à la Table 8-8 : malus liés au combat à deux armes, page 155 du *Manuel des Joueurs*.

Polyvalence à deux armes (Ext). Quand une tempête d'acier de niveau 3 ou supérieur combat avec deux armes, les effets de certains dons qu'elle possède pour une arme s'appliquent également à l'autre (à condition toutefois que ce soit possible). Cette aptitude intervient pour les dons suivants : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale et Spécialisation martiale supérieure. Par exemple, une tempête d'acier qui manie une épée longue et une épée courte et qui possède le don Arme de prédilection (épée longue) bénéficie aussi des effets de ce don pour l'épée courte (en plus de l'épée longue). L'aptitude n'apporte rien de plus pour un don que la tempête d'acier possède déjà pour les deux armes.

Attaque éclair à deux armes (Ext). Quand une tempête d'acier de niveau 5 ou supérieur effectue une attaque éclair, elle peut attaquer une fois avec chacune des deux armes dans le cadre de son action d'attaque. Le personnage perd le bénéfice de cette aptitude s'il combat en armure intermédiaire ou lourde.

EXEMPLE DE TEMPÊTE D'ACIER

Dwotia Vivehache. Nain (f), guerrier 6/tempête d'acier 3 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d10+27 ; pv 76 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 21, contact 16, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +9 ; Lutte +12 ; Att *hache de guerre naine* +1 (+14 corps à corps, 1d10+6/19-20/×3) ou arc long composite (+12 distance, 1d8+3/×3) ; Out *hache de guerre naine* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d10+6/19-20/×3) et *hachette* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+4/19-20/×3) ; ou arc long composite (+12/+7 distance, 1d8+3/×3) ; Part ambidextrie, nain, polyvalence à deux armes, tempête défensive (+2), vision dans le noir (18 m) ; AL CB ; JS Réf +6*, Vig +11* (+13* contre le poison), Vol +4* ; For 16, Dex 16, Con 16, Int 8, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +7, Escalade +6, Saut +7 ; Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Attaque éclair^s, Combat à deux armes, Esquive^s, Science du combat à deux armes^s, Science du critique (*hache de guerre naine*), Souplesse du serpent^s, Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*).

Langues : commun, nain.

Ambidextrie (Ext). Les malus encourus par Dwotia lorsqu'elle combat à deux armes sont réduits de 1.

Nain. Dwotia bénéficie de la connaissance de la pierre, qui lui confère un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il le recherchait activement.

Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol. Ils reçoivent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes. Les nains bénéficient d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants. Leur race leur confère également un bonus de +2 aux

tests d'Artisanat ou d'Estimation en rapport avec des objets en pierre ou en métal.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Polyvalence à deux armes (Ext). Quand Dwotia combat avec une hache de guerre naine et une autre arme, ses dons Arme de prédilection (*hache de guerre naine*), Spécialisation martiale (*hache de guerre naine*) et Science du critique (*hache de guerre naine*) s'appliquent à la seconde arme maniée, en plus de la hache de guerre naine.

Possessions : chemise de mailles +1, anneau de protection +1, hache de guerre naine +1, hachette +1, arc long composite (bonus de Force max. +3) et 20 flèches, gantelets d'ogre, 2 potions de soins légers, 20 po.

TRAQUEUR DES CIMES

Les massifs montagneux sont impitoyables et la faculté à trouver de quoi se nourrir à haute altitude suffit souvent à distinguer ceux qui survivent de ceux qui meurent de faim. Pour les peuplades de ces climats extrêmes, les chasseurs pourvoient non seulement la nourriture, mais aussi les vêtements, les refuges et les outils conçus à partir des peaux et des os du gibier. Les meilleurs de ces chasseurs des hauteurs, que l'on appelle traqueurs des cimes, sont des maîtres en matière de pistage, dotés d'une connaissance instinctive de leurs terres escarpées.

Les éclaireurs (cf. page 5) sont les plus susceptibles de devenir traqueurs des cimes, mais on trouve également bon nombre de roublards et la classe de prestige sait attirer des barbares et rôdeurs multiclassés qui répondent aux critères.

Les PNJ traqueurs des cimes sont à la tête d'une bande de quatre à six autres chasseurs (souvent éclaireurs ou rôdeurs), évoluant généralement à des lieues du campement de base de leur tribu. En fonction du mode de déplacement du gibier qu'ils traquent, ils peuvent quitter les leurs pendant plusieurs jours d'affilée.



Dwotia Vivehache, tempête d'acier

TABLE 2-24 : LE TRAQUEUR DES CIMES

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	Pied alpin
2	+2	+0	+3	+0	Escarmouche (+1d6)
3	+3	+1	+3	+1	Pistage accéléré
4	+4	+1	+4	+1	Escarmouche (+1d6, +1 CA)
5	+5	+1	+4	+1	Pied sûr
6	+6	+2	+5	+2	Escarmouche (+2d6, +1 CA)
7	+7	+2	+5	+2	Camouflage
8	+8	+2	+6	+2	Escarmouche (+2d6, +2 CA)
9	+9	+3	+6	+3	—
10	+10	+3	+7	+3	Escarmouche (+3d6, +2 CA)

Adaptation. Cette classe de prestige convient à un combattant des montagnes qui préfère traquer ses ennemis et leur tendre des embuscades. On pourrait le comparer à une sorte de rôdeur avec moins de compétences et aucune faculté de lancer des sorts. Il serait ainsi facile de l'adapter pour des chasseurs qui exercent dans un autre milieu. Le bonus de base à l'attaque de guerrier et la capacité à tendre des embuscades constituent une combinaison attrayante, si bien qu'il n'est pas nécessaire de charger cette classe de prestige de nombreuses aptitudes.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir traqueur des cimes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Détection, degré de maîtrise de 8 en Perception auditive, degré de maîtrise de 8 en Survie.

Dons : Pistage.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6 ou dégâts d'escarmouche +1d6.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du traqueur des cimes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de traqueur des cimes.

Armes et armures. Le traqueur des cimes est formé au port des armures légères. Il ne reçoit aucune formation au maniement des armes.

*Egeth Kolaë-Gilëana,
dite la sombre chasserresse,
traqueuse des cimes*



Pied alpin (Ext).

Le traqueur des cimes peut se déplacer dans les éboulis et les terrains présentant de nombreux décombres à sa vitesse normale. De même, il gravit les pentes raides et les escaliers à sa vitesse normale de déplacement. Veuillez consulter les pages 89 et 90 du *Guide du Maître* pour plus de renseignements sur les types de terrain.

Escarmouche (Ext).

Si un traqueur des cimes se déplace de 3 mètres ou plus au cours de son tour de jeu, il peut mettre à profit sa mobilité pour infliger des dégâts accrus et parfaire sa défense. Il

inflige alors 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques de corps à corps.

Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux attaques assénées après qu'il s'est éloigné d'au moins 3 mètres de l'endroit où il se trouvait au début de son tour de jeu. Ils augmentent de 1d6 tous les quatre niveaux acquis au-delà du premier (2d6 au niveau 6 et 3d6 au niveau 10).

Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux créatures vivantes dont les organes vitaux sont visibles. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes, les vases, les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les dégâts supplémentaires issus des coups critiques sont immunisées contre les dégâts de cette aptitude. Le traqueur des cimes doit pouvoir voir sa cible suffisamment nettement pour viser un organe vital et l'atteindre. Il peut en outre appliquer ces dégâts supplémentaires lors d'attaques à distance pratiquées en se déplaçant de la sorte, mais uniquement sur des cibles situées à 9 mètres ou moins.

Au niveau 4, le traqueur des cimes acquiert un bonus d'aptitude de +1 à la classe d'armure à chaque round pendant lequel il se déplace d'au moins 3 mètres. Ce bonus s'applique dès qu'il s'est déplacé de 3 mètres et reste actif jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Le bonus passe à +2 au niveau 8.

Le traqueur des cimes perd le bénéfice de cette aptitude s'il porte une armure autre que légère, s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, ou s'il chevauche une monture. Si le personnage bénéficie de l'aptitude escarmouche par le biais d'une autre classe, les bonus se cumulent.

Pistage accéléré (Ext). Un traqueur des cimes de niveau 3 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste (cf. aptitude de rôdeur correspondante, page 55 du *Manuel des Joueurs*).

Pied sûr (Ext). À partir du niveau 5, le traqueur des cimes domine parfaitement les difficultés du sol montagneux. Il ignore ainsi les modificateurs au DD des tests d'Acrobaties, de Déplacement silencieux et d'Équilibre imposés par les éboulis, les broussailles légères, les nombreux décombres, les pentes raides ou les escaliers (cf. page 89 du *Guide du Maître*). De même, il n'a pas besoin de passer par un test d'Équilibre assorti d'un DD de 10 lorsqu'il court ou charge en dévalant une pente raide.

Camouflage (Ext). Un traqueur des cimes de niveau 7 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion sur tout terrain de type naturel.

EXEMPLE DE TRAQUEUR DES CIMES

Egeth Kolaë-Giléana dite la sombre chasserresse. Goliath (f), rôdeur 5/traqueur des cimes 3 ; FP 9 ; humanoïde monstrueux de taille M ; DV 8d8+24 ; pv 63 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 21, contact 15, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +8 ; Lutte +14 ; Att pique de maître de taille G (+11 corps à corps, 2d6+3) ou arc long composite de maître de taille G (+14 distance, 2d6+2/×3) ; Out pique de maître de taille G (+11/+6 corps à corps, 2d6+3) ou arc long composite de maître de taille G (+12/+12/+7 distance, 2d6+2/×3) ; AS escarmouche (+1d6), ennemi juré (animaux +2, créatures magiques +4), style de combat à distance ; Part compagnon animal (loup), empathie sauvage (+4, +0 avec les créatures magiques), goliath, pied alpin, pistage accéléré ; AL CN ; JS Réf +10, Vig +11, Vol +5 ; For 14, Dex 18, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (géographie) +6, Connaissances (nature) +8, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +12, Escalade +6, Perception auditive +13, Psychologie +4, Saut +6, Survie +13 (+15 pour éviter de se perdre, pour éviter des dangers, et dans un environnement naturel à la surface) ; Arme de prédilection (arc long), Endurance^s, Pistage^s, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide^s.

Langues : commun, gol-kaa ; géant.

Escarmouche (Ext). Egeth inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques intervenant au cours d'un round qui l'a vu se déplacer d'au moins 3 mètres. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux attaques assénées pendant son tour de jeu. Les attaques à distance pratiquées en se

déplaçant de la sorte sur des cibles situées à 9 mètres ou moins entraînent également ces dégâts supplémentaires.

Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des escarmouches. Egeth perd le bénéfice de cette aptitude si elle porte une armure autre que légère ou si elle transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Ennemi juré (Ext). Egeth reçoit un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle a affaire à des créatures magiques. Elle bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts des armes contre ces créatures.

Contre les animaux, elle bénéficie de bonus de même type, si ce n'est qu'ils ne sont que de +2.

Compagnon animal (Ext). Egeth dispose d'un compagnon animal, un loup qu'elle appelle Vivegambe (cf. page 277 du *Manuel des Monstres*) et qui connaît le tour supplémentaire « Attaque ! ». Egeth et Vivegambe bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Egeth peut diriger Vivegambe par une action libre. La traqueuse des cimes bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son loup.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort (mais aucun pouvoir magique) qu'Egeth lance sur elle-même peut également affecter Vivegambe. Le loup doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Egeth peut lancer directement sur Vivegambe tout sort à portée personnelle.

Goliath (Ext). La stature exceptionnelle d'Egeth lui permet de correspondre à une créature d'une catégorie de taille supérieure dans de nombreux domaines, y compris la taille des armes qu'elle est capable de manier. Les sauts sans élan (en longueur ou en hauteur) qu'elle effectue sont considérés comme bénéficiant d'un élan. Elle peut également pratiquer des escalades accélérées sans subir de malus de -5 au test de compétence correspondant. Egeth est naturellement acclimatée aux conditions de vie de haute montagne et ne subit pas les malus liés à l'altitude tels qu'ils sont décrits à la page 90 du *Guide du Maître*.

La race des goliaths est détaillée dans l'ouvrage *Races de la Pierre*.

Pied alpin (Ext). Egeth peut se déplacer dans les éboulis et les terrains présentant de nombreux décombres à sa vitesse normale. De même, elle gravit les pentes raides et les escaliers à sa vitesse normale de déplacement.

Pistage accéléré (Ext). Egeth peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'elle suit une piste et peut pister au double de sa vitesse normale avec un malus réduit à -10.

Sort de rôdeur préparé (niveau 5 de lanceur de sorts) : 1^{er} : grand pas.

Possessions : chemise de mailles +1, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, arc long composite de maître de taille

G (bonus de Force max. +2) et 50 flèches de taille G, pique de maître de taille G, *gants de Dextérité +2*, *cape de résistance +1*, *baguette de soins légers* (50 charges), 10 pp.

TRAQUEUR FLÉOMBRE

Ceux qu'ils appellent hérétiques et serviteurs du Mal les voient comme des fanatiques. Ceux qu'ils préservent des ténèbres les considèrent comme des sauveurs et des défenseurs de la vérité. Quelle que soit la manière dont on s'y réfère et l'endroit où l'on se trouve, les traqueurs fléombres restent parmi les individus les plus craints qui soient.

Tous les traqueurs fléombres appartiennent à l'ordre de l'Illumination (cf. page 179), organisation de preux chevaliers dont la vie est vouée à débusquer le mal sournois et à l'éradiquer. L'ordre de l'Illumination pourchasse le Mal dans ses méandres les plus secrets, des escrocs les plus minables et autres vils menteurs jusqu'aux cabales de flagelleurs mentaux qui sévissent au sein d'empires décadents, et les traqueurs fléombres mènent la chasse.

Bien qu'il soit considéré par beaucoup comme restrictif et insensible, l'ordre de l'Illumination constitue une considérable force au service du Bien. Les traqueurs fléombres font en sorte de dénicher le mal qui se cache au cœur de zones civilisées, afin que le bras armé de l'ordre, que forment les inquisiteurs fléombres (autre classe de prestige détaillée dans ce chapitre) puisse mener l'assaut contre la corruption. Les traqueurs fléombres ont l'habitude de travailler seuls ou en groupe réduit d'aventuriers indépendants, mais il est également assez courant qu'un traqueur et un inquisiteur de l'ordre deviennent partenaires. Leurs compétences et aptitudes sont complémentaires et ils savent que les autres membres de l'ordre sont parmi les seuls êtres en qui ils peuvent avoir une confiance inconditionnelle.

La quasi-totalité des traqueurs fléombres sont des prêtres qui ont pris quelques niveaux de roublard. Cette voie peu orthodoxe leur confère la magie divine et la formation martiale nécessaire pour affronter les formes à la fois puissantes et subtiles que peut prendre le Mal, en même temps qu'elle en fait des personnes de grande compétence et suffisamment discrètes pour dénicher et piéger l'objet de leurs recherches.

Adaptation. L'ordre de l'Illumination peut apparaître trop extrémiste pour certaines campagnes. Ses membres sont à ce point voués à la cause du Bien qu'ils peuvent parfois faire preuve

d'intolérance et porter des accusations infondées. Vous pouvez cependant, sans toucher à son fonctionnement en termes de jeu, limiter l'aspect fanatique de la classe et la suspicion qui la caractérise pour en faire une petite organisation de prêtres/roublards qui se consacrent à la traque des monstres maléfiques, domaine dans lequel ils excellent. Cet ordre serait alors probablement constitué de prêtres issus de diverses obédiences et accueillerait les personnages qui montreraient les compétences adaptées. Il peut également arriver qu'un traqueur fléombre œuvrant seul soit dépassé par les événements dans le cadre d'une enquête et fasse appel à l'assistance des PJ. De cette manière, les traqueurs fléombres pourraient fournir régulièrement des pistes d'aventure pour le groupe et représenter de fidèles alliés au fil de la campagne.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir traqueur fléombre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Fouille, degré de maîtrise de 4 en Psychologie, degré de maîtrise de 8 en Renseignements.

Spécial : pouvoir de détection du Mal ou faculté de lancer *détection du Mal* comme sort divin.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du traqueur fléombre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

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

TABLE 2-25 : LE TRAQUEUR FLÉOMBRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts divins
1	+0	+2	+0	+2	<i>Détection du Mal</i> , discrétion sacrée (+4)	+1 niveau effectif
2	+1	+3	+0	+3	Reconnaissance des subterfuges (+2)	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise (+1d6)	+1 niveau effectif
4	+3	+4	+1	+4	Défense sacrée	—
5	+3	+4	+1	+4	Reconnaissance des subterfuges (+4)	+1 niveau effectif
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	Discrétion sacrée (+8)	+1 niveau effectif
8	+6	+6	+2	+6	Reconnaissance des subterfuges (+6)	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise (+3d6)	—
10	+7	+7	+3	+7	Coup sacré	+1 niveau effectif

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de traqueur fléombre.

Armes et armures. Le traqueur fléombre ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Le traqueur fléombre continue d'étudier la magie divine tout au long de sa formation. À chaque nouveau niveau de traqueur fléombre (à l'exception des niveaux 4 et 9), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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.

Détection du Mal (Mag). Le traqueur fléombre peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *détection du Mal* (cf. page 231 du *Manuel des Joueurs*).

Discrétion sacrée (Sur). À partir du niveau 2, le traqueur fléombre peut canaliser une partie de sa magie divine pour se faire plus discret. Pour cela, il doit sacrifier un sort divin qu'il a préparé (ou renoncer à l'un de ses emplacements de sort, s'il recourt à la magie de manière spontanée). Il reçoit alors un bonus de sainteté de +4 à ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, pour un nombre de minutes équivalent à son bonus de Charisme, le cas échéant, plus le niveau du sort consacré à cet effet.

Au niveau 7, le bonus passe à +8.

Recourir à cette aptitude exige une action rapide qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité.

Reconnaissance des subterfuges (Ext). Le traqueur fléombre suit une formation assidue qui lui permet de déceler les subterfuges et les tromperies. À partir du niveau 2, il reçoit un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Fouille et de Psychologie. Ce bonus passe à +4 au niveau 5 et +6 au niveau 8.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 3, le traqueur fléombre inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque et que son adversaire est pris en tenaille entre le personnage et un allié ou qu'il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires s'appliquent pour les attaques à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Les dégâts supplémentaires d'attaque sournoise apportés par cette classe passent à 2d6 au niveau 6 et à 3d6 au niveau 9. Pour plus de détails, veuillez consulter la description de l'aptitude de roublard, page 57 du *Manuel des Joueurs*. Si le traqueur fléombre bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (roublard, par exemple), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Défense sacrée (Sur). À partir du niveau 4, le traqueur fléombre peut canaliser une partie de sa magie divine pour mieux éviter les attaques ennemies. Pour cela, il doit sacrifier un sort divin qu'il a préparé (ou renoncer à l'un de ses emplacements de sort, s'il recourt à la magie de manière spontanée).

Il reçoit alors un bonus de sainteté de +4 à la classe d'armure, pour un nombre de rounds équivalent au niveau du sort consacré à cet effet.

Recourir à cette aptitude exige une action rapide qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité.

Coup sacré (Sur). Arrivé au niveau 10, le traqueur fléombre peut canaliser sa magie divine pour infliger des dégâts supplémentaires. Pour cela, il doit sacrifier un sort divin qu'il a préparé (ou renoncer à l'un de ses emplacements de sort, s'il recourt à la magie de manière spontanée). Le traqueur ajoute alors 1d6 points de dégâts supplémentaires par niveau du sort sacrifié, sans toutefois pouvoir dépasser les dégâts supplémentaires de ses attaques sournoises. Ce pouvoir agit sur sa prochaine attaque, qui doit avoir lieu au cours du round de l'activation de l'aptitude.

Les créatures qui sont immunisées contre les attaques sournoises le sont également contre les dégâts générés par ce pouvoir. Si l'attaque concernée n'atteint pas sa cible, le coup sacré est dépensé et reste sans effet.

Recourir à cette aptitude exige une action rapide qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité.

EXEMPLE DE TRAQUEUR FLÉOMBRE

Farsé. Humain (f), roublard 3/prêtre 2/traqueur fléombre 3 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+3 plus 5d8+5 ; pv 43 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 21, contact 13, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Att et Out *masse d'armes lourde* +1 (+9 corps à corps, 1d8+3) ; AS attaque sournoise (+3d6), renvoi des morts-vivants (3/jour, +0, 2d6+2, niveau 2) ; Part aura, *détection du Mal*, discrétion sacrée, esquive totale, recherche des pièges, reconnaissance des subterfuges (+2), sens des pièges (+1) ; AL LB ; JS Réf +9, Vig +6, Vol +9 ; For 14, Dex 16, Con 12, Int 8, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons : Bluff +4, Connaissances (religion) +4, Détection +13, Discrétion +13, Fouille +6, Perception auditive +13, Psychologie +13, Psychologie +8, Renseignements +8 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Langues : commun.

Attaque sournoise (Ext). Farsé inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Farsé). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Farsé peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom (cf. page 231 du *Manuel des Joueurs*).

Discretion sacrée (Sur). Farsé peut sacrifier un sort divin qu'elle a préparé et reçoit alors un bonus de sainteté de +4 à ses tests de Déplacement silencieux et de Discretion, pour un nombre de minutes équivalent au niveau du sort sacrifié.

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Farsé l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Recherche des pièges (Ext). Farsé peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Sorts de prêtre préparés (niveau 5 de lanceur de sorts). Niveau 0 : création d'eau, détection de la magie, lumière, réparation, résistance ; 1^{er} niveau : bénédiction, bouclier de la foi, brume de dissimulation^{DL}, détection du Chaos (DD 13) ; 2^e niveau : arme alignée, fracassement^D (DD 13), immobilisation de personne (DD 14), silence (DD 13) ; 3^e niveau : cercle magique contre le Chaos^{DL}, convocation de monstres III.

^D Sort de domaine. Domaines : Destruction (châtiment 1/jour, +4 à l'attaque, +2 points de dégâts supplémentaires), Loi (jette les sorts de la Loi [†] avec un niveau 6 de lanceur de sorts).

Possessions : cuirasse en mithral +1, rondache +1, masse d'armes lourde +1, triple réservoir à capsules offensives†, capsule de flétrispectre †, capsule d'étincelle †.

† Équipement nouveau, détaillé dans le Chapitre 4.

TUEUR FANTÔME

Le spectre de la mort peut jaillir du néant, telle une ombre en armure brandissant une lame éclatante. En un éclair, le katana s'abat, découpant jambes et bras dans un seul mouvement sanglant qui laisse les membres sans vie. Tout autour, s'élèvent les cris de terreur et de stupeur, tandis que les mains tremblantes tentent de dégainer leurs armes pour affronter le meurtrier masqué. Sa cible éliminée, le tueur fantôme s'éloigne sans hâte, tandis que poings et épées traversent sa silhouette presque transparente sans l'atteindre.

Il y a bien longtemps, un clan persécuté de redoutables guerriers chercha un moyen de se venger de ses oppresseurs. Grâce à la sorcellerie, les lanceurs de sorts du clan parvinrent à implorer les sombres esprits de leur révéler comment les leurs allaient pouvoir survivre au conflit imminent et se venger contre l'empereur qui avait tenté de les écraser. Les membres du clan conclurent un sinistre pacte et les esprits démoniaques qu'ils avaient contactés leur fournirent les moyens d'arriver aux fins sanglantes escomptées. Cachant leur identité derrière de terribles masques, les guerriers du clan se glissèrent dans le palais de l'empereur et, grâce à la vile magie que leur conférait

le pacte, ils atteignirent le foyer du souverain, invisibles et immatériels, avant d'assassiner toute la famille impériale, et de plonger une nouvelle fois la nation dans une guerre civile sanglante. Personne n'eut vent des actes sans honneur du clan et, encore aujourd'hui, personne ne sait de quelle communauté sont issus les tueurs fantômes.

Aujourd'hui, les tueurs fantômes œuvrent en tant qu'assassins et espions d'un clan mercenaire qui se cache derrière une façade affable et honorable. Quand ils sont en mission, ils portent ces masques fantomatiques et démoniaques de porcelaine blanche pour dissimuler leur identité et symboliser le pacte scellé par leur clan avec les esprits-démons. À force d'entraînement et de discipline, les tueurs fantômes ont appris les techniques les plus meurtrières et terrifiantes pour éliminer leurs adversaires et leur lien mystique avec les esprits leur permet de devenir invisibles, traverser les murs et même voir au travers des yeux des esprits eux-mêmes.

La plupart des tueurs fantômes ont commencé leur carrière comme roubards ou rôdeurs, mais les ninjas sont également assez courants. Les guerriers sont un peu plus rares et les moines, barbares et lanceurs de sorts optent peu souvent pour cette carrière, mais il en existe.

Les PNJ de cette classe de prestige sont membres du clan de ninjas des tueurs fantômes, qui se fait passer pour un honorable clan de samouraïs, loyal envers l'empire quoique plutôt discret. La plupart du temps, le tueur fantôme se contente d'assumer ses responsabilités au sein du clan et envers l'empereur, mais quand le daimyo du clan fait appel à lui ou qu'on lui offre assez d'argent, il enfile le masque dans lequel ses ennemis reconnaissent la mort.

Adaptation. Bien que les tueurs fantômes soient décrits comme un clan de samouraïs ou de ninjas, la classe peut facilement se passer de cet aspect pour correspondre à une guilde d'assassins. En faisant basculer la classe du côté du Bien, les tueurs fantômes pourraient représenter un clan d'enquêteurs ou d'espions au service d'une nation ou d'une faction d'alignement bon.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir tueur fantôme, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Concentration, degré de maîtrise de 6 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 6 en Discretion, degré de maîtrise de 8 en Intimidation.

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du tueur fantôme (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Concentration (Con), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux

TABLE 2-26 : LE TUEUR FANTÔME

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	Éclipse spectrale (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Frappe éclair (+1d6)
3	+3	+1	+3	+1	Frappe terrifiante (1/jour)
4	+4	+1	+4	+1	Éclipse spectrale (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Frappe éclair (+2d6)
6	+6	+2	+5	+2	Éclipse spectrale (éthéré), frappe terrifiante (2/jour)
7	+7	+2	+5	+2	Éclipse spectrale (3/jour), vision spectrale
8	+8	+2	+6	+2	Frappe éclair (+3d6)
9	+9	+3	+6	+3	Frappe terrifiante (3/jour)
10	+10	+3	+7	+3	Enchaînement terrifiant, éclipse spectrale (4/jour)

(Dex), Détection
(Sag), Discrétion
(Dex), Escalade
(For), Fouille (Int),
Intimidation (Cha),
Natation (For), Per-
ception auditive (Sag)
et Saut (For).

**Points de compé-
tence à chaque niveau :**
4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de
la classe de prestige de
tueur fantôme.

Armes et armures. Le
tueur fantôme est formé au
maniement des armes courantes et des
armes de guerre. Il est formé au port des
armures légères.

Éclipse spectrale (Sur). Le tueur
fantôme peut devenir invisible pen-
dant 1 round, une fois par jour. Il
recourt à ce pouvoir par une action
rapide (cf. *Actions rapides et actions
immédiates*, page 137) qui n'entraîne
pas d'attaque d'opportunité. Tous
les trois niveaux de classe gagnés
au-delà du premier, le tueur fan-
tôme peut utiliser cette aptitude
une fois de plus par jour (2/jour au
niveau 4, 3/jour au niveau 7 et 4/jour
au niveau 10).

À partir du niveau 6, le tueur
fantôme peut choisir de deve-
nir éthéré en recourant à cette
aptitude, plutôt que de se retrouver
invisible.

Frappe éclair (Ext). Quand un tueur fantôme
de niveau 2 ou supérieur prend son adversaire dans une
situation où celui-ci ne peut se défendre efficacement, le tueur

peut viser un endroit vital pour infliger des dégâts accrus. À
chaque fois que la cible du tueur fantôme perd le bénéfice de
son éventuel bonus de Dextérité à la classe d'armure contre
son attaque, le tueur fantôme lui inflige 1d6 points de dégâts
supplémentaires en cas de réussite. Les dégâts sup-
plémentaires augmentent de 1d6 tous les trois
niveaux au-delà du niveau 2 (+2d6 au niveau
5, +3d6 au niveau 8). Ce pouvoir fonctionne
par ailleurs comme l'aptitude de ninja telle
qu'elle est détaillée à la page 19.

Frappe terrifiante (Sur). À partir du
niveau 3, le tueur fantôme peut susciter
la panique des observateurs et même
terrifier sa victime lorsqu'il réalise
une frappe éclair. Une fois par jour,
le tueur fantôme peut désigner une
frappe éclair au corps à
corps comme frappe ter-
rifiante. Il faut alors qu'il
recoure au don Attaque
en puissance et qu'il
s'impose un malus
minimal de -1 au jet
d'attaque. Si l'attaque
inflige des dégâts à la
cible, celle-ci doit réussir
un jet de Volonté (DD égal à
10 + niveau de classe du tueur
fantôme + son modificateur
de Cha). Si le jet de sauve-
garde est réussi, la victime est
juste secouée pour un round
par niveau de classe du
tueur fantôme. En cas
d'échec, en revanche,
elle meurt aussitôt de
terreur. Les créatures
immunisées contre
les effets mentaux
ou de terreur et celles
qui ont plus de dés de vie que

le niveau global du tueur fantôme ne sont pas affectées par la
frappe terrifiante.

Leng Ti, tueur fantôme



Par ailleurs, toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres, témoins de la frappe terrifiante (à l'exception de la victime, du tueur fantôme et de ses alliés) se retrouvent paniquées (si elles ont moins de dés de vie que le niveau de classe du tueur fantôme + son modificateur de Cha) ou secouées (dans le cas contraire) pendant 1 round par niveau de classe du tueur fantôme. Un jet de Volonté (DD égal à 10 + niveau de classe du tueur fantôme + son modificateur de Cha + dégâts supplémentaires conférés par le don Attaque en puissance lors de la frappe terrifiante) permet de se soustraire à ces effets.

Tous les trois niveaux au-delà du niveau 3, le tueur fantôme a la possibilité de recourir à cette aptitude une fois de plus par jour (2/jour au niveau 6, 3/jour au niveau 9).

Vision spectrale (Sur). Un tueur fantôme de niveau 7 ou supérieur est capable de voir les créatures et objets éthérés et invisibles aussi clairement que ceux qui sont matériels.

Enchaînement terrifiant (Sur). Quand un tueur fantôme tue un adversaire par une frappe terrifiante (qu'il succombe à ses blessures ou qu'il meure de terreur), il a aussitôt droit à une attaque au corps à corps contre une autre cible à portée. Si ce nouvel adversaire est lui aussi pris au dépourvu (ou autrement privé de son bon de Dex à la CA), l'attaque devient automatiquement une frappe terrifiante qui ne compte pas comme une utilisation de l'aptitude pour la journée. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne exactement comme le don Enchaînement (cf. page 95 du *Manuel des Joueurs*).

EXEMPLE DE TUEUR FANTÔME

Qeng Yi. Humain (m), roublard 2/guerrier 4/tueur fantôme 3 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6+4 plus 4d10+8 plus 3d8+6 ; pv 63 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +8 ; Lutte +11 ; Att *épée à deux mains* +1 (+13 corps à corps, 2d6+7/19-20) ou arc long composite de maître (+12 distance, 1d8+3/×3) ; Out *épée à deux mains* +1 (+13/+8 corps à corps, 2d6+7/19-20) ou arc long composite de maître (+12/+7 distance, 1d8+3/×3) ; AS attaque sournoise (+1d6), frappe terrifiante (1/jour), frappe éclair (+1d6) ; Part *éclipse spectrale*, *esquive totale*, *recherche des pièges* ; AL NM ; JS Réf +9, Vig +10, Vol +6 ; For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +11, Concentration +6, Crochetage +11, Déplacement silencieux +9, Détection +9, Discrétion +9, Équilibre +5, Escalade +10, Fouille +8, Intimidation +8, Saut +8, Survie +1 (+3 pour suivre une piste) ; Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Attaque éclair, Attaque en puissance^s, Esquive^s, Science de l'initiative^s, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (*épée à deux mains*), Volonté de fer^s.

Langues : commun.

Attaque sournoise (Ext). Qeng Yi inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve

à 9 mètres ou moins de Qeng Yi). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Qeng Yi peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Frappe éclair (Ext). Lorsque sa cible est privée de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA contre son attaque, Qeng Yi lui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires en cas de réussite. Ces dégâts se cumulent avec les dégâts de l'attaque sournoise, si bien que Qeng Yi inflige au total 2d6 points de dégâts supplémentaires contre un adversaire pris au dépourvu, mais seulement 1d6 points supplémentaires contre une cible prise en tenaille. Veuillez consulter la page 8 pour plus de détails.

Frappe terrifiante (Sur). Une fois par jour, Qeng Yi peut désigner une frappe éclair au corps à corps comme frappe terrifiante. Il faut alors qu'il recoure au don Attaque en puissance et qu'il s'impose un malus minimal de -1 au jet d'attaque. Si l'attaque inflige des dégâts à la cible, celle-ci doit réussir un jet de Volonté (DD 12). Si le jet de sauvegarde est réussi, la victime est juste secouée pour 3 rounds. En cas d'échec, en revanche, elle meurt aussitôt de terreur. Les créatures immunisées contre les effets mentaux ou de terreur et celles qui ont 10 dés de vie ou plus ne sont pas affectées par la frappe terrifiante.

Par ailleurs, toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres, témoins de la frappe terrifiante (à l'exception de la victime, du Qeng Yi et de ses alliés) se retrouvent paniquées (si elles ont 1 dé de vie ou moins) ou secouées (si elles ont 2 dés de vie ou plus) pendant 3 rounds (Volonté annule, DD égal à 12 + dégâts supplémentaires conférés par le don Attaque en puissance).

Éclipse spectrale (Sur). Qeng Yi peut devenir invisible pendant 1 round, une fois par jour. Il recourt à ce pouvoir par une action rapide qui n'entraîne pas d'attaque d'opportunité.

Esquive totale (Ext). 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, Qeng Yi l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Recherche des pièges. Qeng Yi peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : armure de cuir cloutée +2, épée à deux mains +1, arc long composite de maître (bonus de Force max. +3) et 20 flèches, 10 flèches en argent, gantelets d'ogre, cape de résistance +1, 2 potions d'invisibilité.

VIRTUOSE ITINÉRANT

Pourquoi passer sa vie à dormir à la belle étoile et à traîner ses guêtres dans de vieux donjons puants quand on peut jouir des acclamations de la foule, des applaudissements des spectateurs après une magnifique représentation, ou de charmants admirateurs qui vous couvrent de cadeaux ? Le virtuose itinérant laisse volontiers à d'autres les marches à quatre pattes dans d'exigus corridors, ou les recherches de pièges aussi indécélables que mortels. Sa place est sur le devant de la scène, adulé par ses admirateurs. Heureusement pour lui, tous les lieux où il peut voyager se transforment en scène. Tant qu'il y aura des amateurs de prouesses artistiques, le virtuose itinérant saura attirer sur lui toute l'attention.

Le virtuose itinérant est en général un personnage charismatique qui aime la compagnie des autres. Il sait vite se faire des amis grâce à ses manières enjouées. Certains pourront le qualifier d'égoцентриque capricieux, mais la plupart des gens se sentent mieux dans leur peau à son contact. Une grande partie des virtuoses itinérants sont des musiciens, quelques-uns sont des comédiens ou des danseurs accomplis. Plus rarement, certains se spécialisent dans des formes artistiques plus exotiques comme la prestidigitation ou la jonglerie.

Les bardes sont naturellement attirés par cette classe de prestige, mais elle ne leur est pas réservée, car les roublards/ensorceleurs peuvent exceller dans cette carrière. Les bardes tendent à donner dans le registre de la musique ou de la représentation théâtrale, les ensorceleurs font de très convaincants prestidigitateurs et les roublards sont d'étonnants danseurs. Les personnages des autres classes n'ont pas assez le goût du contact, ou trouvent d'autres moyens d'exprimer leur côté extraverti, pour choisir avec bonheur cette voie.

Comme les baladins sont souvent sur les routes, les PNJ virtuoses itinérants peuvent voyager où bon leur semble, adjoignant à leur vie d'artiste itinérant autant d'aventures qu'ils le désirent. Grâce à leur talent pour s'attirer l'affection du public, ils restent au-dessus de tout soupçon quels que soient les événements illicites ayant pu se dérouler pendant leur séjour dans un lieu de représentation.

Adaptation. Cette classe de prestige peut jouer de nombreux rôles dans un univers de jeu. Dans un monde, on peut imaginer que les membres d'une certaine école de bardes soient tous issus de cette classe. Tandis que dans un autre, les virtuoses itinérants pourraient plus se consacrer à la magie qu'à la musique.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir virtuose itinérant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Intimidation, degré de maîtrise de 10 en Représentation (au choix).

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 1^{er} niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du virtuose itinérant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de virtuose itinérant.

Armes et armures. Le virtuose itinérant ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Musique de barde. Le virtuose itinérant ajoute son niveau de virtuose à son niveau de barde pour ce qui est de déterminer le nombre de fois par jour qu'il peut recourir à son aptitude de musique de barde et la valeur du bonus conféré par l'inspiration vaillante (si le virtuose dispose de cette application de la musique de barde). Par exemple, un barde 10/virtuose itinérant 4 peut user de sa musique de barde quatorze fois par jour et son inspiration vaillante confère un bonus de moral de +3 aux jets concernés.

TABLE 2-27 : LE VIRTUOSE ITINÉRANT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts profanes
1	+0	+0	+0	+2	Musique de barde (<i>fascination</i>), prouesse du virtuose (chant persuasif)	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Prouesse du virtuose (chant du soutien)	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Prouesse du virtuose (chant discordant)	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Prouesse du virtuose (chant de fureur)	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Prouesse du virtuose (<i>mélodie de l'asservissement</i>)	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Prouesse du virtuose (<i>mélodie de la révélation</i>)	+1 niveau effectif

S'il ne l'avait pas déjà, le virtuose itinérant acquiert également le pouvoir de musique de barde de *fascination*. Il peut donc profiter de son art du spectacle pour fasciner une ou plusieurs créatures (cf. aptitude de barde, page 29 du *Manuel des Joueurs*).

Prouesse du virtuose (Ext). La compétence Représentation permet au virtuose itinérant de créer des effets magiques affectant ceux qui l'entourent. Prouesse du virtuose peut être utilisé une fois par niveau de virtuose itinérant et par jour. La

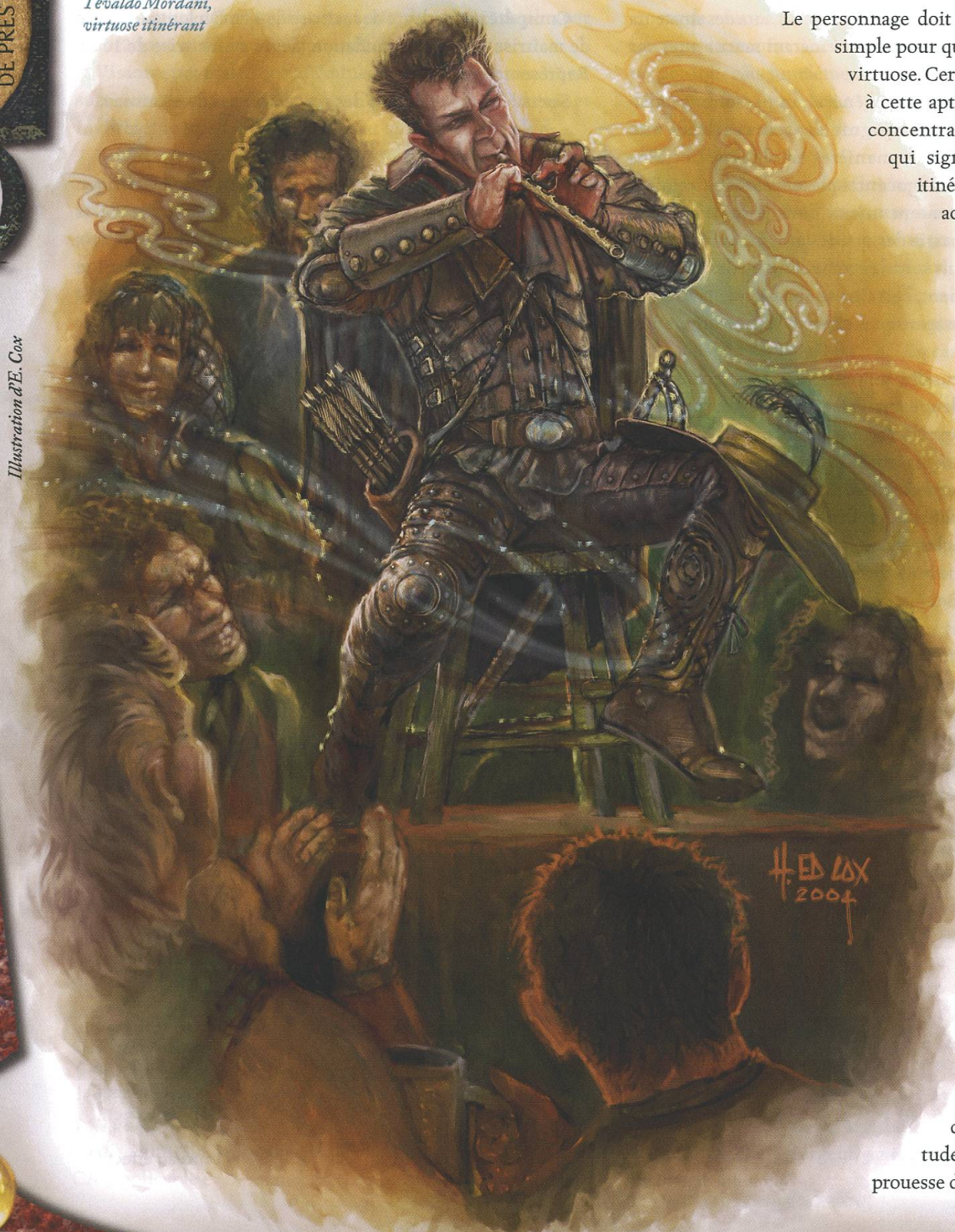
*Premier flûtiste
Tévaldo Mordani,
virtuose itinérant*

plupart des noms de ces pouvoirs font référence à des prouesses musicales, pourtant le virtuose n'est pas limité à la musique comme médium artistique (par exemple, un comédien pourra interpréter le « monologue du soutien » ou un danseur la « danse du soutien » plutôt que le chant du soutien). Chaque pouvoir exige un certain niveau de virtuose itinérant et un degré de maîtrise minimal en Représentation. Un virtuose qui ne présente pas un tel degré de maîtrise dans au moins une compétence de Représentation ne pourra avoir accès à cette application de la prouesse du virtuose avant de remplir cette condition.

Le personnage doit consacrer une action simple pour qu'agisse la prouesse du virtuose. Certains pouvoirs associés à cette aptitude demandent une concentration particulière, ce qui signifie que le virtuose itinérant doit consacrer une action simple à chaque round pour en maintenir les effets.

À l'inverse de la musique de barde, le personnage reste capable de lancer des sorts et d'activer des objets magiques pendant qu'agit la prouesse du virtuose. Pour les pouvoirs qui s'accompagnent de sons, un virtuose sourd ou assourdi a 20% de chances d'échouer lorsqu'il tente de les activer. En cas d'échec, l'utilisation quotidienne de la prouesse du virtuose est tout de même dépensée. Si le personnage dispose également de l'aptitude musique de barde, il peut consacrer deux utilisations quotidiennes de cette dernière aptitude pour exécuter une prouesse du virtuose.

Illustration d'E. Cox



Chant persuasif (Ext). Un virtuose itinérant de niveau 1 doté d'un degré de maîtrise de 11 en Représentation peut offrir un spectacle qui le fait apprécier des spectateurs. Cela fonctionne comme un test de Diplomatie visant à influencer l'attitude des PNJ (cf. page 74 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que le test de Diplomatie est remplacé par un test de Représentation. Les spectateurs doivent se trouver dans un rayon de 9 mètres du virtuose itinérant, être en mesure de le voir et l'entendre clairement et s'intéresser de leur plein gré à ce qu'il fait. Le personnage doit se concentrer pleinement pendant 10 rounds consécutifs pour que ce pouvoir prenne effet. Une même créature ne peut être affectée qu'une fois par jour. Les spectateurs dont l'attitude est au départ hostile à l'égard du virtuose ne peuvent être influencés par ce pouvoir.

Chant du soutien (Sur). Un virtuose itinérant de niveau 3 ou supérieur possédant un degré de maîtrise de 13 ou plus en Représentation peut soutenir ses alliés mourants ou en état stationnaire, limitant la gravité de leur état. Chaque round pendant lequel le chant se prolonge, tous les alliés du personnage dans un rayon de 9 mètres se retrouvent dans un état stable (s'ils étaient mourants) ou récupèrent 1 point de vie (s'ils étaient stables et entre -1 et -9 points de vie). Le chant du soutien reste sans effet sur les ennemis ou sur les alliés qui ont un total de points de vie de 0 ou davantage. Le virtuose itinérant peut assurer ce chant pendant 5 minutes. Il s'agit d'un pouvoir mental.

Chant discordant (Sur). Un virtuose itinérant de niveau 5 ou supérieur possédant un degré de maîtrise de 15 ou plus en Représentation peut inhiber la faculté à lancer des sorts de ceux qui l'entourent. Tout ennemi dans un rayon de 9 mètres qui tente de lancer un sort pendant qu'agit le chant discordant doit réussir un test de Concentration assorti d'un DD égal au résultat du test de Représentation du virtuose pour éviter de perdre son sort. Le virtuose itinérant peut assurer ce chant pendant 10 rounds.

Chant de fureur (Sur). Un virtuose itinérant de niveau 7 ou supérieur possédant un degré de maîtrise de 17 ou plus en Représentation peut user de son art pour susciter la rage destructrice de ses alliés. Tous les alliés du virtuose dans un rayon de 9 mètres qui peuvent le voir et l'entendre peuvent entrer en rage à leur tour de jeu. Dans ce cas, ils se retrouvent affectés par l'équivalent de la rage de berserker du barbare, si ce n'est que les effets prennent immédiatement fin si le virtuose cesse de jouer le chant de fureur. Quand un allié dispose déjà de la capacité à entrer en rage, il peut choisir de bénéficier des effets de sa propre rage sans en dépenser une utilisation quotidienne. Le virtuose itinérant ne peut bénéficier lui-même des effets du chant de fureur. Il s'agit d'un pouvoir mental.

Mélodie de l'asservissement (Mag). Un virtuose itinérant de niveau 9 ou supérieur possédant un degré de maîtrise de 19 ou plus en Représentation peut dominer un humanoïde déjà fasciné par ses soins. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *domination* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe).

La cible a droit à un jet de Volonté (DD égal à 10 + niveau de virtuose itinérant + modificateur de Cha du virtuose) pour en éviter les effets. Il s'agit d'un enchantement (coercition) mental de langage.

Mélodie de la révélation (Sur). Un virtuose itinérant de niveau 10 doté d'un degré de maîtrise de 20 ou plus en Représentation peut se servir de son art pour révéler les choses, telles qu'elles sont en réalité. Tous les alliés du personnage dans un rayon de 9 mètres, capables de voir et d'entendre la représentation du virtuose, bénéficient des effets de l'équivalent d'un sort de *vision lucide* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de virtuose itinérant). Les effets se prolongent tant que le virtuose joue la mélodie.

Sorts. À partir du niveau 2 et à chaque niveau suivant de virtuose itinérant, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts profanes (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 de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie ou de création d'objets.

EXEMPLE DE VIRTUOSE ITINÉRANT

Premier flûtiste Tévaldo Mordani. Gnome (m), barde 7/ virtuose itinérant 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille P ; DV 10d6+30 ; pv 67 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +6 ; Lutte +1 ; Att *rapide* +1 *spectrale* (+10 corps à corps, 1d4/18-20) ou arc court avec flèche de maître (+10 distance, 1d4/×3) ; Out *rapide* +1 *spectrale* (+10/+5 corps à corps, 1d4/18-20) ou arc court avec flèche de maître (+10/+5 distance, 1d4/×3) ; AS pouvoirs magiques, sorts ; Part musique de barde (10/jour, contre-chant, *fascination*, inspiration talentueuse, inspiration vaillante (+2), suggestion), gnome, prouesse du virtuose (3/jour, chant du soutien, chant persuasif), savoir bardique (+10), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +8*, Vig +6*, Vol +7* ; For 8, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 8, Cha 18.

Compétences et dons : Acrobaties +10, Art de la magie +4 (+6 pour déchiffrer un sort contenu dans un parchemin), Artisanat (alchimie) +8, Bluff +9, Concentration +11, Connaissances (folklore local) +6, Connaissances (histoire) +6, Déguisement +8 (+10 pour jouer un rôle), Diplomatie +13, Intimidation +10, Perception auditive +6, Psychologie +4, Représentation (chant) +12, Représentation (danse) +7, Représentation (instruments à vent) +17 (+19 avec sa flûte de qualité supérieure), Utilisation d'objets magiques +9 ; Arme en main, Attaque en finesse, Expertise du combat, Science de la feinte.

Langues : commun, gnome ; elfique.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* (animaux fousseurs uniquement, durée 1 minute), *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* (DD 14) 1 fois par jour.

Gnome. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes. Les gnomes reçoivent un bonus racial de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Musique de barde. Tévaldo peut recourir dix fois par jour à son aptitude de musique de barde (cf. aptitude de barde, page 29 du *Manuel des Joueurs*).

Contre-chant (Sur). Tévaldo recourt à la musique ou la poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Tévaldo peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à la musique ou la poésie.

Inspiration talentueuse (Sur). Par la musique ou la poésie, Tévaldo peut aider un allié à réussir une tâche.

Inspiration vaillante (Sur). Tévaldo peut galvaniser ses alliés contre la peur et améliorer leurs capacités de combat par la musique ou la poésie.

Suggestion (Mag). En puisant dans son répertoire musical ou en récitant un poème, Tévaldo peut exercer une suggestion (comme le sort) sur une créature qu'il a au préalable fascinée.

Prouesse du virtuose (Sur). Tévaldo peut, trois fois par jour, effectuer une prouesse du virtuose (cf. aptitude de classe du virtuose itinérant).

Chant persuasif (Ext). Tévaldo peut recourir à la compétence Représentation, plutôt qu'à la compétence Diplomatie, pour influencer favorablement l'attitude de créatures situées dans un rayon de 9 mètres.

Chant du soutien (Sur). Les alliés mourants de Tévaldo se stabilisent automatiquement, tandis que ses alliés en état stable qui affichent entre -1 et -9 points de vie récupèrent 1 point de vie.

Sorts de barde connus (peut lancer 3/4/4/3 ; niveau 9 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *berceuse* (DD 14), *convocation d'instrument*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *son imaginaire* (DD 14) ; 1^{er} niveau : *alignement indétectable*, *charme-personne* (DD 15), *fou rire de Tasha* (DD 15), *repli expéditif* ; 2^e niveau : *image miroir*, *immobilisation de personne* (DD 16), *invisibilité*, *silence* (DD 16) ; 3^e niveau : *confusion* (DD 17), *espoir*, *rapidité*.

Possessions : chemise de mailles en mithral, rapière +1 spectrale, arc court et 16 flèches de maître, cape de Charisme +2, couvre-chef de déguisement, baguette de soins légers (25 charges), parchemin de grâce féline, flûte de qualité supérieure, costume d'artiste, 10 po.

VOLEUR-ACROBATE

Le voleur-acrobate est passé maître dans l'art de pénétrer dans les endroits où il n'est pas le bienvenu et d'en sortir indemne. Si toutes les entrées de la guilde des joailliers situées au niveau de la rue sont verrouillées et bien gardées, le voleur-acrobate bondira de toit en toit, de la taverne la plus proche jusqu'au bâtiment en face de la guilde, lancera un grappin à la plus haute tourelle, puis, après s'être balancé d'un côté à l'autre de la rue,

crochètera la fenêtre fermée à double tour pour finalement s'emparer de son butin. S'il doit s'échapper en catastrophe, il pourra toujours compter sur son style de combat acrobatique pour se mettre hors d'atteinte.

La plupart des voleurs-acrobates sont issus des rangs des roublards et ont gravi les échelons de la guilde locale de voleurs, avant d'apprendre les secrets des toits en côtoyant des cambrioleurs plus expérimentés. Les membres des autres classes (surtout les barbares et les illusionnistes) peuvent trouver que les capacités acrobatiques et l'aisance sur les murs de cette classe de prestige complètent favorablement leurs propres aptitudes.

Il arrive que des aventuriers tombent sur un PNJ voleur-acrobate en plein travail. Parfois, c'est un voleur-acrobate qui loue les services du groupe pour l'aider lors de missions particulièrement ardues ou simplement pour faire diversion.

Adaptation. Les guildes de voleurs, petites et grandes, gagneraient à être dotées d'équipes de cambrioleurs des gouttières. La moindre modification du nom de la classe peut changer complètement la manière dont elle est perçue dans votre univers de jeu. Malgré leur nom, les voleurs-acrobates pourraient ne pas être des cambrioleurs. Renommer la classe « aventurier-acrobate », par exemple, lui donnerait une raison d'exister sans l'associer à quelque activité criminelle de haut vol.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir voleur-acrobate, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Acrobaties, degré de maîtrise de 8 en Équilibre, degré de maîtrise de 8 en Escalade, degré de maîtrise de 8 en Saut.

Spécial : pouvoir d'esquive totale.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du voleur-acrobate (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de voleur-acrobate.

Armes et armures. Le voleur-acrobate est formé au maniement de toutes les armes courantes.

Haute voltige (Ext). Grâce à ses talents acrobatiques, le voleur-acrobate sait se déplacer rapidement en position délicate sans encourir les malus normaux. Il n'est pas soumis au malus habituel de -5 lorsqu'il tente un test d'Équilibre en se déplaçant



à vitesse normale. Il peut escalader à la moitié de sa vitesse de déplacement normale par une action de mouvement, sans subir le malus habituel de -5 au test d'Escalade. Enfin, il peut enchaîner les acrobaties en se déplaçant à sa vitesse normale, sans encourir le malus habituel de -10 aux tests d'Acrobaties.

Relevé acrobatique (Ext). Le voleur-acrobate peut se relever quand il est à terre par une action libre qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité. Il ne peut pas recourir à cette aptitude s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou s'il transporte plus qu'une charge légère.

Stabilité inébranlable (Ext). Le voleur-acrobate garde toute sa stabilité dans des conditions qui verraient chanceler d'autres personnes. Ainsi, il n'est pas considéré comme pris au dépourvu quand il escalade une surface ou quand il se déplace en équilibre. De plus, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur les tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand il subit des dégâts.

Chute ralentie (Ext). À partir du niveau 2, le voleur-acrobate réduit la distance effective de toute chute de 6 mètres. Au niveau 4, la réduction de distance passe à 9 mètres. Pour plus de renseignements, reportez-vous à l'aptitude de moine, page 45 du *Manuel des Joueurs*. Si le voleur-acrobate dispose de cette aptitude par le biais d'une autre classe, la réduction de la distance de chute se cumule entre les différentes classes.

Souplesse combattive (Ext). Le voleur-acrobate, combattant virevoltant, s'avère une cible diaboliquement fuyante. À partir du niveau 2, le voleur-acrobate bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure. Quand il combat défensivement ou qu'il recourt à la défense totale, ce bonus passe à +2. Au niveau 4, ces bonus augmentent d'un point (respectivement +2 et +3).

Par ailleurs, le voleur-acrobate ne subit aucun malus à la classe d'armure ou aux jets d'attaque lorsqu'il est à genoux, assis ou à terre.

Il ne peut pas recourir à cette aptitude s'il porte une armure autre que légère ou s'il transporte plus qu'une charge légère.

Charge acrobatique (Ext). Un voleur-acrobate de niveau 3 ou supérieur est capable de charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement ou à travers des cases occupées par des alliés. Cette aptitude lui permet de charger sur le pont d'un champ de bataille encombré, de bondir en contrebas ou de se balancer par-dessus un gouffre pour atteindre sa cible. En fonction des circonstances, il lui faudra peut-être réussir certains tests (d'Acrobatie, de Maîtrise des cordes ou de Saut) pour se déplacer de la sorte.

Roulé-boulé (Ext). Un voleur-acrobate de niveau 4 ou supérieur peut, une fois par jour, accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Pour plus de détails, veuillez

TABLE 2-28 : LE VOLEUR-ACROBATE

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	Haute voltige, relevé acrobatique, stabilité inébranlable
2	+1	+3	+0	+0	Chute ralentie (6 m), souplesse combattive (+1/+2)
3	+2	+3	+1	+1	Charge acrobatique, roulé-boulé (1/jour)
4	+3	+4	+1	+1	Chute ralentie (9 m), maîtrise des compétences, souplesse combattive (+2/+3)
5	+3	+4	+1	+1	Esquive totale, roulé-boulé (2/jour)

consulter la description de l'aptitude de roublard, page 58 du *Manuel des Joueurs*.

À partir du niveau 5, le voleur-acrobate peut recourir à cette aptitude deux fois par jour.

Maîtrise des compétences (Ext). À partir du niveau 4, le voleur-acrobate est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser certaines compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Chaque fois qu'il recourt aux compétences Acrobaties, Équilibre, Escalade et Saut, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait.

Esquive extraordinaire (Ext). Quand un voleur-acrobate de niveau 5 ou supérieur subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec (cf. page 45 du *Manuel des Joueurs*).

EXEMPLE DE VOLEUR-ACROBATE

Diana. Halfelin (f), roublard 5/voleur-acrobate 4; FP 9; humanoïde de taille P; DV 9d6+18; pv 52; Init +4; VD 9 m; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 19; B.B.A +6; Lutte +3; Att lance +1 (+9 corps à corps, 1d6+2) ou arbalète légère (+11 distance, 1d6/19-20); Out lance +1 (+9/+4 corps à corps, 1d6+2) ou arbalète légère (+11 distance, 1d6/19-20); AS attaque sournoise (+3d6), charge acrobatique, souplesse combative (+2/+3); Part chute ralentie (6 m), esquive instinctive, esquive totale, haute voltige, maîtrise des compétences, recherche des pièges, relevé acrobatique, roulé-boulé (1/jour), sens des pièges (+1), stabilité inébranlable; AL N; JS Réf +13, Vig +5, Vol +3 (+5 contre la terreur); For 12, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons: Acrobaties +18^{MC}, Déplacement silencieux +18, Détection +8, Discrétion +20, Équilibre +18, Escalade +15^{MC}, Évasion +16, Maîtrise des cordes +4, Perception auditive +10, Saut +22^{MC}; Attaque éclair, Esquive, Plongeon salvateur†, Souplesse du serpent.

† Nouveau don détaillé à la page 110.

Langues: commun, halfelin; gnome.

Attaque sournoise (Ext). Diana inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Diana). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Diana peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Charge acrobatique (Ext). Diana est capable de charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement ou à travers des cases occupées par des alliés.

Souplesse combative (Ext). Diana bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA. Quand elle combat défensivement ou qu'elle recourt à la défense totale, ce bonus passe à +3. Par

ailleurs, elle ne subit aucun malus à la classe d'armure ou aux jets d'attaque lorsqu'elle est à genoux, assise ou à terre.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'elle puisse atteindre une paroi en tendant le bras, Diana peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 9 mètres.

Esquive instinctive (Ext). Diana conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu (elle en perd cependant le bénéfice si elle se retrouve paralysée ou sans défense).

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Diana l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Haute voltige (Ext). Diana n'est pas soumise au malus habituel de -5 lorsqu'elle tente un test d'Équilibre en se déplaçant à vitesse normale. Elle peut escalader à la moitié de sa vitesse de déplacement normale par une action de mouvement, sans subir le malus habituel de -5 au test d'Escalade. Enfin, elle peut enchaîner les acrobaties en se déplaçant à sa vitesse normale, sans encourir le malus habituel de -10 aux tests d'Acrobaties.

Maîtrise des compétences (Ext). Diana a une telle maîtrise des compétences Acrobaties, Escalade, Équilibre et Saut qu'elle peut faire 10 même en situation de stress. Ces compétences sont signalées par l'exposant ^{MC} dans le profil ci-dessus.

Recherche des pièges (Ext). Diana peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Relevé acrobatique (Ext). Diana peut se relever quand elle est à terre par une action libre qui ne l'expose pas aux attaques d'opportunité.

Roulé-boulé (Ext). Lorsqu'elle vient d'être touchée par une attaque qui la ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas si elle est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), Diana peut, une fois par jour, tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Elle effectue un jet de Réflexes (DD égal aux points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'elle encaisse sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, elle doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible si elle se retrouve dans une situation où elle perd son bonus de Dextérité à la CA). Le pouvoir d'esquive totale ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Stabilité inébranlable (Ext). Diana n'est pas considérée comme prise au dépourvu quand elle escalade une surface ou quand elle se déplace en équilibre. Elle bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand elle subit des dégâts.

Possessions: armure de cuir cloutée +1, lance +1, arbalète légère avec 20 carreaux, bottes de sept lieues, corde d'escalade.



Illus. de D. Kovacs

Les muscles ou la capacité à décocher quelques sorts ne suffisent pas à assurer la survie de l'aventurier. On peut manier son épée aussi précisément et rapidement que l'on veut, ou produire des sorts d'une puissance dévastatrice, les aventures imposeront toujours des problèmes et des défis exigeant une certaine vivacité d'esprit, des compétences polyvalentes et un peu de chance de la part de celui qui veut en ressortir vivant. Ce chapitre vous présente de nouvelles manières de recourir aux compétences, qui permettront aux personnages de se servir astucieusement de leurs degrés de maîtrise pour surmonter les pires difficultés.

Mais les compétences, bien qu'elles restent un des sujets principaux de cet ouvrage, ne représentent qu'une part des nombreuses facultés d'un personnage. Les dons de ce chapitre font état de la flexibilité de tout aventurier chevronné. Que votre personnage soit un guerrier qui a besoin d'entreprendre des tâches plus variées que le combat rapproché ou un roublard qui cherche à parfaire son aptitude martiale, ces nouveaux dons sont là pour en faire un aventurier plus polyvalent et moins éphémère. De nombreux dons mettent en valeur le recours aux compétences et offrent des possibilités plus profitables aux personnages ayant un degré de maîtrise élevé dans certaines compétences. D'autres dons tirent avantage des formes de combat particulières du roublard, du ninja et de l'éclaireur. Enfin, vous trouverez des sous-groupes de

dons qui permettent d'étendre les possibilités de certaines aptitudes existantes, comme la musique de barde ou la forme animale du druide.

COMPÉTENCES

Les compétences ont un apport essentiel dans la carrière de tout aventurier, du robuste guerrier qui ne se spécialise qu'en escalade au magicien plus que brillant qui accumule les degrés de maîtrise dans les compétences de Connaissances.

ASSOCIER LES TENTATIVES

Le travail d'équipe est un aspect souvent négligé de D&D. La facilité pousse le guerrier à ne prêter attention à ce qui se passe que lorsqu'il a l'occasion de faire parler son épée, ou le prêtre à se mettre en veilleuse quand le roublard tente d'abuser la garde pour faire passer les portes de la ville au reste du groupe. Ces personnages passent pourtant à côté d'occasions précieuses de contribuer à la réussite du groupe. Au-delà de la règle « aider quelqu'un » (cf. page 66 du *Manuel des Joueurs*), cette rubrique détaille quelques méthodes nouvelles qui permettront aux personnages d'assister leurs compagnons dans leurs tâches.

Actions individuelles simultanées

Même lorsque plusieurs personnages tentent la même action, le résultat de chacun dépendant d'un test séparé, il peut arriver que les personnes puissent s'entraider. Ainsi, par le biais de conseils, d'instructions ou simplement en servant d'exemple, un personnage peut faire profiter ses camarades de son expertise. En revanche, cet apport a un prix, car la concentration du personnage s'éparpille forcément entre plusieurs tâches (ce qui l'empêche de donner toute sa valeur pour sa propre réalisation).

Un personnage dont le degré de maîtrise pour une compétence est d'au moins 5 peut, lorsqu'il entreprend une tâche associée à cette compétence, s'imposer volontairement un malus de -4 au test de manière à conférer un bonus de circonstances de +2 aux tests correspondants de ses alliés proches, à condition que ceux-ci tentent d'effectuer la même tâche. Ainsi, Lidda, roublarde de niveau 2, peut aider ses alliés à traverser discrètement des souterrains. Elle s'impose un malus de -4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ce qui confère à Jozan, Tordek et Mialyë un bonus de circonstances de +2 à ces mêmes tests. Lidda n'est peut-être pas aussi silencieuse et furtive que d'habitude, mais le groupe dans son ensemble s'avère plus discret que s'il n'avait pas bénéficié de son aide.

À plus haut niveau, le personnage peut apporter une aide plus importante, mais la contrepartie est également plus lourde. Un personnage doté d'un degré de maîtrise d'au moins 15 dans une compétence peut, dans les mêmes conditions que précédemment, s'imposer un malus de -10 aux tests de cette compétence pour conférer un bonus de +5 à ses proches compagnons.

Les alliés qui veulent profiter de ces bonus doivent se trouver dans un rayon de 9 mètres du personnage et il est nécessaire qu'ils puissent se voir et s'entendre mutuellement avec le maître des opérations. Ainsi, dans l'exemple précédent, si Lidda était invisible, elle ne pourrait conférer le bonus aux alliés incapables de la voir et si Mialyë était invisible, Lidda ne pourrait lui octroyer le bonus à moins d'être capable de voir les créatures invisibles (mais le bonus s'appliquerait quand même à ses autres alliés).

Normalement, seules les compétences suivantes peuvent donner lieu à l'application de cette règle : Artisanat, Bluff, Déplacement silencieux, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Équilibre, Équitation, Escalade, Évasion, Fouille, Natation et Survie.

Dans certaines circonstances, le MD peut décider que d'autres compétences peuvent profiter de cette règle ou que, au contraire, les personnages ne peuvent recevoir ce type d'assistance pour une compétence pourtant indiquée ci-dessus.

Aider quelqu'un

Le *Manuel des Joueurs* détaille la procédure selon laquelle un personnage peut en aider un autre à accomplir une tâche, par le biais d'un test de compétence du même type. Un test de compétence (DD 10) réussi par le premier personnage permet au second de bénéficier d'un bonus de circonstances de +2 au test de compétence requis par la tâche (cf. pages 66 du *Manuel des Joueurs*). Voici comment permettre à des personnages plus compétents d'aider plus efficacement leurs alliés.

Quand un personnage dont le degré de maîtrise est d'au moins 5 dans une compétence qui correspond à une tâche que tente de réaliser l'un de ses alliés, il peut tenter de l'assister encore mieux que ce qui est décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Ainsi, pour chaque tranche de 10 points obtenus au-delà de 10 lors de son test de compétence, le bonus de circonstances conféré par le personnage qui aide l'autre augmente de +1. C'est ainsi qu'un résultat compris entre 10 et 19 confère un bonus de +2 (comme la règle normale), qu'un résultat compris entre 20 et 29 confère un bonus de +3, qu'un résultat entre 30 et 39 octroie un bonus de +4, et ainsi de suite. Pour déterminer rapidement le bonus conféré, il suffit de diviser le résultat par dix, d'arrondir à l'inférieur et d'ajouter 1.

Ce bonus plus avantageux ne peut être conféré que par des personnages dont le rang de maîtrise dans la compétence concernée est au moins de 5, seules les personnes réellement compétentes ayant la capacité d'apporter une assistance décisive.

Si le MD le désire, il peut étendre la règle à l'action de combat aider quelqu'un, qui permet d'améliorer le jet d'attaque ou la CA d'un allié. Tout personnage dont le bonus de base à l'attaque est d'au moins 5 peut tenter de conférer un bonus accru à la CA ou au jet d'attaque d'un allié, selon le même principe que ce qui est décrit plus haut. Cette tactique permet de récompenser les combattants émérites qui s'entraident tactiquement sur le champ de bataille, ce qui reste souvent la meilleure solution pour affronter un monstre dont la classe d'armure ou le bonus à l'attaque est extrêmement élevé.

Assistance synergique

En plus de contribuer aux propres tests de compétence du personnage, la synergie peut servir à assister ses alliés pour certaines tâches. Un personnage dont le degré de maîtrise est d'au moins 5 dans une compétence qui offre un bonus de synergie pour les tests d'une compétence qui correspond à une tâche qu'un de ses alliés s'apprête à tenter, peut mettre à profit cette première compétence pour contribuer à la réussite de son allié, qui bénéficie alors d'un bonus de synergie. C'est ainsi que Soveliss, rôdeur de niveau 2, peut tenter un test de Dressage pour assister Jozan dans son test d'Équitation (en prenant par ailleurs la règle « aider quelqu'un » comme référence), car un personnage doté d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage bénéficie d'un bonus de synergie de +2 à ses tests d'Équitation. Pour plus de renseignements, veuillez consulter la Table 4-5 : synergie entre les compétences, page 66 du *Manuel des Joueurs*.

Les règles normales pour « aider quelqu'un » s'appliquent toujours. Ainsi, bien que Krusk le barbare ait un degré de maîtrise de 5 en Dressage, il ne peut recourir à cette compétence pour assister Vadania la druidesse dans son test d'empathie sauvage, car Krusk est lui-même incapable de tenter un test d'empathie sauvage. Certaines associations synergiques seront peut-être difficiles à imaginer, mais le MD est censé autoriser à peu près toute tentative d'assistance synergique qui paraît raisonnable. Imaginons par exemple Mialyë qui cherche, par le biais de la compétence Art de la magie, à aider Lidda à réussir un test d'Utilisation d'objets magiques visant à lire un parchemin. La scène est peut-être dure

à visualiser dans un premier temps, jusqu'à ce qu'on imagine la magicienne penchée au-dessus de l'épaule de la roublarde, corrigeant sa prononciation des mots les plus délicats.

DESCRIPTION ÉTENDUE DES COMPÉTENCES

La rubrique qui suit clarifie certaines applications des compétences de D&D et en présente de nouvelles. Les nouvelles utilisations et les applications avancées qui sont détaillées ici sont accessibles à tout personnage qui peut normalement recourir à ces compétences, à moins que le contraire ne soit indiqué.

ACROBATIES (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence permet de tomber de haut sans subir de dégâts, de se relever plus rapidement que la normale et d'enchaîner les acrobaties à vitesse de course.

Relevé instantané. Si le personnage réussit un test d'Acrobaties assorti d'un DD de 35, il peut se relever quand il est à terre par une action libre (au lieu d'une action de mouvement). Il s'expose néanmoins toujours aux attaques d'opportunité encourues par la manœuvre.

Limiter les dégâts de chute. Lors d'une chute, pour chaque tranche de 15 points obtenue sur un jet d'Acrobaties, on considère

que la hauteur de chute est de 3 mètres inférieure à la réalité pour ce qui est de la détermination des dégâts. C'est ainsi qu'un résultat compris entre 15 et 29 raccourcit de 3 mètres la hauteur effective de la chute, qu'un résultat entre 30 et 44 la réduit de 6 mètres, 9 mètres pour un résultat entre 45 et 59, et ainsi de suite.

Course acrobatique. Le personnage peut tenter d'enchaîner les acrobaties pour traverser la case ou l'espace contrôlé d'un adversaire en courant, au prix d'un malus de -20 sur son test d'Acrobaties.

ARTISANAT (INT)

Un personnage qui accepte d'accroître la difficulté de la tâche avant de s'y atteler peut fabriquer des objets plus rapidement que la normale. Cette option est apparue pour la première fois dans *Campagnes légendaires*, mais l'application suivante de la compétence Artisanat est ouverte aux personnages de tout niveau, dès lors qu'ils sont prêts à subir les malus imposés.

Tâche	DD
Création accélérée	+10 ou plus au DD

Création accélérée. Le personnage peut volontairement augmenter le DD de création d'un objet d'un multiple de 10. Cette méthode lui permet d'accélérer le processus de création (puisqu'on compare le produit du DD et du résultat du test pour

TABLE 3-1 : DD D'ARTISANAT (FABRICATION DE POISON)

Substance toxique	DD de création	Prix	Type	DD de sauvegarde	Effet initial	Effet secondaire
Ajonc à feuilles bleues	15	120 po	Blessure	14	1 Con	Perte de connaissance 1d3 h
Amnésite	15	125 po	Ingestion	14	1d4 Int	2d6 Int
Arsenic	15	120 po	Ingestion	13	1 Con	1d8 Con
Bile de dragon	30	1 500 po	Contact	26	3d6 For	0
Brume de folie	20	1 500 po	Inhalation	15	1d4 Sag	2d6 Sag
Cendres de liche	20	250 po	Ingestion	17	2d6 For	1d6 For
Cendres d'ungol	20	1 000 po	Inhalation	15	1 Cha	1d6 Cha, +1 Cha*
Entolome zébré	15	180 po	Ingestion	11	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int
Essence d'ombre	20	250 po	Blessure	17	1 For*	2d6 For
Extrait de lotus noir	35	4 500 po	Contact	20	3d6 Con	3d6 Con
Extrait de sanvert	15	100 po	Blessure	13	1 Con	1d2 Con
Fluide cervical de charognard rampant	15	200 po	Contact	13	Paralyse 2d6 min	0
Huile de taggit	15	90 po	Ingestion	15	0	Perte de connaissance 1d3 h
Mortelame	25	1 800 po	Blessure	20	1d6 Con	2d6 Con
Nitharite	20	650 po	Contact	13	0	3d6 Con
Pâte de malys	20	500 po	Contact	16	1 Dex	2d4 Dex
Poison drow	15	75 po	Blessure	13	Perte de connaissance 1 min	Perte de connaissance 2d4 h
Poudre d'assonne	20	300 po	Contact	16	2d12 pv	1d6 Con
Ténébreux vireux	25	300 po	Ingestion	18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For
Terrinave	25	750 po	Contact	16	1d6 Dex	2d6 Dex
Tormentille	15	100 po	Blessure	12	0	1d4 Con + 1d3 Sag
Vapeurs d'othur brûlé	25	2 100 po	Inhalation	18	1 Con*	3d6 Con
Venin d'araignée monstrueuse (taille M)	15	150 po	Blessure	12	1d4 For	1d4 For
Venin de guêpe géante	20	210 po	Blessure	14	1d6 Dex	1d6 Dex
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P)	15	90 po	Blessure	10	1d2 Dex	1d2 Dex
Venin de scorpion monstrueux (taille G)	20	200 po	Blessure	14	1d4 Con	1d4 Con
Venin de ver pourpre	20	700 po	Blessure	25	1d6 For	2d6 For
Venin de vipère à tête noire	15	120 po	Blessure	12	1d6 Con	1d6 Con
Venin de wiverne	25	3 000 po	Blessure	17	2d6 Con	2d6 Con

* Diminution permanente (plutôt qu'affaiblissement temporaire).

estimer la progression de la création). Le personnage doit décider de la valeur de l'augmentation avant d'effectuer son test.

Artisanat (fabrication de poison). L'art qui consiste à raffiner des matières premières pour en tirer du poison efficace exige de la patience et beaucoup de soin (sans parler de la discrétion, en particulier dans les régions où le poison est illicite). La conception de poison par le biais de la compétence Artisanat (fabrication de poison) obéit aux règles concernant toutes les compétences d'Artisanat, telles qu'elles sont présentées dans le *Manuel des Joueurs*, à l'exception des points suivants.

Prix. Le coût des matériaux bruts varie considérablement selon que le personnage a accès ou non à l'ingrédient source, en d'autres termes, le venin ou la plante qui fournit la substance toxique. Si tel est le cas, les matières premières lui reviennent au sixième du prix de vente du poison, au lieu d'un tiers. Dans le cas contraire, les matières premières lui seront accessibles pour un prix au moins égal aux trois quarts du prix de vente, si tant est qu'il puisse trouver un endroit où elles sont vendues.

Quantité. Pour déterminer la quantité de poison que le personnage est capable de produire en l'espace d'une semaine, ce dernier effectue un test d'Artisanat (fabrication de poison) à l'issue de la semaine. Si le test est réussi, on multiplie le résultat du test par le DD du test, ce qui donne l'équivalent en pièces d'or de poison produit. Une fois que l'équivalent en po de substance créée égale ou dépasse le prix de vente d'une dose de poison, on considère que la dose est prête. Le personnage peut parfois créer plus d'une dose dans la semaine, en fonction du résultat du test et du prix de vente du poison. En cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication du poison ne progresse pas de toute la semaine. Si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faudra les racheter pour continuer le processus de création.

CONTREFAÇON (INT)

Les documents officiels sont un bon moyen pour un personnage de corroborer ses dires et de soutenir ses actions. Un personnage qui bénéficie de documents bien contrefaits, c'est-à-dire normalement créés par la compétence Contrefaçon et ayant résisté au test opposé de Contrefaçon de celui qui examine le document (ou à son test d'Intelligence si son degré de maîtrise en Contrefaçon est nul), est susceptible de bénéficier de bonus spéciaux à certaines compétences.

Si le MD l'autorise, un personnage peut contrefaire des documents conférant un bonus de circonstances de +2 à un test particulier de Bluff, Diplomatie ou Intimidation. Ces fausses lettres de créance se révèlent comme des outils parfaitement adaptés à la situation et octroient un bonus du même genre que ceux auxquels donnent droit les outils de qualité supérieure pour d'autres compétences. À l'inverse des autres bonus, ceux-ci ne s'appliquent que lorsque le personnage présente les documents et que la créature qui les examine ne décèle pas la supercherie. Si le personnage présente ses documents contrefaits et qu'ils sont reconnus comme tels, le test de compétence auquel les documents étaient censés contribuer échoue automatiquement.

Le MD est également libre de décider que les conséquences de telles situations ne s'arrêtent pas là.

CROCHETAGE (DEX)

Un personnage peut crocheter une serrure dans la précipitation s'il manque de temps.

Crochetage à la hâte. Le personnage peut tenter d'ouvrir une serrure plus rapidement que la normale. Réduire la durée de la tentative de crochetage à une action de mouvement augmente le DD du test de 20. Une serrure moyenne s'accompagne normalement d'un DD de 25 et demande une action complexe. Un personnage qui cherche à la crocheter par une action de mouvement doit donc réussir un test dont le DD est de 45.

DÉCRYPTAGE (INT)

Il est possible de recourir à cette compétence pour créer un code personnel. Ce codage permet au personnage (ainsi qu'à toute personne qui en connaît la clé) de garder trace de renseignements sans courir le risque que quelqu'un d'autre puisse les lire. Tout document que le personnage crée selon son propre code ne peut être lu que par lui et par les personnes qui connaissent la formule pour le décrypter. Les autres personnages ont toujours la possibilité de déchiffrer ces messages par le biais de la compétence Décryptage, le DD assorti étant de 10 + modificateur total en Décryptage du personnage au moment où le document a été écrit. Cela revient à dire que le personnage « fait 10 » pour inventer son code et que ceux qui tentent de le déchiffrer font un test de Décryptage opposé à ce résultat.

Action. La création d'un code exige une semaine de travail ininterrompu. La première tentative visant à déchiffrer entièrement un code créé avec la compétence Décryptage demande huit heures de travail ininterrompu. Chaque essai de décodage au-delà de la première tentative demande une semaine de travail ininterrompu.

Nouvelles tentatives. Il est possible de tenter de déchiffrer un code personnel plus d'une fois, mais chaque nouvelle tentative exige une patience décourageante.

DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE (INT)

Il est possible de réduire le temps nécessaire au désamorçage d'un dispositif ou d'ajouter un élément à un piège existant, permettant de le contourner.

Contourner un piège. Le personnage peut tenter d'intégrer un élément à un piège, de manière à en éviter les effets s'il vient à repasser par là. Pour cela, le personnage s'impose un malus de -10 au test de Désamorçage/sabotage correspondant. En cas de réussite, non seulement le personnage est capable de contourner le piège sans le désarmer (comme s'il avait dépassé le DD du test d'au moins 10 points, cf. page 73 du *Manuel des Joueurs*), mais il applique également un mécanisme ou une astuce qui lui permet, ainsi qu'à ses compagnons, d'éviter de déclencher le piège à l'avenir. C'est ainsi que le personnage peut, par exemple, insérer une cale pour bloquer les rouages d'un piège mécanique, ou déterminer un chemin étroit qui permet de passer entre

les dalles qui, lorsqu'on marche dessus, déclenchent les dards empoisonnés dissimulés dans le mur.

Désamorçage accéléré. Le personnage peut tenter de désamorcer un dispositif plus rapidement que la normale. Réduire le temps exigé pour mettre un mécanisme hors service à une action complexe augmente le DD du test de +20. Ainsi, un piège qui demande normalement du DD de 20 pour être désarmé et 2d4 rounds peut être traité en 1 seul round en réussissant un test assorti d'un DD de 40.

DIPLOMATIE (CHA)

Il est possible de marchander les prix avec un commerçant ou de servir de médiateur entre deux groupes en désaccord pour trouver une solution diplomatique ou légale qui soit satisfaisante pour tous.

Marchandage. Le personnage peut recourir à la compétence Diplomatie pour négocier le prix de marchandises ou de services, y compris magiques. Lorsque le personnage débat le prix d'un objet ou d'un service, il peut tenter de le faire baisser par un test de Diplomatie visant à influencer l'attitude d'un PNJ (cf. encart de la page 74 du *Manuel des Joueurs*). Si le personnage réussit à rendre son interlocuteur serviable (la plupart des commerçants étant au départ indifférents), ce dernier réduit le prix demandé de 10%. Au DD normal du test s'ajoute le modificateur aux tests de Diplomatie du marchand. Ainsi, si le personnage cherche à influencer l'attitude d'un marchand indifférent dont le modificateur de Diplomatie est de +3 pour que celui-ci soit serviable, il doit obtenir un résultat minimal de 33 à son test de Diplomatie (30 de base, +3 du modificateur de Diplomatie de la cible). Si le résultat du test dégrade l'attitude du marchand, ce dernier refuse de lui vendre quoi que ce soit jusqu'à nouvel ordre. Le MD est seul juge de la manière dont se déroule ce type de vente et ferait bien de décourager le recours abusif à cette option si cela ralentit sensiblement le déroulement du jeu.

Action. Marchander demande au moins 1 minute complète, comme pour un test de Diplomatie normal.

Nouvelles tentatives. Il n'est pas possible de retenter un test de Diplomatie pour marchander.

Servir d'intermédiaire. Pour concilier deux groupes en désaccord, le personnage doit réussir à influencer l'attitude de chaque partie pour qu'elles deviennent amicales ou mieux vis-à-vis l'une de l'autre. Le test de Diplomatie correspondant se déroule comme pour influencer normalement l'attitude de PNJ, si ce n'est que le modificateur de Diplomatie du chef du groupe concerné s'ajoute au DD exigé. C'est ainsi que, pour suffisamment influencer un groupe inamical mené par un individu dont le modificateur de Diplomatie est de +7, le personnage devra obtenir un résultat minimal de 32 à son test de Diplomatie (25 de base, +7 du modificateur de Diplomatie de la cible). Si le résultat du test est inférieur à 12 (5 de base, +7 du modificateur de Diplomatie de la cible), l'attitude du groupe passe à hostile. Le DD augmente de 5 si les deux groupes sont de races ou de cultures différentes.

Action. La médiation est un art qui exige de la patience et ne peut pas être pratiqué à la hâte. Chaque tentative occupe un jour complet. Il est possible de tenter de concilier deux

groupes en seulement une heure (ce qui peut-être nécessaire pour éviter un conflit imminent), mais la tentative s'effectue alors avec un malus de -10.

Nouvelles tentatives. Tant que les deux parties ne sont pas hostiles (c'est-à-dire tant qu'au moins l'un des groupes est inamical ou mieux), le personnage peut tenter de nouveaux tests de Diplomatie pour négocier un accord. Si les deux groupes sont considérés comme hostiles à l'issue d'un test, toute tentative ultérieure est vaine.

DISCRÉTION (DEX)

Cette compétence permet de se fondre dans une foule, de passer sans se faire repérer entre deux zones abritées ou camouflées, de prendre un adversaire par surprise ou de filer quelqu'un.

Se fondre dans la foule. Il est possible d'utiliser la compétence Discrétion pour se fondre dans une foule. Dans ce cas, le personnage échappe à l'attention de quelqu'un qui balayerait la zone du regard dans l'espoir de le trouver, bien qu'il reste visible aux yeux des personnes qui l'entourent. Si ces dernières sont hostiles au personnage, il y a de bonnes chances pour qu'elles attirent l'attention sur lui.

Se déplacer entre deux cachettes. Si le personnage est déjà caché (grâce à un abri ou un camouflage) et qu'il est doté d'un degré de maîtrise d'au moins 5 en Discrétion, il peut effectuer un test de Discrétion (assorti d'un malus) pour traverser une zone qui n'est ni abritée ni camouflée sans se faire remarquer. Pour chaque tranche de 5 points de son degré de maîtrise en Discrétion, le personnage peut se déplacer de 1,50 mètre pour rallier une cachette depuis une autre. Pour chaque tranche de 1,50 mètre parcourus entre deux cachettes, le personnage subit un malus de -5 à son test de Discrétion. Si le personnage évolue à plus de la moitié de sa vitesse de déplacement, il subit également le malus correspondant (-10 s'il se déplace à sa vitesse normale, -5 pour une vitesse intermédiaire entre normale et demi-vitesse).

Le personnage peut également profiter de cette option pour se déplacer sans se faire voir jusqu'à quelqu'un, en partant d'une cachette. Pour chaque tranche de 1,50 mètre parcourus depuis sa cachette, le personnage subit un malus de -5 à son test de Discrétion. Si le test de Discrétion est réussi, la cible ne remarque pas le personnage jusqu'à ce qu'il attaque ou entreprenne une quelconque action qui attire l'attention. La cible est alors considérée comme prise au dépourvu vis-à-vis du personnage.

Ainsi, Lidda, roublarde de niveau 2, peut tenter de passer de l'autre côté d'un encadrement de porte de 1,50 mètre de large sans se faire remarquer des orques qui se trouvent dans la pièce. Bien que l'ouverture n'offre aucun abri ou camouflage, Lidda peut tenter normalement son test de Discrétion, opposé aux tests de Détection des orques. Elle subit un malus de -5 au test en raison de la distance parcourue. Si elle effectue sa traversée à plus de la moitié de sa vitesse de déplacement, elle subit un malus supplémentaire de -5 ou -10, en fonction de la rapidité de ses mouvements (voir plus haut).

Filature. Le personnage peut tenter de suivre quelqu'un sans se faire remarquer. S'il reste au moins 18 mètres derrière l'objet

de sa filature, le personnage doit réussir un test de Discrétion (opposé au test de Détection de la cible) toutes les 10 minutes. Si la distance qui les sépare est inférieure à 18 mètres, le test de Discrétion a lieu à chaque round. Certaines actions peu discrètes (comme lancer un sort ou attaquer) de la part du personnage ont toutes les chances de compromettre la filature, même s'il réussit son test de Discrétion.

La filature exige des abris ou un camouflage, comme n'importe quel test de Discrétion normal. Une rue normalement animée présente les abris et le camouflage suffisants pour entreprendre une telle tâche. Le personnage peut également filer en se déplaçant furtivement entre les zones abritées ou camouflées, comme le propose l'option « se déplacer entre deux cachettes », plus haut.

Même si le personnage manque un test de Discrétion lors d'une filature ou qu'il est repéré parce qu'il a parcouru une trop grande distance entre deux cachettes, il peut tenter un test de Bluff opposé au test de Psychologie de la cible pour apaiser sa suspicion. En cas de réussite, la cible le voit, mais elle ne suspecte pas la filature. En cas d'échec, elle sait qu'elle est suivie. Le test de Psychologie peut s'accompagner d'un certain modificateur, selon le degré de méfiance de la cible. La table ci-dessous propose des modificateurs au test de Psychologie, en fonction des situations.

PSYCHOLOGIE

La cible...	Modificateur au DD
Est certaine que personne ne la suit	-5
N'a aucune raison de penser qu'on la suit	+0
Craint d'être suivie	+10
Craint d'être suivie et considère le personnage comme un ennemi	+20

DRESSAGE (CHA)

Enseigner des tours à un animal. Les tours suivants s'ajoutent à ceux des pages 75–76 du *Manuel des Joueurs*. Ils peuvent être inculqués à un animal par le biais d'un test réussi de Dressage (DD indiqués pour chaque tour). Certains tours ne peuvent être appris par l'animal que s'il connaît au préalable un autre tour particulier.

« **Attaque avec moi !** » (DD 20). L'animal contribue à l'efficacité du personnage au combat (ou d'une autre créature) par une action simple. Le personnage doit à la fois désigner le bénéficiaire de l'aide (« Attaque avec elle ! », « Attaque avec lui ! », etc.) et l'adversaire concerné au moment d'assigner la tâche à l'animal. L'animal recourt alors à l'action aider quelqu'un (cf. page 153 du *Manuel des Joueurs*)

pour tenter de conférer un bonus au prochain jet d'attaque du bénéficiaire contre l'adversaire désigné. Il se place également en tenaille, s'il peut le faire sans provoquer d'attaque d'opportunité. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Attaque ! » (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

« **Au bercail !** » (DD 20). L'animal retourne à l'endroit où il a appris ce tour, parcourant de longues distances s'il le faut.

« **Chasse !** » (DD 15). L'animal part chasser et cueillir de la nourriture pour le personnage. La compétence Survie permet de trouver ainsi de quoi se nourrir (cf. page 85 du *Manuel des Joueurs*). Tout animal sait forcément comment assurer sa propre sustentation, mais ce tour lui apprend à revenir avec de la nourriture pour son maître, plutôt que de dévorer ce qu'il trouve.

« **Chipe !** » (DD 20). L'animal attrape un objet appartenant à la créature désignée, lui extorque et le ramène au personnage. Si plusieurs objets sont accessibles, l'animal en choisit un au hasard. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Va chercher ! » (cf. page 76 du *Manuel des Joueurs*).

« **Défends-moi !** » (DD 20). L'animal améliore les capacités défensives du personnage au combat (ou d'une autre créature) par une action simple. Le personnage doit à la fois désigner le bénéficiaire de l'aide (« Défends-la ! », « Défends-le ! », etc.) et l'adversaire concerné au moment d'assigner la tâche à l'animal. L'animal recourt alors à l'action aider quelqu'un pour tenter de conférer un bonus à la CA du bénéficiaire contre l'adversaire désigné. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Protège ! » (cf. page 76 du *Manuel des Joueurs*).

« **Neutralise !** » (DD 20). L'animal s'en prend à la cible désignée et tente de lui infliger des dégâts non-létaux (ce qui lui impose un malus de -4 aux jets d'attaque). Il continue d'attaquer la cible jusqu'à ce qu'elle perde connaissance. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Attaque ! » (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

« **Retiens !** » (DD 20). L'animal engage la lutte contre un adversaire désigné et tente d'assurer sa prise avec ses pattes, ses griffes ou ses mâchoires. Si l'animal dispose du pouvoir d'étreinte, la tentative en bénéficie. Sans cela, l'attaque l'expose aux attaques d'opportunité. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Attaque ! » (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

« **Suis avec moi !** » (DD 20). L'animal assiste le personnage dans sa tentative de pistage. L'animal doit se trouver aux côtés du personnage au moment où ce dernier effectue son test de Survie

NOMBRE DE TOURS CONNUS

La plupart des créatures dont la valeur d'Intelligence est inférieure à 3 peuvent apprendre trois tours par point d'Intelligence. Les animaux spécialement dressés et les destriers de paladin peuvent en apprendre davantage grâce au don Tours supplémentaires, détaillé ci-dessous. Le MD peut tout à fait proposer des écuries et des dresseurs spécialisés dans les animaux dotés de ce don et de sélections inédites de tours.

Tours supplémentaires

Une créature dotée de ce don peut apprendre plus de tours que la normale.

Conditions. Animal ou créature magique dont la valeur d'Int est de 1 ou 2, doit connaître au moins un tour.

Avantage. La créature peut apprendre trois tours de plus que la normale.

Normal. Sans ce don, les animaux et les créatures magiques ne peuvent apprendre au maximum que trois dons par point d'Intelligence.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois, la créature a la possibilité d'apprendre trois tours supplémentaires.

dans le cadre d'un pistage. Si l'animal réussit un test de Survie (DD 10), le personnage reçoit un bonus de circonstances de +2 au test de Survie pour suivre une trace. Pour pouvoir apprendre ce tour, il est nécessaire que l'animal ait le pouvoir d'odorat et qu'il connaisse le tour « Suis ! » (cf. page 76 du *Manuel des Joueurs*).

« **Surveillance !** » (DD 20). L'animal réagit à l'arrivée de nouvelles créatures, sans qu'il soit nécessaire de lui donner d'autre instruction. Que l'animal détecte l'intrus par la vue, l'ouïe ou l'odorat, il émet un son d'alerte qui dépend de son espèce et de la manière dont il a été dressé (grognement, aboiement, cri rauque, sifflement strident, etc.). Le son émis est déterminé au moment du dressage et ne peut être modifié par la suite. Si l'intrus ne s'arrête pas une fois l'alerte donnée, l'animal l'attaque. Durant la phase de dressage pour inculquer le tour, il est possible d'apprendre à l'animal à ignorer certaines créatures, telles que les alliés du personnage. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Garde ! » (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

« **Traque !** » (DD 20). L'animal pourchasse la cible désignée, faisant de son mieux pour ne pas se faire repérer jusqu'à ce que la proie soit blessée ou se repose, auquel cas l'animal l'attaque. Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit au préalable connaître le tour « Attaque ! » (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

Enseigner une fonction à un animal. Les fonctions décrites ici s'ajoutent à celles qui sont présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Il est nécessaire que l'animal ait une valeur d'Intelligence d'au moins 2 pour pouvoir apprendre une fonction.

Animal chasseur (DD 20). Un animal entraîné à chasser connaît les tours au berceuil, au pied, cherche, chipe, travaille et va chercher. Entraîner un animal à chasser demande six semaines.

Combat tactique (DD 20). Un animal entraîné pour le combat tactique connaît les tours arrête, attaque avec moi, attaque, neutralise, pas bouger et retiens. Entraîner un animal au combat tactique demande cinq semaines. Il est également possible de parfaire le dressage d'un animal formé comme animal de combat pour qu'il maîtrise le combat tactique, ce qui demande deux semaines de formation et un test réussi de Dressage (DD 20). La nouvelle fonction et les nouveaux tours remplacent totalement sa fonction précédente et les tours qu'il connaissait alors.

Garde avancée (DD 20). Un animal entraîné pour la garde avancée connaît les tours arrête, garde, neutralise, protège, retiens et surveillance. Entraîner un animal à la garde avancée demande six semaines. Il est également possible de parfaire le dressage d'un animal formé comme animal de garde pour qu'il maîtrise la garde avancée, ce qui demande trois semaines de formation et un test réussi de Dressage (DD 20). La nouvelle fonction et les nouveaux tours remplacent totalement sa fonction précédente et les tours qu'il connaissait alors.

ÉQUILIBRE (DEX)

Cette compétence permet de courir sur des surfaces étroites et de mieux résister aux tentatives de croc-en-jambe.

Résister aux crocs-en-jambe. Si le personnage possède un degré de maîtrise d'au moins 10 en Équilibre, il peut effectuer un test

d'Équilibre au lieu d'un test de Force ou de Dextérité pour résister à la tentative de croc-en-jambe d'un adversaire. Il subit alors un malus de -10 au test d'Équilibre correspondant. Si le personnage l'emporte, la tentative de croc-en-jambe échoue, en revanche, cela ne lui permet de tenter à son tour de déséquilibrer son adversaire.

Course du funambule. Le personnage peut tenter de courir sur une surface étroite, ce qui impose un malus de -20 au test d'Équilibre correspondant.

ESCALADE (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Les meilleurs grimpeurs sont capables d'escalader bien plus vite que les autres et même de se battre en pleine ascension. L'option qui permet d'escalader encore plus rapidement est apparue pour la première fois dans *Campagnes légendaires*, mais les applications suivantes de la compétence Escalade sont ouvertes aux personnages de tout niveau, dès lors qu'ils sont prêts à subir les malus imposés.

Escalade précipitée. Le personnage peut grimper plus vite que la normale. En s'imposant un malus de -20 au test d'Escalade, le personnage peut grimper de l'équivalent de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

Escalade en combat. Le personnage est suffisamment libre de ses mouvements pour pouvoir éviter les coups tandis qu'il grimpe. Au prix d'un malus de -20 à son test d'Escalade, le personnage peut conserver le bénéfice de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA en grim pant.

ESTIMATION (INT)

Qu'ils participent à un cambriolage audacieux ou un espionnage précipité, les aventuriers n'ont pas toujours le temps d'étudier avec soin la valeur de tout ce qu'ils croisent. Tout personnage peut recourir à la compétence Estimation pour faire une évaluation rapide, mais sommaire, de la valeur d'un objet.

Test de compétence. Le personnage peut évaluer rapidement la valeur d'un objet, mais le DD est alors augmenté. Si le test se solde par un échec, le personnage est incapable de donner la moindre estimation de la valeur de l'objet.

Objet (exemples)	DD
Courant	15
Marchandises et denrées (épices, nourriture, matières premières, etc.), objets ordinaires, bétail	
Rare	20
Vêtements de luxe, métaux précieux (non travaillés), gemmes, objets d'art	
Exotique	25
Gemmes rares (pigmentation étrange, introuvables dans la région, particulièrement grosses ou pures), composantes de sort, bijoux, objets sacrés mystérieux	
Unique	30+
Chefs-d'œuvre artistiques, bijoux royaux, couronnes et autres parures	

Action. Il faut 1 round pour estimer la valeur d'un objet à la hâte.

Nouvelles tentatives. Le personnage peut tenter d'estimer normalement la valeur de l'objet (ce qui demande 1 minute), mais

il ne peut essayer à nouveau d'estimer sa valeur à la hâte. Tenter d'estimer normalement la valeur de l'objet est possible, que le personnage ait réussi son estimation à la hâte ou non.

Spécial. Le don Estimation de nature magique permet au personnage de recourir à la compétence Estimation pour déterminer les propriétés d'un objet magique (cf. description du don, page 108).

ÉVASION (DEX)

Il est possible de se débarrasser d'effets magiques contraignant les mouvements, de liens ou de situations de lutte en beaucoup moins de temps que la normale, à condition d'accepter de subir un malus aux tests correspondants.

Évasion accélérée. Tenter un test d'Évasion à la hâte augmente le DD de 10. Dans ces conditions, il ne faut que 5 rounds de travail pour tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une lutte). Échapper à un filet ou un sort de *contrôle des plantes*, *corde animée*, *empire végétal* ou *enchevêtrement* constitue alors une action simple. Tenter de se libérer d'une lutte devient une action de mouvement. Se faufiler par un étroit conduit demande deux fois moins de temps que normalement (à l'appréciation du MD, minimum de 5 rounds).

MAÎTRISE DES CORDES (DEX)

Il est possible de faire des nœuds plus vite que la normale.

Nouage à la hâte. Le personnage peut tenter de faire un nœud, faire un nœud spécial ou de s'attacher à une corde plus rapidement que la normale. Un personnage qui s'impose un malus de -10 au test de Maîtrise des cordes peut tenter d'effectuer l'une de ces actions par une action de mouvement (au lieu d'une action complexe).

NATATION (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Il est possible de nager plus vite que la normale.

Nage accélérée. Le personnage peut tenter de nager plus vite que la normale. S'il accepte volontairement un malus de -10 à son test de Natation, le personnage peut nager à sa vitesse de déplacement par une action complexe (au lieu de seulement la moitié) ou de la moitié de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement (au lieu du quart).

PREMIERS SECOURS (SAG)

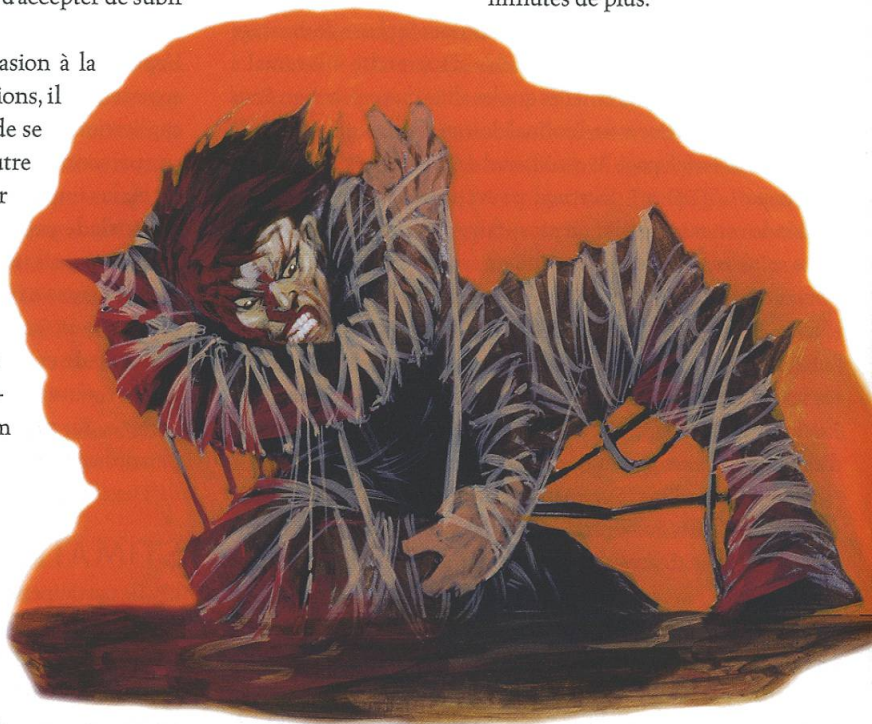
Il est possible de recourir à la compétence Premiers secours pour déterminer ce qui a provoqué la mort d'une créature. La difficulté de la tâche dépend des causes de la mort, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Causes de la mort	DD
Blessures physiques	0
Environnement (feu, asphyxie, etc.)	5
Sort laissant des traces	10
Poison	15
Sorts ne laissant pas de trace	20

Chaque jour écoulé entre la mort de la créature et l'examen de sa dépouille augmente de 5 le DD du test de Premiers secours visant à déterminer les causes de la mort.

Action. Déterminer les causes de la mort d'une créature par un test de Premiers secours demande 10 minutes.

Nouvelles tentatives. Oui, chaque tentative demandant 10 minutes de plus.



*Rien ne peut contraindre
un maître de l'évasion*

PSYCHOLOGIE (SAG)

Cette compétence permet d'évaluer les aptitudes martiales d'un adversaire et d'identifier les ennemis les plus dangereux ou vulnérables.

Évaluer l'adversaire. Par une action simple, le personnage peut recourir à la compétence Psychologie pour se renseigner sur la menace que représente un ennemi donné, en fonction de son propre niveau et du FP de l'adversaire. Ce test de compétence est opposé au test de Bluff de l'adversaire. Pour pouvoir tenter cette tâche, l'adversaire doit être visible et à 9 mètres ou moins du personnage. Si le personnage a déjà vu l'adversaire en situation de combat, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 au test.

La précision de l'évaluation dépend de la différence entre le résultat du test de Psychologie et le résultat du test opposé de Bluff. Si le personnage l'emporte avec son test de Psychologie, il reçoit les renseignements suivants :

FP de l'adversaire	Évaluation de l'adversité
Au moins 4 de moins que le niveau/ DV du personnage	Un jeu d'enfant
1, 2 ou 3 de moins que le niveau/ DV du personnage	Facile
Égal au niveau/DV du personnage	Un combat équitable
1, 2 ou 3 de plus que le niveau/ DV du personnage	Un combat difficile
Au moins 4 de plus que le niveau/ DV du personnage	Une véritable menace

Une évaluation réussie de moins de 10 points laisse une zone de flou : deux catégories adjacentes sont possibles (« facile » ou « un combat équitable », par exemple). Si le résultat du test de Psychologie dépasse celui du test opposé de Bluff de 10 points ou plus, le personnage sait exactement à quelle catégorie d'adversité il a affaire.

À l'inverse, si le résultat du test de Bluff de l'adversaire égale ou dépasse légèrement le résultat du test de Psychologie du personnage, ce dernier n'obtient aucune information valable. Mais si le test de Bluff de l'adversaire dépasse celui de Psychologie du personnage de 5 ou plus, celui-ci risque (à l'appréciation du MD) de recevoir des informations erronées et d'estimer que son ennemi est bien plus fort ou, au contraire, plus faible que la réalité (autant de chances pour une possibilité que pour l'autre). Si le résultat du test de Bluff dépasse d'au moins 10 points celui du test de Psychologie du personnage, l'évaluation est inexacte d'au moins deux catégories (ce qui peut faire passer une véritable menace pour un combat équitable, par exemple).

Spécial. Le don Flair du combattant (cf. page 107) confère un bonus de +4 aux tests de Psychologie visant à évaluer la puissance d'un adversaire. Il permet également au personnage de systématiquement limiter le résultat de l'évaluation à une seule catégorie d'adversité. Enfin, ce don permet au personnage d'évaluer son adversaire par une action libre.

Un adversaire qui est particulièrement vulnérable au style de combat du personnage (comme un vampire qui affronte un prêtre de Pélor de haut niveau) représente une adversité d'une catégorie moins puissante que ce qu'annonce la table, tandis qu'un adversaire particulièrement résistant aux attaques habituelles du personnage (comme un golem opposé à un roubillard spécialisé dans les attaques sournoises) représente une adversité d'une catégorie plus puissante.

Nouvelles tentatives. On peut recourir à cette compétence sur un adversaire différent par round.

SURVIE (SAG)

Cette compétence permet de déterminer le chemin le plus rapide pour évoluer en milieu sauvage, ce qui accroît la vitesse de déplacement du personnage et de ses alliés.

Montrer la voie. Quand le personnage voyage dans des conditions difficiles, il peut tenter un test de Survie pour accélérer la progression de son groupe.

Si le personnage obtient un résultat d'au moins 15, il augmente le facteur de la vitesse de déplacement sur longue distance de 1/4 (maximum de $\times 1$; cf. Table 9–5 : terrain et déplacements sur longue distance, page 164 du *Manuel des*

Joueurs). Ainsi, il peut faire passer la vitesse de déplacement à travers une jungle vierge de tout sentier de $\times 1/4$ à $\times 1/2$ de la vitesse normale de déplacement sur longue distance. Si le personnage obtient un résultat d'au moins 25, il augmente le facteur de la vitesse de déplacement sur longue distance de 1/2 (ce qui lui permettrait de se déplacer aux 3/4 de sa vitesse normale dans la jungle précédente). Encore une fois, le facteur ne peut pas excéder $\times 1$, ce qui signifie que le personnage peut améliorer la vitesse de progression, mais pas jusqu'à dépasser la vitesse normale.

Le personnage peut guider un groupe de quatre personnes (lui y compris) sans malus. Au-delà, chaque tranche (même incomplète) de trois personnes supplémentaires dans le groupe à guider impose un malus cumulatif de -2 à la tentative. Ainsi, un groupe de 5 à 7 personnes (le personnage et quatre à six autres) se guidera avec un malus de -2 , un groupe de huit à dix individus engendrera un malus de -4 , et ainsi de suite.

Cette aptitude ne s'applique qu'aux déplacements sur longue distance et n'apporte rien aux déplacements tactiques.

DONS

Les dons forment la pierre angulaire de toutes les capacités de l'aventurier. Ils influent grandement sur ses facultés, lui permettant de recourir aux compétences de façon inédite, mettant en valeur ses aptitudes de classe et lui donnant accès à des prouesses martiales totalement nouvelles. Les dons de ce chapitre mettent en avant les compétences, proposent de nouvelles possibilités pour les personnages multiclassés et pour la musique de barde, et valorisent les aptitudes des personnages les plus compétents que sont les roubiards, les bardes, les rôdeurs, les éclaireurs, les kleptomages et les ninjas.

AGILITÉ DU SINGE

Le personnage sait évoluer tel un singe parmi les branchages.

Conditions. Degré de maîtrise de 4 en Escalade, degré de maîtrise de 4 en Saut.

Avantage. Le personnage peut évoluer en zone boisée à sa vitesse de déplacement au sol de base, sans tenir compte des ralentissements normalement engendrés par la nature du terrain. Pour pouvoir utiliser ce don, le personnage doit se déplacer au moins 6 mètres au-dessus du sol et dans une forêt intermédiaire ou dense (cf. page 87 du *Guide du Maître*).

ARME SECONDAIRE DISPROPORTIONNÉE

Le personnage a appris à manier une arme plus encombrante que la normale avec sa main non directrice.

Conditions. For 13, Combat à deux armes.

Avantage. Quand le personnage manie une arme à une main avec sa main non directrice, il subit les mêmes malus provoqués par le combat à deux armes que si son arme secondaire était légère (cf. page 154 du *Manuel des Joueurs*).

Spécial. Un guerrier peut choisir Arme secondaire disproportionnée en tant que don supplémentaire.

TABLE 3-2 : DONS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Agilité du singe	Degré de maîtrise de 4 en Escalade, degré de maîtrise de 4 en Saut	Se balance entre les arbres à sa vitesse de déplacement au sol
Arme secondaire disproportionnée ^s	For 13, Combat à deux armes	L'arme à une main de la main non directrice est considérée comme légère
Artiste dévot	Pouvoir de châtiment du Mal, pouvoir de musique de barde	Les niveaux de paladin et de barde se cumulent pour le châtiment du Mal et la musique de barde
Artiste polyvalent	Degré de maîtrise de 5 en Représentation	Plusieurs formes de Représentation prennent le degré de maîtrise de la meilleure forme de Représentation du PJ
Attaque double ^s	Combat à deux armes, Science du combat à deux armes	Attaque une fois avec chaque main par une action simple
Attaque sautée	Degré de maîtrise de 8 en Saut, Attaque en puissance	Double les dégâts d'Attaque en puissance s'il réussit sa charge
Chasseur ascétique	Coups étourdissants, pouvoir d'ennemi juré	Les niveaux de moine et de rôdeur se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues ; le bonus d'ennemi juré augmente le DD des coups étourdissants
Chevalier ascétique	Coups étourdissants, pouvoir de châtiment du Mal	Les niveaux de moine et de paladin se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues et de châtiment du Mal
Concentration extraordinaire	Degré de maîtrise de 15 en Concentration	Concentration pour maintenir un sort par une action de mouvement ou une action rapide
Coup final	Science de l'initiative, bonus de base à l'attaque de +2	Coup de grâce est une action simple
Coup habile	Int 13, Expertise du combat, degré de maîtrise de 10 en Détection, pouvoir d'attaque sournoise	Ignore l'armure et l'armure naturelle
Estimation de nature magique	Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Estimation	Détermine les propriétés des objets magiques avec Estimation
Expert tacticien	Dex 13, Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque de +2	Tous les alliés gagnent +2 à l'attaque et aux dégâts pendant 1 round contre une cible frappée par une attaque d'opportunité du PJ
Flair du combattant ^s	Degré de maîtrise de 4 en Psychologie, bonus de base à l'attaque de +5	+1 pour attaquer un adversaire déjà attaqué au round précédent ; avantages pour évaluer un adversaire
Forte personnalité	Cha 13	Ajoute son modificateur de Cha (et non de Sag) aux jets de Volonté
Frappe débilante	Bonus de base à l'attaque de +6, pouvoir d'attaque sournoise	Limite la cible à une seule action pour 1 round
Incantation mobile	Degré de maîtrise de 8 en Concentration	Peut lancer un sort et se déplacer en même temps
Influx de démolition	Pouvoir d'attaque sournoise, niveau 5 de lanceur de sorts	Sacrifie un sort pour des bonus aux attaques et aux dégâts contre les créatures artificielles ou les morts-vivants
Inquisiteur dévot	Pouvoir d'attaque sournoise, pouvoir de châtiment du Mal	Cumule châtiment du Mal et attaque sournoise pour hébéter l'adversaire
Inspection instantanée	Degré de maîtrise de 5 en Détection, degré de maîtrise de 5 en Perception auditive	Tests volontaires de Détection et Perception par une action libre, +2 aux tests d'initiative
Lancer brutal ^s	—	Utilise la For au lieu de la Dex pour les jets d'attaques des armes de jet
Lancer en puissance ^s	For 13, Attaque en puissance, Lancer brutal	Attaque en puissance avec armes de jet
Lien naturel	Disposer d'un compagnon animal	+3 au niveau de druide effectif pour déterminer les pouvoirs du compagnon animal
Mage ascétique	Coups étourdissants, faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2 ^e niveau	Les niveaux de moine et d'ensorceleur se cumulent pour déterminer le bonus à la CA (lié au Charisme) ; sacrifie des sorts pour un bonus aux attaques à mains nues
Musica addititius	Pouvoir de musique de barde	Quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de la musique de barde
Musique persistante	Musique de barde	Prolonge la durée des effets de musique de barde
Musique subliminale	Degré de maîtrise de 10 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde	Produit des effets de musique de barde très discrètement
Oreille verte	Degré de maîtrise de 10 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde	La musique de barde affecte les créatures de type plante
Ouïe féline	Degré de maîtrise de 5 en Perception auditive, Combat en aveugle	Localise précisément une cible à l'ouïe quand il ne voit pas
Ouvert d'esprit	—	+5 points de compétence
Plongeon salvateur	Bonus de base de Réflexes +4	Peut rejouer un jet de Réflexes manqué, mais finit à terre
Prospection tactile	—	Ajoute son modificateur de Dex (et non d'Int), aux tests de Désamorçage/sabotage et Fouille
Provocateur ^s	Cha 13, bonus de base à l'attaque +1	La cible ne peut attaquer que le PJ
Roublard ascétique	Coups étourdissants, pouvoir d'attaque sournoise	Les niveaux de moine et de roublard se cumulent pour déterminer les dégâts à mains nues ; attaques sournoises à mains nues ont un DD d'étourdissement accru
Savoir rare	Pouvoir de savoir ou de savoir bardique	Bonus de +4 aux tests de savoir ou de savoir bardique

TABLE 3-2 : DONS (SUITE)

Dons généraux	Conditions	Avantage
Science de la diversion ⁵	Degré de maîtrise de 4 en Bluff	Bluff pour créer une diversion pour se cacher par une action de mouvement
Science de la nage	Degré de maîtrise de 6 en Natation	Vitesse de nage doublée
Science du vol	Faculté de voler (naturellement, par magie ou en changeant de forme)	Manœuvrabilité en vol augmente d'un cran
Sens de l'opportunité	Dex 15, Attaques réflexes	+4 aux jets d'attaque pour les attaques d'opportunité
Sens du danger	Science de l'initiative	Peut rejouer l'initiative une fois par jour
Sort déguisé	Degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde	Intègre discrètement l'incantation de sorts à ses représentations
Touche-à-tout	Int 13	Peut utiliser toutes les compétences, même celles qui requièrent une formation.
Traqueur dévot	Pistage, pouvoir de châtement du Mal, pouvoir d'empathie sauvage	Destrier de paladin devient un compagnon animal, niveaux de paladin et de rôdeur se cumulent pour le châtement du Mal et l'empathie sauvage
Visée magique extraordinaire	Degré de maîtrise de 15 en Art de la magie	Peut exclure une créature des zones d'effet des sorts
Vivacité d'esprit	—	Ajoute son modificateur d'Int (et non de Dex) aux jets de Réflexes
Dons de musique de barde	Conditions	Avantage
Cantilène de vigueur	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Concentration, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme)	La musique de barde garde les alliés conscients quand leurs pv sont négatifs
Mélopée de la carapace	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Concentration, degré de maîtrise de 12 en Représentation (une forme)	Musique de barde confère une RD de 5/—
Sort lyrique	Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2 ^e niveau	La musique de barde permet de lancer des sorts
Dons de forme animale	Conditions	Avantage
Lutte sauvage	Pouvoir de forme animale, pouvoir d'attaque sournoise	Inflige des dégâts d'attaque sournoise quand il lutte sous forme animale
Mobilité du babouin	Pouvoir de forme animale	Utilisation quotidienne de forme animale confère une vitesse d'escalade
Odorat	Pouvoir de forme animale	Utilisation quotidienne de forme animale confère odorat
Perception aveugle	Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Perception auditive	Utilisation quotidienne de forme animale confère perception aveugle (9 m)
Vision du faucon	Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Détection	Utilisation quotidienne de forme animale confère +8 aux tests de Détection et divise par deux les malus de portée
Vision du jaguar	Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 2 en Détection	Utilisation quotidienne de forme animale confère vision nocturne

⁵ Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

ARTISTE DÉVOT

Le personnage a renoncé à la frivolité de la scène musicale pour se consacrer à servir l'honneur et la justice dans la piété.

Conditions. Pouvoir de châtement du Mal, pouvoir de musique de barde.

Avantage. Si le personnage dispose à la fois de niveaux de paladin et de barde, il les cumule pour déterminer les dégâts supplémentaires de son châtement du Mal et son quota d'utilisations quotidiennes de la musique de barde. Ce don ne change pas le nombre d'utilisations quotidiennes du châtement du Mal, ni la nature des formes de musique de barde accessibles au personnage.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de barde et de paladin sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal bon s'il veut garder ses aptitudes de paladin et acquérir d'autres niveaux de paladin. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

ARTISTE POLYVALENT

Le personnage est compétent dans de nombreuses formes de représentation.

Condition. Degré de maîtrise de 5 en Représentation.

Avantage. Le personnage choisit un nombre de formes de représentation équivalent à son bonus d'Intelligence (minimum de 1). Quand il effectue un test de Représentation associé à l'une de ces formes, on considère que le personnage dispose du même degré de maîtrise que sa forme de Représentation la plus avantageuse. Le personnage ne peut changer sa sélection par la suite, mais chaque fois que la forme de Représentation dans laquelle son degré de maîtrise est le plus élevé s'améliore, les formes associées au don bénéficient automatiquement de la même augmentation du degré de maîtrise (du moins virtuellement). Le personnage peut associer de nouvelles formes de Représentation à ce don si son bonus d'Intelligence augmente de manière permanente (une forme par point de bonus gagné).

En outre, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Représentation qui combinent simultanément plusieurs formes de la compétence, comme c'est le cas d'un barde qui joue de la lyre tout en chantant. Dans ce cas, le personnage ajoute le bonus au modificateur le plus avantageux des compétences de Représentation concernées.

ATTAQUE DOUBLE

Le personnage sait se servir avec brio de deux armes dans les situations de combat les plus mouvementées. Sa connaissance approfondie du combat à deux armes lui permet de frapper avec chacune lorsqu'il se déplace à travers le chaos d'une mêlée.

Conditions. Combat à deux armes, Science du combat à deux armes.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tenter une attaque au corps à corps à la fois avec son arme principale et son arme secondaire. Un seul jet d'attaque détermine la réussite des deux attaques, en prenant le modificateur au jet d'attaque le moins avantageux des deux armes. Si le personnage utilise une arme à une main ou une arme légère dans sa main directrice et une arme légère dans l'autre, il encourt un malus de -4 au jet d'attaque, sinon, le malus est de -10.

Chacune des armes inflige normalement ses dégâts. La réduction des dégâts et autres formes de résistance s'appliquent séparément pour chaque arme.

Spécial. Si le personnage inflige des dégâts relevant de la précision (comme ceux d'une attaque sournoise) dans le cadre d'une attaque double, ceux-ci ne s'appliquent qu'une fois. En cas de coup critique, seule l'arme principale inflige des dégâts accrus, l'arme secondaire infligeant des dégâts normaux.

ATTAQUE SAUTÉE

Le personnage peut combiner une charge en puissance et un bond impressionnant pour asséner une attaque dévastatrice.

Conditions. Degré de maîtrise de 8 en Saut, Attaque en puissance.

Avantage. Le personnage peut sauter dans le cadre d'une charge visant un adversaire. S'il parcourt une distance horizontale d'au moins 3 mètres de saut et que son bond l'amène dans une case qui lui permet de contrôler l'espace de sa cible, les dégâts supplémentaires octroyés par le don Attaque en puissance augmentent de +100%.

Cette attaque suit par ailleurs les règles auxquelles obéissent normalement la compétence Saut et la charge, si ce n'est que toutes les cases de terrain difficile par-dessus lesquelles saute le personnage sont ignorées.

CHASSEUR ASCÉTIQUE

Le personnage a transgressé les limites imposées par sa formation monastique pour intégrer de nouvelles méthodes pour amener les hors-la-loi devant la justice à son arsenal. Bien que de nombreux confrères moines n'apprécient pas cette nouvelle orientation, personne ne peut contester la précision des frappes du personnage et sa capacité à rapidement neutraliser ses ennemis, qualités issues de la diversité de sa formation.

Conditions. Coup étourdissant, pouvoir d'ennemi juré.

Avantage. Quand le personnage attaque à mains nues pour asséner un coup étourdissant à son ennemi juré, il peut augmenter le DD associé à la tentative d'étourdissement de la moitié de son bonus d'ennemi juré aux jets de dégâts.

Si le personnage dispose de niveaux dans les classes de rôdeur et de moine, il les cumule pour déterminer ses dégâts d'attaque à mains nues. Par exemple, un humain rôdeur 7/moine 1 infligera 1d10 points de dégâts s'il réussit une attaque à mains nues.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de moine et de rôdeur sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal s'il veut garder ses aptitudes de moine et gagner d'autres niveaux de moine. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

CHEVALIER ASCÉTIQUE

Le personnage appartient à un ordre religieux de moines qui enseigne à ses membres que l'illumination et l'honneur des actes ont la même source de pureté. En tant que disciple de cette philosophie, le personnage associe sa formation de paladin à son ascèse de moine pour former un tout harmonieux.

Conditions. Coup étourdissant, pouvoir de châtimement du Mal.

Avantage. Si le personnage dispose de niveaux dans les classes de paladin et de moine, il les cumule pour déterminer ses dégâts d'attaque à mains nues et les dégâts supplémentaires de son aptitude de châtimement du Mal. Par exemple, un humain paladin 3/moine 1 infligera 1d8 points de dégâts s'il réussit une attaque à mains nues et 4 points supplémentaires lors d'un châtimement du Mal.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de moine et de paladin sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal bon s'il veut garder ses aptitudes de paladin et acquérir d'autres niveaux de paladin et qu'il doit rester loyal s'il veut continuer à progresser en tant que moine. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.



Attaque
sautée

CONCENTRATION EXTRAORDINAIRE

Le personnage est capable d'une telle application qu'il peut lancer des sorts même lorsqu'il se concentre pour maintenir les effets d'un autre sort.

Condition. Degré de maîtrise de 15 en Concentration.

Avantage. Quand le personnage se concentre pour maintenir l'effet d'un sort, il peut faire un test de Concentration (DD 25 + niveau du sort) pour en assurer le maintien par une action de mouvement. S'il dépasse le DD du test d'au moins 10 points, le personnage peut maintenir l'effet du sort par une action rapide (cf. *Actions rapides et actions immédiates*, page 137). Ce don ne demande qu'une action libre, mais si le personnage manque son test de Concentration, il ne peut plus maintenir l'effet du sort en cours, qui prend aussitôt fin. Ce don ne permet pas de se concentrer pour maintenir simultanément l'effet de plusieurs sorts.

Normal. Se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort exige une action simple à chaque round.

COUP FINAL

Le personnage ne perd pas de temps pour achever ses ennemis.

Conditions. Science de l'initiative, bonus de base à l'attaque de +2.

Avantage. Le personnage n'a besoin que d'une action simple pour effectuer une attaque de coup de grâce contre un adversaire sans défense, ce qui l'expose cependant toujours aux attaques d'opportunité.

Normal. Exécuter un coup de grâce exige une action complexe.

COUP HABILE

Le personnage est capable de s'en prendre aux points faibles de son adversaire.

Conditions. Int 13, Expertise du combat, degré de maîtrise de 10 en Détection, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tenter de trouver un point faible visible de l'armure de son adversaire. Pour ce faire, il doit réussir un test de Détection contre un DD égal à la classe d'armure de la cible. En cas de réussite, la prochaine attaque qu'il porte au sujet (et qui doit se faire au plus tard à son prochain tour de jeu) ne tient pas compte de son bonus d'armure et de son bonus d'armure naturelle à la CA (ce qui inclut tout bonus d'altération à l'armure ou à l'armure naturelle). Les autres bonus à la CA restent applicables.

Si le personnage use d'une arme à distance pour porter son attaque, son adversaire doit se trouver dans un rayon de 9 mètres pour qu'il puisse bénéficier de ce don.

ESTIMATION DE NATURE MAGIQUE

La capacité du personnage à évaluer les objets et sa connaissance de la magie lui permettent de déterminer les propriétés exactes d'un objet magique sans recourir au sort *identification* ou autre magie de ce type.

Conditions. Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Estimation.

Avantage. Quand le personnage sait qu'un objet est magique, il peut en identifier les propriétés grâce à la compétence Estimation. Cette utilisation de la compétence lui demande 8 heures de travail ininterrompu et nécessite 25 po de matières spéciales détruites durant l'opération. Le DD du test d'Estimation est de 10 + niveau de lanceur de sorts de l'objet.

EXPERT TACTICIEN

Le personnage tire avantage de son talent de tacticien.

Conditions. Dex 13, Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque de +2.

Avantage. Si le personnage réussit une attaque d'opportunité contre une créature, il bénéficie, ainsi que ses alliés, d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts au corps à corps contre cette créature pendant 1 round.

FLAIR DU COMBATTANT

La capacité du personnage à analyser les tactiques de ses adversaires et sa compréhension instinctive du cours du combat lui permettent d'évaluer judicieusement les capacités martiales de ses ennemis.

Conditions. Degré de maîtrise de 4 en Psychologie, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage. Par une action libre, le personnage peut recourir à la compétence Psychologie pour évaluer le degré d'adversité que représente un ennemi, relativement à son propre niveau (ou ses dés de vie) et de celui de l'adversaire (cf. option « évaluer l'adversaire » de la compétence Psychologie, page 102). Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 à ces tests et le don limite systématiquement le résultat de l'évaluation à une seule catégorie d'adversité.

Enfin, lorsque le personnage tente une attaque au corps à corps contre une créature qu'il a déjà attaquée au corps à corps au round précédent, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 au jet d'attaque correspondant.

Spécial. Un guerrier peut choisir Flair du combattant en tant que don supplémentaire.

FORTE PERSONNALITÉ

Le personnage cultive une confiance en lui presque inébranlable. Son estime de soi et sa résolution renforcent sa volonté.

Condition. Cha 13.

Avantage. Le personnage ajoute son modificateur de Charisme (au lieu de son modificateur de Sagesse) aux jets de Volonté contre les sorts et effets mentaux.

FRAPPE DÉBILITANTE

Le personnage sait blesser ses adversaires de manière à limiter leurs mouvements.

Conditions. Bonus de base à l'attaque de +6, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantage. Si le personnage touche son adversaire lors d'une attaque sournoise, il peut choisir de lui infliger en plus une blessure qui limite sa mobilité. La cible peut résister à ces effets si elle réussit

un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts infligés). En cas d'échec, la victime est alors considérée comme chancelante, même si les dégâts non-létaux qu'elle a encaissés n'égale pas ses points de vie actuels. Cet état dure 1 round, mais la cible peut retrouver son état normal avant cela si elle bénéficie d'un test réussi de Premiers secours (DD 15) ou de soins magiques lui redonnant au moins 1 pv. Plusieurs frappes débilantes répétées sur la même créature ne sont pas cumulatives. Ce don reste sans effet sur les créatures immunisées contre les dégâts d'attaque sournoise.

INCANTATION MOBILE

L'extrême concentration du personnage lui permet de se déplacer tout en lançant un sort.

Condition. Degré de maîtrise de 8 en Concentration.

Avantage. Le personnage peut tenter un test spécial de Concentration (DD 20 + niveau du sort) lorsqu'il lance un sort, ce qui lui permet, en cas de réussite, de jeter le sort tout en se déplaçant à sa vitesse normale dans le cadre d'une action simple. Ce don ne peut s'appliquer pour lancer un sort dont l'incantation demande plus d'une action simple. Si le test échoue, le sort est perdu et le personnage n'arrive pas à le lancer, exactement comme s'il avait manqué un test de Concentration pour jeter un sort sur la défensive.

Si le personnage se déplace d'une façon qui provoque des attaques d'opportunité de la part d'adversaires, celles-ci s'appliquent normalement. Il est également possible de pratiquer une incantation à la fois mobile et sur la défensive, mais le DD du test de Concentration passe alors à 25 + niveau du sort.

INFLUX DE DÉMOLITION

Le personnage est passé maître dans l'art de canaliser l'énergie magique pour délivrer des frappes précises au corps à corps contre des créatures non vivantes.

Condition. Pouvoir d'attaque sournoise, niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. En échange du sacrifice d'un emplacement de sort (du 1^{er} niveau au minimum), le personnage

bénéficie pendant un round d'avantages contre les créatures artificielles ou les morts-vivants. Lorsqu'il attaque l'une de ces créatures, il reçoit un bonus d'intuition à ses jets d'attaque égal au niveau de l'emplacement sacrifié et inflige des dégâts supplémentaires égaux à 1d6 points par niveau de l'emplacement sacrifié plus ses dégâts d'attaque sournoise (bien que l'attaque en elle-même ne soit pas une attaque sournoise). L'activation de ce don nécessite une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Le type de créature affecté par l'influx de démolition dépend de la nature du sort sacrifié. Il s'agit des créatures artificielles si le personnage sacrifie un emplacement de sort profane et des morts-vivants s'il sacrifie un emplacement de sort divin. Ce don ne permet aucunement au personnage d'infliger des coups critiques ou des attaques sournoises aux créatures artificielles ou aux morts-vivants.

Exemple. Un magicien 5/roublard 1 active ce don en sacrifiant un sort de *toile d'araignée* préparé. Pendant un round, il reçoit un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque contre les créatures artificielles et leur inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie (2d6, parce qu'il s'agit d'un sort du 2^e niveau, plus 1d6 pour les dégâts d'attaque sournoise).

INQUISITEUR DÉVOT

Le dévouement du personnage à l'égard de sa divinité tutélaire lui impose une formation et des méthodes que de nombreux réprouvent. Grâce à l'approche peu conventionnelle des roublards et des assassins, le personnage a appris à asséner des attaques sournoises dévastatrices à ses adversaires maléfiques.

*Flair du combattant
donne l'avantage à
ce paladin*



Conditions. Pouvoir d'attaque sournoise, pouvoir de châtiement du Mal.

Avantage. Quand le personnage réussit une attaque sournoise dans le cadre d'un châtiement du Mal, l'adversaire concerné risque de se retrouver hébété. Un adversaire qui se retrouve victime de ces deux aptitudes lors d'une même attaque doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié du niveau du personnage + son modificateur de Cha), sous peine de se retrouver hébété pendant 1 round.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de roublard et de paladin sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal bon s'il veut garder ses aptitudes de paladin et acquérir d'autres niveaux de paladin. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

INSPECTION INSTANTANÉE

Le personnage peut obtenir de nombreux renseignements d'un simple coup d'œil sur un lieu ou un objet.

Condition. Degré de maîtrise de 5 en Détection, degré de maîtrise de 5 en Perception auditive.

Avantage. Le personnage peut tenter un test de Détection et un test de Perception auditive par round, au prix d'une action libre.

Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux tests d'initiative.

Normal. Le personnage peut faire un test de Détection ou de Perception auditive par une action libre chaque fois qu'il a l'occasion de percevoir quelque chose de façon réactive. Par contre, tenter de voir ou d'entendre quelque chose volontairement est une action de mouvement.

LANCER BRUTAL

Le personnage a appris à lancer ses armes de jet avec une force meurtrière.

Avantage. Le personnage peut ajouter son modificateur de Force aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme de jet (au lieu du modificateur de Dextérité).

Normal. Un personnage qui utilise une arme de jet ajoute son modificateur de Dextérité au jet d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Lancer brutal en tant que don supplémentaire.

LANCER EN PUISSANCE

Le personnage a appris à lancer ses armes de jet avec une puissance dévastatrice.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Lancer brutal.

Avantage. Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque d'armes de jet et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts correspondants. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Spécial. Un guerrier peut choisir Lancer en puissance en tant que don supplémentaire.

LIEN NATUREL

Le lien qui unit le personnage et son compagnon animal est particulièrement profond.

Condition. Disposer d'un compagnon animal.

Avantage. Le niveau de druide effectif du personnage est augmenté de 3 points dans le cadre de la détermination des dés de vie supplémentaires, des tours supplémentaires, des pouvoirs spéciaux et des autres bonus conférés à son compagnon animal (cf. page 32 du *Manuel des Joueurs*). Ce bonus ne peut en aucun cas engendrer un niveau de druide effectif supérieur au niveau global du personnage.

Si le personnage dispose de plusieurs compagnons animaux, cet avantage ne s'applique qu'à l'un d'entre eux.

MAGE ASCÉTIQUE

Le personnage pratique un art martial inhabituel qui combine avec brio l'incantation autodidacte de sorts aux attaques au corps à corps.

Conditions. Coup étourdissant, faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2^e niveau.

Avantage. Par une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut sacrifier un de ses emplacements de sorts pour ajouter un bonus à ses jets d'attaque à mains nues et ses jets de dégâts correspondants pour 1 round. Le bonus conféré est égal au niveau du sort sacrifié. L'emplacement de sort est perdu comme si le personnage avait lancé un sort.

Si le personnage dispose de niveaux dans les classes d'ensorceleur et de moine, il les cumule pour déterminer de son bonus à la CA. Par exemple, un humain ensorceleur 4/moine 1 bénéficiera d'un bonus de +1 à la CA comme s'il s'agissait d'un moine de niveau 5. Si le personnage est censé ajouter son bonus de Sagesse à la CA (comme c'est le cas d'un moine sans armure qui porte une charge légère), il ajoute en fait son (éventuel) bonus de Charisme à la CA, à la place du bonus de Sagesse.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de moine et d'ensorceleur sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal s'il veut continuer à progresser en tant que moine. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

MUSICA ADDITITIUS

Le personnage peut utiliser son pouvoir de musique de barde plus souvent.

Conditions. Pouvoir de musique de barde.

Avantage. Le personnage a droit à quatre utilisations quotidiennes supplémentaires du pouvoir de musique de barde.

Normal. Les bardes sans ce don ne peuvent utiliser leur pouvoir de musique de barde qu'une fois par jour et par niveau.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

MUSIQUE PERSISTANTE

La musique de barde du personnage inspire les auditeurs bien au-delà de l'exécution de la dernière note.

Condition. Pouvoir de musique de barde.

Avantage. Si le personnage recourt à la musique de barde pour produire une inspiration héroïque, une inspiration intrépide ou une inspiration vaillante, ses alliés continuent à bénéficier des effets pendant 1 minute au-delà de la dernière note entendue.

Normal. L'inspiration héroïque, l'inspiration intrépide et l'inspiration vaillante agissent sur les alliés tant qu'ils peuvent entendre le barde jouer et pendant 5 rounds après cela.

MUSIQUE SUBLIMINALE

Le pouvoir de musique de barde du personnage affecte même ceux qui n'ont pas conscience de l'entendre.

Conditions. Degré de maîtrise de 10 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde.

Avantage. Le personnage est capable de jouer de la musique et de réciter des poèmes sans que ses adversaires s'en rendent compte, bien que ses alliés bénéficient normalement des avantages de la musique de barde. De même, il peut affecter ses adversaires dans la zone d'effet de sa musique et, à moins qu'ils ne le voient jouer ou aient d'autres moyens de le détecter, ils ne peuvent localiser la source des effets.



Plongeon salvateur

OREILLE VERTE

La musique de barde du personnage peut affecter les créatures de type plante.

Conditions. Degré de maîtrise de 10 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut altérer les pouvoirs mentaux qu'il produit par la musique de barde (ou autres pouvoirs de ce type issus d'autres classes et liés à la compétence Représentation) pour qu'ils n'affectent que les créatures de type plante. Les plantes reçoivent néanmoins un bonus de +5 à leurs jets de Volonté contre ces effets.

Normal. Les créatures de type plante sont normalement immunisées contre les sorts et effets mentaux.

OUÏE FÉLINE

L'ouïe du personnage est si fine qu'il peut souvent localiser précisément ses adversaires par ce sens, ce qui lui permet de pouvoir frapper ses ennemis, même quand ils sont camouflés ou bénéficient d'effets tels que le sort *déplacement*.

Conditions. Degré de maîtrise de 5 en Perception auditive, Combat en aveugle.

Avantage. Au prix d'une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut tenter un test de Perception auditive (DD 25) qui lui permet, en cas de réussite, de localiser précisément tous ses adversaires dans un rayon de 9 mètres (à condition qu'il existe une ligne d'effet entre eux). Cet avantage n'élimine pas les chances normales de rater un adversaire bénéficiant d'un camouflage, mais il assure au personnage de cibler la bonne case au moment d'attaquer.

Si le personnage se retrouve assourdi ou dans une zone de silence, il ne peut recourir à ce don. Si un adversaire invisible ou caché tente de se déplacer sans faire de bruit, le test de Perception auditive du personnage est alors opposé au test de Déplacement silencieux de l'adversaire, qui bénéficie d'un bonus de +15. Ce don n'est d'aucune utilité face aux créatures parfaitement silencieuses, comme c'est le cas des créatures intangibles.

OUVERT D'ESPRIT

Le personnage fait preuve d'une grande facilité pour exploiter sa mémoire et sa compétence.

Avantage. Le personnage reçoit immédiatement 5 points de compétence, qui s'ajoutent à ceux reçus en fonction de sa classe. Toutes les règles habituelles sur l'acquisition des compétences s'appliquent :

pour chaque point dépensé, le degré de maîtrise augmente d'un ou d'un demi selon que la compétence est de classe ou hors classe, et le personnage ne peut dépenser le degré de maîtrise maximal autorisé par son niveau.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage reçoit 5 nouveaux points de compétence.

PLONGEON SALVATEUR

Le personnage peut plonger au sol ou derrière un abri en un clin d'œil, ce qui lui permet d'éviter de nombreux effets de zone.

Condition. Bonus de base de Réflexes +4.

Avantage. Quand le personnage manque un jet de Réflexes, il peut aussitôt tenter de le rejouer. Il doit alors accepter le résultat du second jet, qu'il l'avantage ou non. Le personnage se retrouve à terre aussitôt après avoir tenté le second jet.

PROSPECTION TACTILE

Le personnage compte sur ses réflexes et ses doigts agiles plutôt que sur ses capacités intellectuelles quand il s'agit de fouiller une pièce ou de désarmer un piège.

Avantage. Le personnage ajoute son modificateur de Dextérité (au lieu de son modificateur d'Intelligence) à tous les tests de Désamorçage/sabotage et de Fouille.

De plus, il ne subit aucun malus à ces tests lorsqu'il se trouve dans l'obscurité ou qu'il ne voit pas ce qu'il fait.

PROVOCATEUR

Le personnage sait comment aiguillonner les adversaires du groupe pour qu'ils s'en prennent à lui.

Conditions. Cha 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Par une action de mouvement, le personnage peut tenter de piquer au vif un adversaire qui contrôle son espace, l'a en ligne de mire, peut l'entendre et dispose d'une valeur d'Intelligence au moins égale à 3 (ce don correspond à un pouvoir mental). Une fois l'adversaire ainsi sollicité, si à son prochain tour de jeu il contrôle toujours l'espace du personnage et l'a en ligne de mire, il doit se soumettre à un jet de Volonté (DD 10 + moitié du niveau global du personnage + son modificateur de Cha). Si l'adversaire manque ce jet, il ne peut effectuer d'attaque au corps à corps contre une autre créature que le personnage à son tour de jeu. S'il tue le personnage, lui fait perdre connaissance, le perd de vue ou se retrouve incapable de lui porter une attaque au corps à corps pour une raison ou une autre, il peut diriger normalement ses attaques au corps à corps restantes contre d'autres créatures. Une créature ainsi provoquée peut toujours lancer des sorts, effectuer des attaques à distance, se déplacer ou exécuter normalement d'autres actions, ce don ne contraignant que ses attaques au corps à corps.

Spécial. Un guerrier peut choisir Provocateur en tant que don supplémentaire.

ROUBLARD ASCÉTIQUE

Le personnage a transgressé les limites imposées par sa formation monastique pour intégrer de nouvelles méthodes lui permettant de combattre avec ruse. Bien que de nombreux confrères moines n'apprécient pas cette nouvelle orientation, personne ne peut contester la précision des frappes du personnage et sa capacité à rapidement neutraliser ses ennemis, qualités issues de la diversité de sa formation.

Conditions. Coup étourdissant, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantage. Quand le personnage attaque à mains nues dans le cadre d'une attaque sournoise visant à infliger un coup étourdissant, il ajoute 2 au DD associé à la tentative d'étourdissement.

Si le personnage dispose de niveaux dans les classes de roubard et de moine, il les cumule pour déterminer ses dégâts d'attaque à mains nues. Par exemple, un humain roubard 5/moine 1 infligera 1d8 points de dégâts s'il réussit une attaque à mains nues.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de moine et de roubard sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal s'il veut garder ses aptitudes de moine et gagner d'autres niveaux de moine. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

SAVOIR RARE

Le personnage est un puits de science dans des domaines peu connus.

Conditions. Pouvoir de savoir ou de savoir bardique.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 à tous ses tests associés aux aptitudes savoir et savoir bardique.

SCIENCE DE LA DIVERSION

Le personnage peut créer une diversion pour se cacher plus rapidement et facilement que la normale.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Bluff.

Avantage. Le personnage peut recourir à la compétence Bluff pour créer une diversion pour se cacher (cf. page 70 du *Manuel des Joueurs*) au prix d'une action de mouvement. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 aux tests de Bluff effectués dans ce cadre.

Normal. Créer une diversion pour se cacher par le biais de la compétence Bluff exige normalement une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la diversion en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DE LA NAGE

Le personnage nage plus vite que la normale.

Condition. Degré de maîtrise de 6 en Natation.

Avantage. Le personnage peut nager à la moitié de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la totalité de sa vitesse de déplacement par une action complexe.

Normal. Le personnage peut normalement nager à un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse de déplacement par une action complexe.

SCIENCE DU VOL

La manœuvrabilité en vol du personnage est meilleure que celle de ses semblables.

Condition. Faculté de voler (naturellement, par magie ou en changeant de forme).

Avantage. La manœuvrabilité en vol du personnage s'améliore d'un cran (passant donc de déplorable à médiocre, de médiocre à moyenne, de moyenne à bonne ou de bonne à parfaite).

SENS DE L'OPPORTUNITÉ

Le personnage est toujours prêt à profiter des occasions imprévues.

Conditions. Dex 15, Attaques réflexes.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque associés à des attaques d'opportunité.

SENS DU DANGER

Le personnage est constamment sur le qui-vive.

Condition. Science de l'initiative.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut rejouer un test d'initiative qu'il vient de faire. Il garde alors le meilleur des deux résultats. Il doit décider de recourir à ce don avant que ne commence le round de combat.

SORT DÉGUISÉ

Le personnage est capable de lancer des sorts sans se faire remarquer.

Conditions. Degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), pouvoir de musique de barde.

Avantage. Le personnage est passé maître dans l'art de jeter des sorts de manière extrêmement discrète, en mélangeant les composantes verbales et gestuelles à ses représentations artistiques. Pour déguiser un sort, le personnage doit effectuer un test de Représentation intervenant en même temps que l'incantation du sort. Les observateurs doivent au moins égaler ce résultat sur un test de Détection pour être conscients que le personnage est en train de lancer son sort. Sa représentation est évidente pour toute personne pouvant y assister, par contre le fait qu'il lance un sort en même temps ne l'est pas. À moins que le sort émane visiblement du personnage, ou que ceux qui l'observent aient un moyen particulier de détecter son origine, personne ne pourra savoir d'où vient le sort.

Un sort déguisé ne peut être identifié par un test d'Art de la magie, même par quelqu'un qui sait que le personnage est en train de lancer un sort. L'incantation d'un sort déguisé expose normalement le personnage aux attaques d'opportunité.

TOUCHE-À-TOUT

Le personnage a des notions dans toutes les compétences, y compris les plus obscures.

Condition. Int 13.

Avantage. Le personnage peut utiliser n'importe quelle compétence comme s'il avait un degré de maîtrise de 1/2. Ce don lui permet donc de pouvoir effectuer des tests de compétence qui n'autorisent normalement pas de test inné (comme les compétences de Connaissances et Décryptage). Quand une compétence ne donne pas lieu à des tests (comme Langue), ce don n'a aucun effet.

Normal. Sans ce don, certains tests de compétence sont impossibles sans le moindre degré de maîtrise. C'est le cas des compétences Acrobaties, Art de la magie, Connaissances, Crochetage, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Dressage, Escamotage, Langue, Profession et Utilisation d'objets magiques.

TRAQUEUR DÉVOT

Le personnage a trouvé le bon équilibre entre son amour des forêts et son dévouement religieux, mêlant ses deux formations en un tout cohérent.

Conditions. Pistage, pouvoir de châtiment du Mal, pouvoir d'empathie sauvage.

Avantage. Si le personnage dispose à la fois de niveaux de paladin et de rôdeur, il les cumule pour déterminer les dégâts supplémentaires infligés son châtiment du Mal et son modificateur d'empathie sauvage. Le don ne lui confère aucune utilisation quotidienne supplémentaire du châtiment du Mal.

Si le personnage dispose à la fois des aptitudes de destrier de paladin et de compagnon animal, il peut désigner son destrier de paladin comme compagnon animal. La monture bénéficie alors de tous les avantages du destrier de paladin, mais aussi de ceux du compagnon animal. Par exemple, le destrier d'un paladin 5/rôdeur 6 aurait 4 dés de vie supplémentaires, un

ajustement de +6 à l'armure naturelle, de +2 en Force et de +1 en Dextérité, connaîtrait 2 tours supplémentaires et sa valeur d'Intelligence serait de 6. Par ailleurs, il bénéficierait des pouvoirs spéciaux lien télépathique, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde et lien.

Par ailleurs, le personnage peut prendre d'autres niveaux de rôdeur et de paladin sans restriction, si ce n'est qu'il doit rester loyal bon s'il veut garder ses aptitudes de paladin et acquérir d'autres niveaux de paladin. Il reste soumis aux malus de points d'expérience normalement encourus par les personnages dont les niveaux de classes sont déséquilibrés.

VISÉE MAGIQUE EXTRAORDINAIRE

Le personnage peut modeler la zone d'effet de ses sorts pour qu'ils n'atteignent pas une créature donnée.

Condition. Degré de maîtrise de 15 en Art de la magie.

Avantage. Chaque fois que le personnage lance un sort de zone, il peut tenter d'en altérer la zone d'effet de manière à ce qu'une des créatures normalement concernées ne soit pas affectée. Pour ce faire, le personnage doit réussir un test d'Art de la magie (DD égal à 25 + niveau du sort).

L'incantation d'un sort bénéficiant du don Visée magique extraordinaire nécessite une action complexe, à moins que le temps d'incantation normal du sort soit supérieur, auquel cas il reste inchangé.

VIVACITÉ D'ESPRIT

L'esprit vif du personnage lui confère une capacité exceptionnelle à anticiper les effets néfastes.

Avantage. Le personnage ajoute son modificateur d'Intelligence (au lieu de son modificateur de Dextérité) aux jets de Réflexes.

DONS DE MUSIQUE DE BARDE

Ces dons, comme leur nom l'indique, exigent que le personnage dispose de l'aptitude de musique de barde et leur activation dépense des utilisations quotidiennes de ce pouvoir. Tous les dons de musique de barde ne sont possibles, à un moment donné, que si le personnage est en mesure de jouer de la musique, même ceux qui ne prennent qu'une action libre et ceux qui ne demandent aucune action.

Les aptitudes de classe qui se rapprochent de la musique de barde, comme la musique de chancre de guerre (cf. *Codex martial*) ou la musique de quêteur (cf. quêteur de chant, classe de prestige du *Codex profane*), peuvent se substituer à la condition « pouvoir de musique de barde » de ces dons.

CANTILÈNE DE VIGUEUR [MUSIQUE DE BARDE]

Le personnage peut canaliser toute la puissance de sa musique de barde pour soutenir ses alliés, ce qui leur permet d'agir même s'ils subissent des blessures qui les auraient normalement fait défaillir.

Conditions. Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Concentration, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme).

Avantage. Par une action immédiate, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de sa musique de barde pour faire bénéficier ses alliés (lui y compris) de l'équivalent du don Dur à cuire (cf. page 94 du *Manuel des Joueurs*) jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Le personnage peut recourir à ce don plusieurs fois d'affilée pour rester conscient, ainsi que ses alliés. Ce don, même actif, n'empêche pas le personnage et ses alliés de mourir s'ils se retrouvent à -10 pv ou en dessous.

Cantilène de vigueur ne peut agir dans la zone d'effet d'un silence magique.

Mélopée de la carapace



Il n'est pas possible de recourir à ce don pour lancer un sort associé au don de métamagie Incantation silencieuse.

DONS DE FORME ANIMALE

Tous les dons de forme animale exigent, sans surprise, que le personnage dispose de l'aptitude de forme animale. Ils sont donc accessibles aux druides de niveau 5 ou supérieur, ainsi qu'à tout personnage ayant reçu le pouvoir de forme animale ou une aptitude similaire par le biais d'une classe de prestige.

Chaque recours à un don de forme animale s'accompagne généralement de la dépense d'une utilisation quotidienne de l'aptitude de forme animale. Si le personnage a épuisé son quota journalier de forme animale, il ne peut activer le moindre don de forme animale.

Adopter une forme animale demande une action simple (à moins que le personnage dispose d'un pouvoir qui dit le contraire). De la même manière, les dons de forme animale s'activent au prix d'une action simple, à moins qu'autre chose ne soit indiqué. Il n'est pas possible d'activer plus d'un don de forme animale par round (pas plus qu'il n'est possible d'activer dans le même round un don de forme animale et l'aptitude de forme animale). Cependant les durées respectives de ces dons peuvent permettre au personnage de bénéficier des avantages de plusieurs d'entre eux sur une même période.

Les dons de forme animale correspondent à des pouvoirs surnaturels dont l'activation ne provoque pas d'attaque d'opportunité, à moins que la description du don indique autre chose. L'activation d'un don de forme animale n'est pas considérée comme une attaque à moins qu'elle puisse être la cause directe de dégâts infligés à une cible.

LUTTE SAUVAGE [FORME ANIMALE]

Quand le personnage adopte la forme d'un animal sauvage, il peut lacérer féroceement toute créature qu'il parvient à agripper.

Conditions. Pouvoir de forme animale, pouvoir d'attaque sournoise.

Avantage. Quand le personnage est sous forme animale et qu'il réussit un test de lutte visant à infliger des dégâts à une créature avec laquelle il est en situation de lutte, il peut également lui appliquer ses dégâts d'attaque sournoise. Les créatures immunisées contre les dégâts d'attaque sournoise ne sont pas concernées par ces dégâts supplémentaires. Le personnage n'a pas à activer ce don ; ses effets sont actifs tant qu'il se trouve sous forme animale.

MÉLOPÉE DE LA CARAPACE [MUSIQUE DE BARDE]

Le personnage peut canaliser la puissance de sa musique de barde pour ignorer les blessures les moins graves.

Conditions. Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Concentration, degré de maîtrise de 12 en Représentation (une forme).

Avantage. Par une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de sa musique de barde pour bénéficier d'une réduction des dégâts de 5/— jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Au lieu d'en être le bénéficiaire, le personnage peut faire profiter de ces effets un allié distant de 9 mètres ou moins et capable de l'entendre.

Mélopée de la carapace ne peut agir dans la zone d'effet d'un silence magique.

SORT LYRIQUE [MUSIQUE DE BARDE]

Le personnage peut puiser dans sa musique de barde pour lancer des sorts.

Conditions. Pouvoir de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation (une forme), faculté de lancer spontanément des sorts profanes de 2^e niveau.

Avantage. Le personnage peut dépenser des utilisations quotidiennes de musique de barde pour lancer des sorts profanes qu'il connaît et peut lancer spontanément. Le personnage doit toujours consacrer le temps normalement nécessaire à l'incantation du sort, mais le recours au don fait partie de cette étape et n'y ajoute aucune durée. Lancer un sort de cette manière exige une utilisation quotidienne de la musique de barde, plus une autre par niveau du sort. C'est ainsi qu'un sort de 3^e niveau dépense quatre utilisations de musique de barde.

Spécial. Tout sort lancé avec le don Sort lyrique ajoute l'instrument de musique du personnage, le cas échéant, comme focaliseur profane intervenant dans l'incantation du sort.

MOBILITÉ DU BABOUIN [FORME ANIMALE]

Le personnage peut accroître sa maîtrise de l'escalade.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier d'une vitesse de déplacement en escalade équivalente à sa vitesse de déplacement au sol de base pour une durée de 10 minutes par dé de vie. Pendant ce temps, il bénéficie également un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et la possibilité de faire 10 à ces tests, même s'il est pressé ou menacé. Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.

ODORAT [FORME ANIMALE]

Le sens olfactif du personnage peut s'avérer très fin.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier du pouvoir d'odorat (cf. page 313 du *Manuel des Monstres*) pendant 1 heure par dé de vie. Cela lui permet de détecter ses adversaires dans un rayon de 9 mètres à l'odeur. De plus, si le personnage possède le don Pistage, il peut suivre une piste à l'odeur. Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.

PERCEPTION AVEUGLE [FORME ANIMALE]

Le personnage perçoit les créatures qu'il ne peut pas voir.

Conditions. Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Perception auditive.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier de la perception aveugle pendant 1 minute par dé de vie, ce qui lui permet de localiser précisément une créature dans un rayon de 9 mètres, à condition d'avoir une ligne d'effet dégagée jusqu'à elle (cf. page 313 du *Manuel des Monstres*). Le personnage conserve cet avantage quelle que soit la forme qu'il présente.

VISION DU FAUCON [FORME ANIMALE]

Le personnage peut accroître son acuité visuelle.

Conditions. Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 4 en Détection.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour recevoir un bonus de +8 aux tests de Détection pendant 1 heure par dé de vie. Pendant ce temps, le personnage ne subit que la moitié du malus normalement engendré par l'éloignement pour les attaques à distance (-1 par facteur de portée au lieu de -2) et le malus de -1 par tranche de distance pour les

tests de Détection n'intervient que tous les 6 mètres (au lieu de tous les 3 mètres). Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.

VISION DU JAGUAR [FORME ANIMALE]

Le personnage est capable de voir dans la pénombre, à l'instar des félins.

Conditions. Pouvoir de forme animale, degré de maîtrise de 2 en Détection.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son aptitude de forme animale pour bénéficier de la vision nocturne pendant 1 heure par dé de vie. Pendant ce temps, il bénéficie également d'un bonus de +4 aux tests de Détection. Le personnage conserve ces avantages quelle que soit la forme qu'il présente.



Lutte sauvage

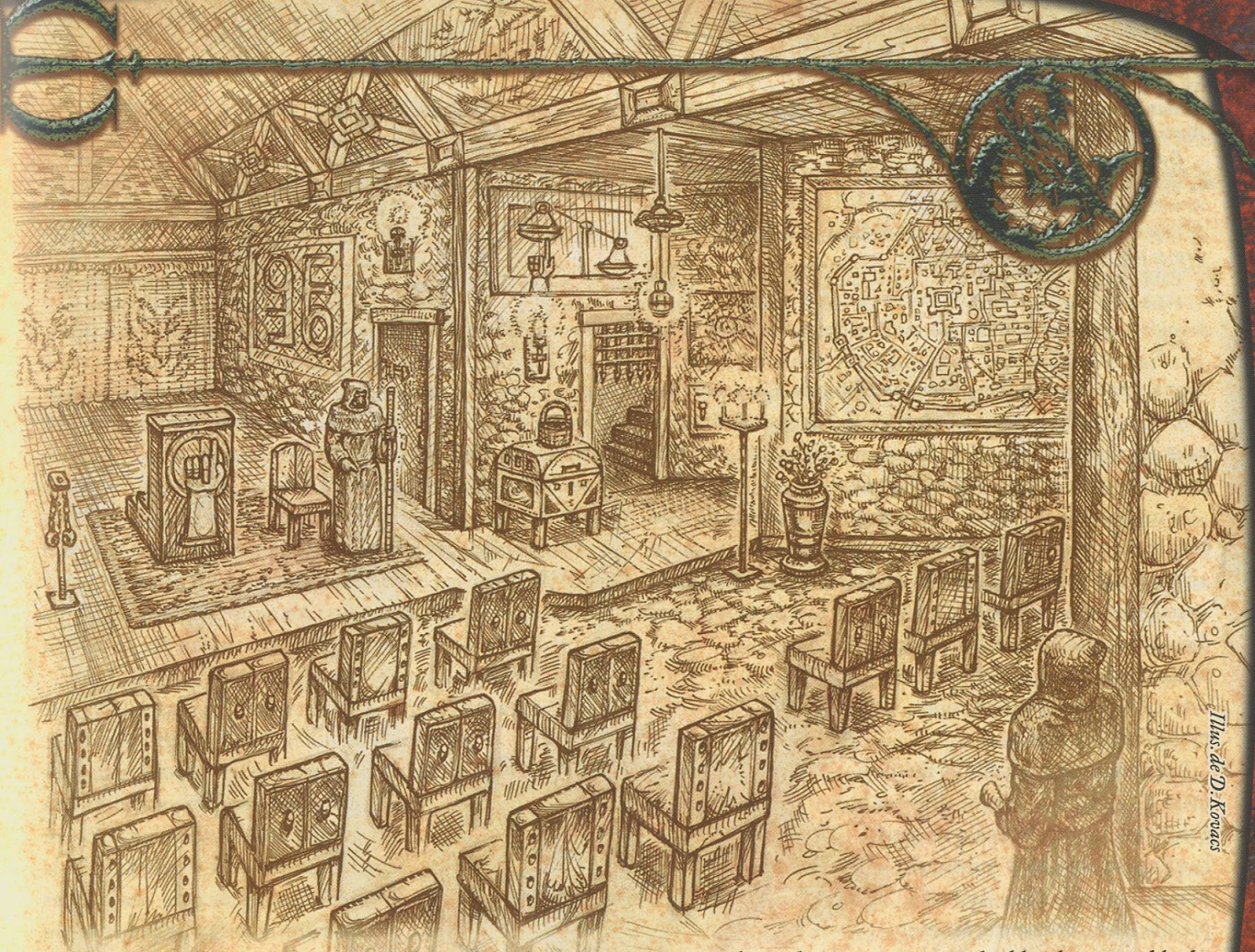


Illustration de D. Kovacs

Qu'il s'agisse des modestes outils d'un voleur, de composés alchimiques complexes ou d'objets magiques, l'aventurier compte sur son équipement pour s'en sortir. C'est souvent par son équipement, autant que par ses compétences, que l'aventurier se définit.

NOUVELLES ARMES

Les armes de la Table 4-1 sont décrites ci-dessous, accompagnées des options disponibles pour leur porteur. Constituant plus des variations d'armes existantes que des armées inédites, ces armes exotiques permettent à leurs porteurs d'appliquer certains dons à leur utilisation.

Bâton long. Comme son nom l'indique, le bâton long est une version allongée du bâton. Sa taille le rend bien plus difficile à manier, mais ceux qui savent s'en servir sont mieux à même de se protéger contre des assaillants multiples quand ils se battent prudemment.

Un personnage formé au maniement du bâton long qui combat sur la défensive ou emploie la manœuvre de défense totale ne peut pas être pris en tenaille pendant le reste du round. Cet avantage s'applique aussi si le personnage dispose du don Expertise du combat et transforme au moins 2 points de son bonus d'attaque en CA pour le round.

Un bâton long est une arme double. Il est possible de se servir de cette arme comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, page 154 du *Manuel des Joueurs*). Il est aussi possible d'utiliser le bâton long en frappant avec une seule des deux têtes. Une créature maniant un bâton long à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Le bâton long est une arme spéciale de moine. Cette catégorie donne des possibilités spéciales aux moines qui l'utilisent (voir *Déluge de coups*, page 44 du *Manuel des Joueurs*).

Les personnages formés au maniement du bâton long peuvent le considérer comme un bâton pour l'utilisation des dons suivants : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale et Spécialisation martiale supérieure.

Dague barbelée. Les dagues barbelées, comme leur nom l'indique, ressemblent à des dagues normales

TABLE 4-1 : ARMES

Armes exotiques	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Dague barbelée	35 po	1d3	1d4	19-20/x2	—	500 g	Perforant
Épée courte à lame large	75 po	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Rapier vivelame	75 po	1d4	1d6	18-20/x2	—	1,5 kg	Perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Bâton long	15 po	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	3 kg	Contondant
Hache longue	35 po	1d10	1d12	x3	—	7,5 kg	Tranchant

¹ Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins lourd et une arme de taille G deux fois plus.

dont la lame est couverte de longs barbillons. Elles sont plus difficiles à utiliser correctement que des dagues ordinaires, mais ceux qui excellent dans leur maniement infligent plus de dégâts grâce à une attaque bien placée.

Si un personnage dispose d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Escamotage et utilise une dague barbelée, il gagne un bonus de +2 à tous les jets de dégâts associés aux attaques sournoises effectuées à l'aide de cette arme, en la tournant dans la blessure. Ce bonus s'applique également aux coups critiques portés avec cette arme (et il est alors multiplié normalement).

Les personnages formés au maniement de la dague barbelée peuvent la considérer comme une dague pour l'utilisation des dons suivants : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale et Spécialisation martiale supérieure.

Épée courte à lame large. Les épées courtes à lame large ont une lame et une garde plus larges que les épées normales. Cette caractéristique les rend plus difficiles à manier, mais permet aux utilisateurs avertis de se défendre plus efficacement quand ils combattent prudemment.

Un personnage formé au maniement de l'épée courte à lame large qui combat sur la défensive ou emploie la manœuvre de défense totale gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA pour le reste du round en plus du bonus normal à la CA issu de sa manœuvre (+2 quand il combat sur la défensive, et +4 pour la

défense totale). Cet avantage s'applique aussi si le personnage dispose du don Expertise du combat et transforme au moins 2 points de son bonus d'attaque en CA pour le round. Grâce à ses avantages pour le combat défensif, l'épée courte à lame large est très populaire en tant qu'arme secondaire.

Les personnages formés au maniement de l'épée courte à lame large peuvent la considérer comme une épée courte pour l'utilisation des dons suivants : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale et Spécialisation martiale supérieure.

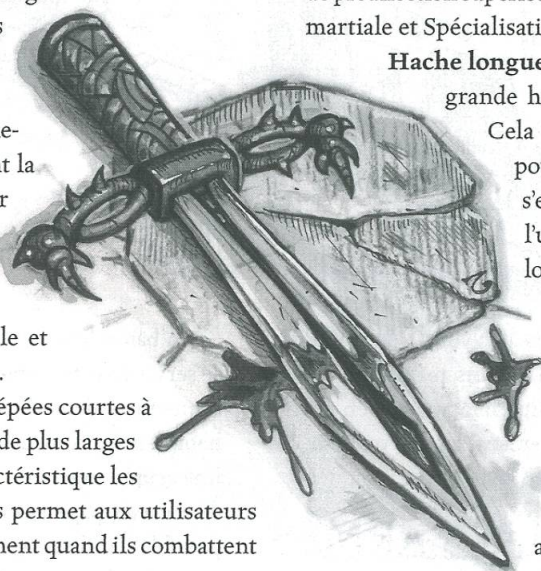
Hache longue. Une hache longue ressemble à une grande hache dotée d'un manche plus long.

Cela rend l'arme plus difficile à manier pour ceux qui ne sont pas habitués à s'en servir, mais ceux qui en maîtrisent l'utilisation peuvent tirer profit de la longueur du manche pour attaquer des adversaires situés à plus de 1,50 mètre tant qu'ils sont prêts à sacrifier la précision de leurs coups en faveur de dégâts supplémentaires.

Un personnage formé au maniement de la hache longue peut s'en servir comme d'une arme à allonge à chaque fois qu'il utilise le don Attaque en puissance pour transformer

au moins 3 points de bonus d'attaque en dégâts.

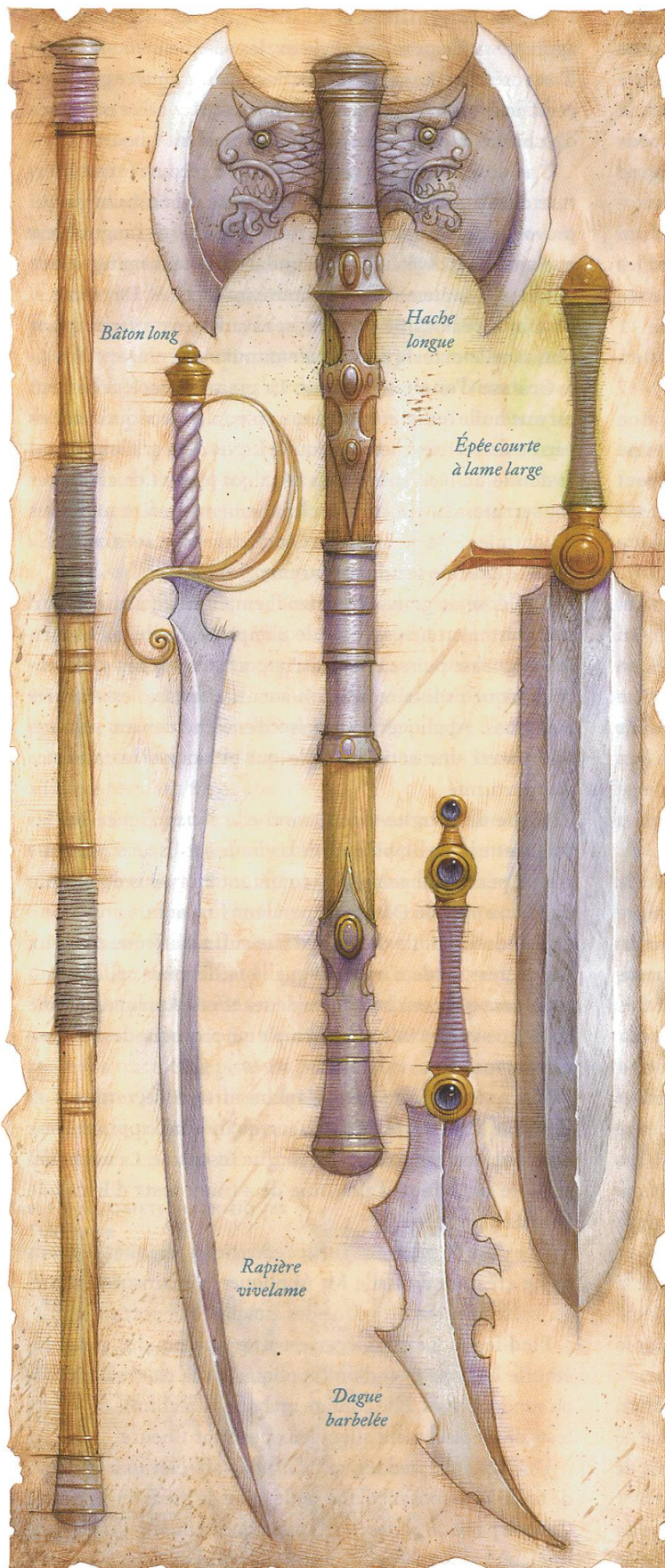
Quand il utilise la hache longue de cette manière, le personnage peut frapper des adversaires situés à 3 mètres, mais ne peut pas l'utiliser contre des ennemis adjacents. Comme l'utilisation du don Attaque en puissance est déterminée pour un tour entier,



LES ARMES EXOTIQUES DU CODEX MARTIAL

Le *Codex Martial* présente plusieurs armes exotiques dont peuvent tirer avantage les personnages spécialisés dans l'utilisation de certaines armes, en leur appliquant les bénéfices de dons particuliers (Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale, et Spécialisation martiale supérieure). Tout comme la dague barbelée de ce chapitre est assez semblable à une dague pour permettre à un personnage de les traiter de la même façon en ce qui concerne plusieurs dons, vous pouvez étendre cet avantage aux armes suivantes.

Arme	Considérée comme...
Bardiche	Hallebarde
Bolas barbelés	Bolas
Grand arc	Arc long
Grand épieu	Pique
Grand pic de guerre	Pic de guerre lourd
Grande sarbacane	Sarbacane
Masse de brèche	Masse d'armes lourde



une fois qu'il a fait son choix, le personnage doit manier la hache longue comme une arme d'allonge ou une arme normale jusqu'au début de son prochain tour. Il ne peut pas l'utiliser comme arme à allonge et comme arme normale pendant le même tour.

Les personnages formés au maniement de la hache longue peuvent la considérer comme une grande hache pour l'utilisation des dons suivants : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale et Spécialisation martiale supérieure.

Rapière vivelame. Les rapières vivelames sont plus longues et plus fines que les rapières normales, avec une lame fuselée et un pommeau soigneusement équilibré. Leur conception les rend plus difficiles à utiliser efficacement que des rapières ordinaires, mais permet à ceux qui en maîtrisent le maniement de désarmer les adversaires et de feinter plus facilement. La plupart des rapières vivelames sont au moins des armes de maître.

Un personnage formé au maniement de la rapière vivelame gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque opposés effectués pour désarmer un ennemi (y compris le jet effectué pour éviter d'être désarmé en cas d'échec de cette tentative). Le personnage gagne également un bonus de circonstances de +2 aux tests de Bluff permettant de feinter lors d'un combat.

Le personnage peut utiliser le don Attaque en finesse (cf. page 89 du *Manuel des Joueurs*) pour appliquer son modificateur de Dextérité au lieu de son modificateur de Force aux jets d'attaque effectués avec une rapière vivelame adaptée à sa taille. Le personnage ne peut pas utiliser une rapière vivelame à deux mains pour appliquer une fois et demi son modificateur de Force aux dégâts.

Les personnages formés au maniement de la rapière vivelame peuvent la considérer comme une rapière pour l'utilisation des dons suivants : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Science du critique, Spécialisation martiale et Spécialisation martiale supérieure.

ÉQUIPEMENT

En plus de l'équipement de base – sac à dos, corde, source d'éclairage, etc. – les divers produits de l'alchimie, de l'art des maîtres artisans et de la pure ingéniosité peuvent faciliter le travail de l'aventurier.

OBJETS ALCIMIQUES

Pour les personnages qui ne peuvent se permettre de payer un soutien magique, ou même pour ceux qui

cherchent à obtenir le moindre avantage, le laboratoire d'un alchimiste a beaucoup à offrir. Généralement, une seule dose de crème, gel, baume ou autre suffit pour couvrir une créature de taille M. À moins que le contraire ne soit spécifié dans la description de l'objet, le nombre d'applications nécessaires pour les créatures de tailles différentes est doublé par chaque catégorie au-dessus de M et réduit de moitié par catégorie en-dessous.

Baume guérisseur. Ce baume à la texture et au parfum doux permet à un guérisseur d'apaiser plus facilement les effets des blessures, des maladies et des empoisonnements. Le baume guérisseur confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Premiers secours destinés à guérir la créature à laquelle on l'applique. Ses effets durent 1 minute.

Une dose de baume guérisseur suffit à recouvrir une créature de taille M. Appliquer le baume guérisseur est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Il peut être appliqué en tant que partie d'une action simple destinée à administrer les premiers secours, ou à soigner une blessure ou un empoisonnement.

Boule flash. On fait souvent passer ce minuscule objet fragile pour un bouton ou un autre accessoire décoratif. On peut lancer la boule flash en tant qu'attaque à distance avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Quand elle est projetée contre une surface dure, la boule explose en produisant un éclair de lumière aveuglante. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,5 mètres doivent réussir un jet de Vigueur contre un DD de 15 pour éviter d'être aveuglées pendant 1 round et éblouies pendant 1 round ensuite.

Chandelle de méticulosité. Ce grand cierge vert brûle rapidement, se consumant en une heure seulement malgré sa taille. En brûlant, une chandelle de méticulosité emplit l'air d'une odeur fraîche et piquante. C'est un atout inestimable pour ceux qui se livrent à une activité mentale ardue. Les personnages situés dans un rayon de 6 mètres autour de la chandelle gagnent un bonus de circonstances de +1 aux tests de Contrefaçon, de Décryptage, d'Estimation et de Fouille. Quand ils effectuent un test de compétence qui nécessite plus d'une action (comme Décryptage), les personnages gagnent le bonus de la chandelle de méticulosité seulement s'ils ont passé la durée totale du test dans un rayon de 6 mètres autour d'elle.

Crème de camouflage. Cette crème gris pâle atténue la couleur de la peau, de la fourrure, des écailles et des cheveux. Elle permet à ceux qui l'utilisent de mieux se fondre dans le décor et les ombres.

Appliquer une crème de camouflage est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. La crème de camouflage confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Discrétion. Les effets d'une crème de camouflage durent 1 heure. La crème de camouflage ne permet pas de se dissimuler sans endroit où se cacher ou quand on est déjà repéré.

Gel de l'anguille. Ce gel d'un gris verdâtre peut être appliqué sur la peau, les cheveux, les vêtements ou l'armure d'une créature. Le gel rend la surface qu'il recouvre glissante et difficile à attraper ou à maintenir, ce qui confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests d'Évasion pendant 1 heure.

Une dose de gel de l'anguille suffit à recouvrir une créature de taille M. Appliquer le gel est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Si le gel de l'anguille est appliqué sur des vêtements ou une armure, ses avantages sont perdus si les vêtements ou l'armure sont retirés. De même, si on oint la peau d'une créature, ses avantages ne s'appliquent plus si celle-ci revêt des vêtements ou une armure.

Graisse d'enclenchement. La graisse d'enclenchement est une huile rouge et épaisse qui assouplit le mécanisme des verrous et serrures non magiques. L'effet de la graisse est bref et donne un léger avantage à ceux qui tentent de crocheter ces serrures. La graisse d'enclenchement confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Crochetage effectués contre la serrure affectée pendant 1 minute.

Une dose de graisse d'enclenchement suffit à affecter un mécanisme ou une serrure de n'importe quelle taille. Bien que la graisse puisse affecter n'importe quel type de serrure mécanique ordinaire, elle n'a aucun effet sur les serrures magiques. Appliquer la graisse d'enclenchement sur une serrure est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Huile de longue-vue. Quand elle est appliquée sur les yeux, cette huile limpide affine la vue de l'utilisateur pour une courte période de temps, lui conférant un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Détection pendant 1 minute.

Une dose d'huile de longue-vue suffit à affecter les yeux d'une créature de n'importe quelle taille, mais celle-ci doit avoir des yeux pour bénéficier de ses effets. Appliquer l'huile de longue-vue est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Mainsûre. Cette pâte blanche et épaisse renforce et affermit la prise de l'utilisateur quand on l'applique aux mains et aux pieds, ce qui lui facilite l'escalade. La mainsûre confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests d'Escalade pendant 1 minute.

Une dose de mainsûre suffit à couvrir les mains et les pieds d'une créature de taille M. Appliquer la mainsûre est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Pied-léger. Le pied-léger est une fine poudre grise qui étouffe les sons quand on l'applique sur la plante des pieds ou sur des bottes. Elle confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Déplacement silencieux pendant 1 heure.

Une dose de pied-léger suffit pour affecter une créature de taille M disposant d'une seule paire de pieds ou de pattes. Chaque paire de pattes (ou d'appendices similaires) nécessite une autre dose. Appliquer la poudre de pied-léger est une

action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Si la poudre de pied-léger est appliquée sur une botte ou tout autre type de chaussure, ses avantages sont perdus si on la retire. De même, si on l'applique sur la peau d'une créature, ses avantages sont perdus si la créature met des chaussures par la suite.

Pommade du faucon. Ce gel épais et acide affine temporairement la vue de son utilisateur. Cependant, une fois que ses effets bénéfiques disparaissent, le gel brûle et pique les yeux pendant quelques minutes. Après avoir appliqué la pommade sur ses yeux, le personnage gagne un bonus de +1 aux tests de Détection et de Fouille pendant 2 minutes. Après cela, il subit un malus de -2 aux tests de Détection et de Fouille pendant 10 minutes. On peut réduire la durée de ce malus de moitié en passant un round à se laver les yeux à l'eau claire. Appliquer la pommade du faucon ou se laver les yeux est une action complexe et provoque des attaques d'opportunité.

Poudre d'ouïe fine. Cette poudre blanche et sèche affine l'ouïe d'une créature quand on l'applique à son oreille. Ses effets sont très brefs, et elle est donc plus souvent utilisée par ceux qui tentent d'éviter des gardes ou des sentinelles que par des individus affectés à la surveillance d'un endroit pendant une longue période de temps. La poudre d'ouïe fine confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Perception auditive pendant 1 minute.

Une dose de poudre d'ouïe fine suffit à affecter l'ouïe d'une créature de n'importe quelle taille, mais celle-ci doit avoir des oreilles pour en profiter. Appliquer la poudre d'ouïe fine est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Puanteur féline. Une dose de ce composé alchimique répandu sur les traces du personnage masque son odeur. Toute créature utilisant son odorat pour pister le personnage doit réussir un test de Survie contre un DD 15 pour éviter de perdre sa trace. Si la piste est perdue, la créature peut tenter de la retrouver en utilisant les règles normales associées au don Pistage, mais le DD augmente de 2. L'odeur de la puanteur féline reste efficace 10 minutes après qu'on en a fait usage.

Répandre de la puanteur féline sur ses traces est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Sirop d'harmonie avec la nature. Cette substance est un liquide trouble à l'odeur âcre. Quand on l'avale, le sirop d'harmonie avec la nature provoque des changements subtils dans l'odeur de son utilisateur. Les animaux sont mieux disposés à son encontre, le considèrent comme moins menaçant et lui font plus facilement confiance. Boire une fiole de sirop confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Dressage et d'empathie sauvage effectués dans les 12 heures qui suivent.

CAPSULES ALCHIMIQUES

La vie d'un aventurier exige qu'il soit prêt à tout instant, et qu'il puisse réagir efficacement aux menaces. Au plus fort de la mêlée ou face à la menace inattendue d'un effondrement, l'aventurier a rarement le temps d'utiliser un objet alchimique. Ces substances sont certes utiles quand l'aventurier sait ce qui l'attend ou a la chance de détecter ses adversaires avant qu'ils ne soient avertis de sa présence, mais ces situations constituent l'exception plutôt que la règle. Pour répondre au besoin d'objets alchimiques rapides à utiliser, des aventuriers et des alchimistes entreprenants ont longtemps travaillé pour mettre au point des substances faciles à mettre en œuvre quand la bataille fait rage, permettant à l'utilisateur d'en tirer profit sans perdre le temps qu'il pourrait passer à attaquer l'ennemi ou à lancer un sort.

La réponse de l'alchimie aux besoins des aventuriers est un objet simple qui permet à son porteur de garder une petite quantité de substance alchimique dans la bouche. L'utilisateur peut rapidement briser la capsule (au prix d'une action simple ou rapide – voir *Dispositifs de stockage*, plus loin), ce qui lui permet de continuer à se battre tout en absorbant le composé alchimique hautement concentré.

Les capsules alchimiques n'affectent que les créatures vivantes possédant une anatomie perceptible. Les créatures artificielles, les élémentaires, les vases, les morts-vivants et les autres créatures qui ne remplissent pas cette condition ne gagnent aucun avantage de l'utilisation de capsules alchimiques.

TABLE 4-2 : OBJETS ALCHIMIQUES

Substance	Confère un avantage à...	Prix	Poids	Durée	DD d'Artisanat (Alchimie)
Baume guérisseur	Premiers secours	10 po	—	1 minute	20
Boule flash	—	50 po	—	1 round + 1 round	25
Chandelle de méticulosité	Contrefaçon, Décryptage, Estimation, Fouille	100 po	500 g	1 heure	25
Crème de camouflage	Discrétion	50 po	500 g	1 heure	20
Gel de l'anguille	Évasion	20 po	—	1 heure	20
Graisse d'enclenchement	Crochetage	20 po	—	1 minute	20
Huile de longue-vue	Détection	25 po	—	1 minute	20
Mainsûre	Escalade	20 po	—	1 minute	20
Pied-léger	Déplacement silencieux	50 po	500 g	1 heure	20
Pommade du faucon	Détection, Fouille	50 po	—	2 minutes/10 minutes	25
Poudre d'ouïe fine	Perception auditive	20 po	—	1 minute	20
Puanteur féline	—	50 po	—	10 minutes	20
Sirop d'harmonie avec la nature	Dressage, empathie sauvage	50 po	—	12 heures	25



Dispositifs de stockage

L'efficacité des capsules alchimiques dépend d'un appareil de stockage, qui peut être soit un réservoir à capsule, soit une dent alchimique. Ces deux objets sont décrits en détails ci-dessous.

On ne peut porter qu'un réservoir à capsule ou une dent alchimique à un moment donné, et chacun de ces systèmes de stockage ne peut contenir qu'une capsule à la fois. Utiliser une capsule alchimique ne nécessite qu'une action rapide (cf. page 137) si elle est contenue dans un réservoir à capsule ou une dent alchimique correctement fixée. En l'absence de réservoir ou de dent alchimique, utiliser une capsule alchimique est une action simple, tout comme le fait de boire une potion.

Insérer une capsule dans un réservoir à capsule est une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité.

Réservoir à capsule. Un réservoir à capsule est composé d'une mince bande caoutchouteuse qui entoure la dent. Cette courroie est pourvue d'un petit anneau de métal qui peut contenir une capsule alchimique. L'anneau est positionné soit vers l'intérieur du palais, soit de l'autre côté de la gencive de l'utilisateur. Certains utilisateurs trouvent que porter l'anneau à l'intérieur du palais, avec la capsule sous la langue, est la manière la plus confortable de porter un réservoir à capsule, tandis que d'autres pensent qu'en portant l'anneau vers l'extérieur de la gencive de la mâchoire supérieure, il est plus confortable de coincer la capsule contre la joue.

Dent alchimique. Ceux qui préfèrent utiliser leurs capsules alchimiques en secret se tournent plutôt vers les dents alchimiques. Comme leur nom l'indique, ces objets spécialement dissimulés sont conçus pour ressembler à des dents. La dent fonctionne à tous égards comme un réservoir à capsule (voir ci-dessus). De plus, il est très difficile de la trouver sans une fouille approfondie (Fouille contre un DD de 30). La fausse dent est la plupart du temps utilisée en tant que version dissimulée du réservoir à capsule, mais quelques espions et autres agents extrêmement dévoués portent une dent pleine de poison pour s'assurer de ne jamais être capturés vivants. Une dent alchimique peut contenir une dose de n'importe quel poison de contact ou ingéré, mais ce poison ne peut affecter que le porteur de la dent : il est impossible de faire de la dent un moyen d'injection efficace en l'associant à une attaque de morsure.

Ingrédients des capsules

Six des types les plus populaires de capsules alchimiques sont décrits ci-dessous. Les capsules alchimiques (y compris les capsules alchimiques offensives décrites dans la section suivante) ne peuvent pas être utilisées efficacement avec des attaques à distance ou de corps à corps.

Capsule d'antidote. Cette capsule contient une dose d'un faible antidote. Quand il est absorbé, il confère un bonus d'alchimie de +1 aux jets de Vigueur effectués contre des poisons. Ce bonus dure 1 minute.

Capsule d'insensibilité. Cette capsule contient un liquide pâle et épais qui permet à l'utilisateur d'ignorer la douleur et toute forme de distraction. Quiconque utilise une capsule d'insensibilité quand il est chancelant peut ignorer les restrictions concernant le nombre d'actions entreprises dans un round en raison de cette condition (au lieu d'être limité à une action simple). Cet avantage ne s'applique qu'au round durant lequel la capsule est utilisée, et l'effet se termine immédiatement après que l'utilisateur a effectué ses actions pour ce round.

Par exemple, un personnage chancelant doté d'un réservoir à capsule peut utiliser la capsule au début de son tour (une action rapide) puis entreprendre une action de mouvement et une action simple.

Une capsule d'insensibilité n'empêche pas le personnage de perdre un point de vie s'il est déjà à 0 point de vie ou en dessous, et ne lui évite pas de mourir s'il atteint la limite de -10 points de vie.

Capsule de bras de fer. Cette petite capsule contient une dose d'un liquide clair et rouge. Quand il est avalé, ce liquide confère une amélioration temporaire de la puissance physique, mais fatigue son utilisateur. Quand on l'utilise, la capsule de bras de fer confère un bonus d'alchimie de +1 aux tests de Force et aux dégâts des armes de corps à corps. Cet avantage dure 2 rounds, à la fin desquels l'utilisateur est fatigué. Si un personnage qui utilise une capsule de bras de fer est déjà fatigué quand ses effets se dissipent, il est épuisé.

Capsule de pas de géant. Cette petite capsule contient une dose d'un liquide clair et bleu. Quand il est avalé, ce liquide allonge les enjambées du personnage, et confère une amélioration temporaire de la vitesse, mais fatigue son utilisateur. Quand on l'utilise, la capsule de pas de géant accroît la vitesse de déplacement terrestre de base du personnage de 1,5 mètre. Cet avantage dure 2 rounds, à la fin desquels l'utilisateur est fatigué. Si un personnage qui utilise une capsule de pas de géant est déjà fatigué quand ses effets se dissipent, il est épuisé.

Capsule de saut. L'épais liquide gris de cette capsule permet à l'utilisateur de faire des bonds plus puissants pendant une courte période. L'utilisateur gagne un bonus d'alchimie de +4 aux tests de Saut. Les avantages d'une capsule de saut ne durent que 1 round, et se terminent immédiatement quand les actions de l'utilisateur pour ce round sont effectuées.

Capsule de stabilité. L'épais liquide bleu que contient cette capsule améliore brièvement le sens de l'équilibre de l'utilisateur. Tant que cette capsule fait effet, l'utilisateur gagne un bonus d'alchimie de +1 aux tests d'Équilibre. Les avantages d'une capsule de saut ne durent que 1 round, et se terminent immédiatement quand les actions de l'utilisateur pour ce round sont effectuées.

TABLE 4-3 : CAPSULES ALCHIMIQUES

Objet	Prix	Durée	DD du test d'Artisanat (Alchimie)
Réservoir à capsule	100 po	—	—
Dent alchimique	300 po	—	—
Capsule d'antidote	15 po	1 minute	20
Capsule d'insensibilité	15 po	1 round	20
Capsule de bras de fer	125 po	2 rounds	35
Capsule de pas de géant	15 po	2 rounds	35
Capsule de saut	15 po	1 round	25
Capsule de stabilité	15 po	1 round	20

CAPSULES ALCHIMIQUES OFFENSIVES

Tout comme un réservoir à capsule procure à un aventurier un moyen facile d'ingérer certaines substances alchimiques sans le détourner de ses efforts au combat, une capsule alchimique offensive permet l'application d'un composé préparé spécialement pour affecter les propriétés de l'arme à laquelle elle s'applique.

Utiliser une capsule alchimique offensive nécessite une action rapide (et ne provoque pas d'attaque d'opportunité) si elle est contenue dans le réservoir à capsule offensive adéquat (voir ci-dessous). Sinon, appliquer une capsule alchimique offensive est l'équivalent de l'application d'une huile magique (une action simple qui provoque des attaques d'opportunité).

Réservoir à capsule offensive. La méthode la plus répandue pour appliquer les effets d'une capsule alchimique offensive est le réservoir à capsules offensives. Cette longue lanière de cuir, enroulée autour d'une arme de corps à corps ou d'une arme de jet (mais pas d'un projectile) à la base de la lame ou de la surface de frappe, contient une unique capsule alchimique. Il existe une option plus onéreuse : le triple réservoir à capsules offensives, qui contient trois capsules au lieu d'une. Un personnage qui porte une arme dotée d'un triple réservoir peut utiliser une, deux ou les trois capsules qu'elle contient dans la même action.

Un seul réservoir (unique ou triple) peut être attaché à une arme. Attacher un réservoir à capsule offensive à une arme ou placer une capsule dans un réservoir vide est une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité. Par conséquent, remplir un triple réservoir requiert trois actions complexes.

Une capsule alchimique offensive peut être remplie d'une seule dose de poison. Activer la capsule recouvre l'arme de poison, ce qui permet à son porteur d'empoisonner ceux qu'il

touche avec. Un personnage qui utilise le poison de cette manière est exposé aux dangers habituels liés à l'utilisation du poison (comme l'exposition accidentelle au poison en activant la capsule ou en obtenant un 1 naturel au jet d'attaque).

Étincelle. Une capsule d'étincelle imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche de liquide crépitant d'une dangereuse énergie électrique. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts d'électricité supplémentaires pendant une courte durée sans être endommagée ni blesser son porteur. Une arme traitée à l'aide d'une capsule d'étincelle inflige 1d6 points de dégâts d'électricité à chaque attaque réussie. Les effets de la capsule durent 1 round, et se terminent au début du prochain tour du porteur. Ces dégâts d'électricité ne se cumulent pas à tous les autres éventuels dégâts de d'électricité infligés par l'arme.

Flammèche. Une capsule de flammèche imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche d'huile qui prend immédiatement feu. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts de feu supplémentaires pendant une courte durée sans être endommagée ni blesser son porteur. Une arme traitée à l'aide d'une capsule de flammèche inflige 1d6 points de dégâts de feu à chaque attaque réussie. Les effets de la capsule durent 1 round, et se terminent au début du prochain tour du porteur. Ces dégâts de feu ne se cumulent pas à tous les autres éventuels dégâts de feu infligés par l'arme.

Flétrispectre. Une capsule alchimique de flétrispectre imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'un épais liquide gris. Cette substance permet à l'arme d'ignorer les chances de rater qui s'appliquent normalement quand son porteur combat des créatures intangibles (comme si l'arme bénéficiait de la propriété *spectrale*). Les effets de la capsule durent 3 rounds.

Froidure. Une capsule de froidure imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche d'huile qui atteint instantanément une température dangereusement basse. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts de froid supplémentaires pendant une courte durée sans être endommagée ni blesser son porteur. Une arme traitée à l'aide d'une capsule de froidure inflige 1d6 points de dégâts de froid à chaque attaque réussie. Les effets de la capsule durent 1 round, et se terminent au début du prochain tour du porteur. Ces dégâts de froid ne se cumulent pas à tous les autres éventuels dégâts de froid infligés par l'arme.

Vif argent. Une capsule de vif argent imprègne une arme de corps à corps ou de jet d'une fine couche de liquide argenté. Cette substance permet à l'arme d'infliger des dégâts comme si elle était recouverte d'argent (ce qui inflige au porteur le malus normal de -1 aux dégâts associé aux armes d'argent). Les effets de la capsule durent 3 rounds, et remplacent tous les autres avantages éventuellement dus au matériau de l'arme.

TABLE 4-4 : CAPSULES ALCHIMIQUES OFFENSIVES

Objet	Prix	Durée	DD du test
			d'Artisanat (Alchimie)
Réservoir à capsule offensive	100 po	—	—
Triple réservoir à capsules offensives	450 po	—	—
Étincelle	25 po	1 round	25
Flammèche	25 po	1 round	25
Flétrispectre	100 po	3 rounds	35
Froidure	25 po	1 round	25
Vif argent	50 po	3 rounds	30

MATÉRIEL DE COMPÉTENCES

Certains équipements sont particulièrement utiles quand on dispose des compétences appropriées. Dans la plupart des cas, les objets décrits dans cette section détaillent et étendent les effets des outils de maître décrits dans le *Manuel des Joueurs* (pages 129–131). À moins que le contraire ne soit précisé, les objets décrits ici ne sont pas disponibles en version « de maître ».

Cornet d'espion. Cet appareil est conçu pour écouter à travers les portes et autres surfaces solides. Il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception auditive effectués pour écouter aux portes ou à travers des obstacles solides mais relativement peu épais.

Nécessaire de camouflage. Ce sac contient de la peinture faciale, de la teinture, du tissu coloré, et d'autres accessoires appropriés pour camoufler son apparence. Ce nécessaire est l'outil idéal pour se cacher, et confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Discrétion. Obtenir le bonus nécessite 1 minute de travail. Le contenu du nécessaire est épuisé après dix utilisations.

Nécessaire de dressage. Ce nécessaire comprend un sifflet, une courte perche creuse contenant une corde à nœud coulant, des friandises, et d'autres objets fabriqués avec soin et destinés au dressage des animaux. Ce nécessaire confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Dressage effectués pour apprendre des tours aux animaux, pour les entraîner dans un but précis, ou pour dresser des animaux sauvages. Il ne confère pas de bonus pour les autres utilisations de la compétence Dressage.

Nécessaire de faussaire. Cette petite boîte contient un vaste éventail de types de papier, de crayons et d'encre de différentes couleurs. De plus, le nécessaire contient des échantillons d'armoiries de différentes familles et nations importantes, etc. Il s'agit de l'outil idéal pour faire des contrefaçons, et il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Contrefaçon. Le contenu du nécessaire est épuisé après dix utilisations.

Outils de cambrioleur à long manche. Ces outils de cambrioleur spécialement modifiés sont montés au bout de longs et fins manches, permettant à leur utilisateur de manipuler les loquets, bricoler les serrures et sonder les



Objet	Prix	Poids
Cornet d'espion	20 po	0,5 kg
Nécessaire de camouflage	40 po	2,5 kg
Nécessaire de dressage	75 po	7,5 kg
Nécessaire de faussaire	40 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur à long manche	80 po	1,5 kg
Outils de cambrioleur à long manche de qualité supérieure	150 po	1,5 kg
Perche d'équilibriste	5 po	2,5 kg
Selle de qualité supérieure		
De guerre	210 po	20 kg
D'équitation	90 po	15 kg

Utiliser ces outils prend plus de temps et s'avère moins précis qu'une approche plus directe. Les outils à long manche ajoutent 2 rounds au temps nécessaire pour effectuer un test de Crochetage ou de Désamorçage/sabotage, et imposent un malus de -2 aux tests de Crochetage et Désamorçage/sabotage pour lesquels ils sont utilisés.

Perche d'équilibriste. Cette longue perche flexible est l'outil idéal pour faire de l'équilibre. Elle mesure 3 mètres de long, et ne peut donc pas être utilisée dans un lieu qui ne ménage pas 1,50 mètre d'espace libre de chaque côté. Du moment que l'utilisateur dispose de l'espace requis pour utiliser la perche, celle-ci lui confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Équilibre.

Chaque selle de qualité supérieure est conçue pour un type de créature particulier. En tant que telle, elle s'adapte mieux à ce type de créature et on ne peut bénéficier de son bonus que quand on l'utilise avec celui-ci. Par exemple, une selle de qualité supérieure conçue pour les destriers lourds confère

son bonus quand on l'utilise pour un destrier lourd, mais pas quand on s'en sert avec un dragon (en supposant que la taille de la selle soit adaptable au dragon).

INSTRUMENTS DE MUSIQUE DE MAÎTRE

Cette section présente toutes sortes d'instruments de musique particulièrement adaptés aux bardes aventuriers. Chaque entrée présente une brève description d'un instrument, et des notes concernant les races ou les créatures qui l'apprécient. Ces informations ne sont pas censées être des descriptions exhaustives concernant ces instruments, ni même concernant les nombreuses variations qui peuvent en exister. Comme chaque instrument est fabriqué à la main, il n'en existe pas deux semblables : la taille, le nombre de trous ou de cordes, et d'autres caractéristiques peuvent varier d'un exemplaire à l'autre du même instrument.

Chacun de ces instruments confère des ajustements spéciaux à la musique des bardes quand ceux-ci utilisent un instrument de maître de ce type en conjonction avec certaines aptitudes de musique de barde. Un musicien qui ne dispose pas de l'aptitude musique de barde, ou un barde qui joue d'une version ordinaire de ces instruments, ne bénéficie pas de ces bonus.

Cor. À l'origine, les cors étaient fabriqués à partir de cornes de taureaux ou de créatures plus exotiques. Pour l'essentiel, un cor est constitué d'une embouchure étroite reliée à un orifice circulaire plus large par un conduit creux et souvent incurvé. Un musicien joue du cor en soufflant dans l'embouchure. D'autres formes de cor existent, depuis la conque employée par les hommes-poissons jusqu'aux trompettes des hérauts, mais le fonctionnement de tous ces instruments est plus ou moins le même.

Les cors sont répandus dans les toutes les sociétés primitives. Il en existe de toutes tailles : ceux utilisés par les créatures de taille M mesurent généralement de 30 à 60 cm de long. Les hobgobelins et les orques apprécient particulièrement ces instruments pour leur sonorité puissante, grisante et martiale. Les humanoïdes de grande taille et les géants préfèrent les cors fabriqués à partir de créatures sanguinaires. La légende veut que les minotaures utilisent des instruments faits à partir des cornes coupées de leurs congénères qu'ils ont vaincu en combat singulier pour l'honneur.

Un cor fait un excellent instrument d'avertissement, en particulier sous l'eau, puisque le son voyage bien plus vite dans l'eau que dans l'air. Certaines races aquatiques comme les hommes-poissons et les kuo-toa rassemblent des conques de différentes tailles et les font résonner en harmonie, l'une après l'autre ou ensemble. La musique de ces orchestres marins est parfois d'une beauté pénétrante et obsédante.

Musique de barde. Quand un barde joue du cor pour une inspiration vaillante, il augmente le bonus de moral affectant les jets de dégâts des armes et les jets de sauvegarde contre les effets de terreur de 1, mais l'effet ne dure que 1 round après que les alliés n'entendent plus la musique du barde.

Flûte. La flûte est l'instrument à vent au son le plus haut perché. Cette large catégorie comprend des instruments qui vont de la flûte à bec primitive – un simple tube creux qui produit de la musique quand l'air le traverse – à la flûte traditionnelle, que le musicien tient à angle droit par rapport à sa bouche.

La taille des flûtes varie de 20 cm à environ 60 cm. L'instrument a d'ordinaire six trous, plus un situé de l'autre côté, et qui, quand on le bouche, fait baisser chaque note d'une octave.

Les flûtes ont la réputation de jouer des mélodies douces et idylliques, mais peuvent aussi générer des effets plus agressifs ou des hurlements déchirants. Les flûtes abyssales ont toujours un nombre de trous inhabituel, et ne sont aucunement adaptées à l'échelle ou à la gamme utilisées par les bardes humanoïdes. En particulier quand ce sont des flûtistes démons qui en jouent, elles produisent une « musique » qui ressemble, pour des oreilles de mortel, à une combinaison dissonante de tons aigus, bizarres, et toujours en mode mineur.

Musique de barde. Un barde qui joue de la flûte gagne un bonus de +2 aux tests de Représentation qu'il effectue pour utiliser son aptitude de contre-chant.

Flûte de pan. La flûte de pan est tout simplement un ensemble de roseaux creux ou de tubes de bois de longueurs variables reliés ensemble pour former une rangée, du plus court au plus long. Pour en jouer, le musicien souffle au sommet des tubes, produisant un son très semblable à plusieurs minuscules flûtes de bois. En déplaçant les tubes de gauche à droite, le musicien peut jouer des notes différentes. Passer rapidement d'une note à l'autre crée l'effet de douces notes en cascade pour lequel cet instrument est célèbre.

Simple mais évocatrice, la flûte de pan est l'instrument de prédilection des satyres et autres fées sylvestres. Les humains et certains elfes trouvent aussi sa sonorité à leur goût.

Musique de barde. Un barde qui utilise une flûte de pan gagne un bonus de +1 aux tests de Représentation destinés à fasciner des créatures, et ajoute également 1 au DD du jet de sauvegarde contre l'aptitude de barde *suggestion*.

Harpe. Une harpe a d'ordinaire dix-sept cordes, mais peut en comporter un minimum de douze pour un instrument plus petit, et jusqu'à quarante-sept pour un plus grand. Le matériau le plus souvent utilisé pour les cordes est le fil d'argent, mais on utilise parfois d'autres matières. Les harpes sont généralement sculptées dans l'os ou l'ivoire. Quelle qu'en soit la matière, la plupart des harpes sont polies avec soin et



décorées de sculptures complexes. Les plus belles sont des œuvres d'art à part entière, en plus d'être des instruments de musique. Bien que les harpes puissent mesurer jusqu'à 1,80 mètre de haut, il en existe de plus petites, mesurant environ 60 cm de haut, et plus faciles à transporter.

La harpe est l'instrument de prédilection des bardes elfes pour sa sonorité légère et apaisante, et ses cascades de notes douces. Les harpes se transmettent souvent de génération en génération parmi les elfes, et beaucoup finissent par avoir leur propre nom et leur propre légende. Tout personnage doté de l'aptitude savoir bardique et qui examine une harpe elfique gagne automatiquement un bonus de +5 à son test de savoir bardique destiné à identifier l'instrument et son porteur.

Musique de barde. Un barde qui joue de la harpe peut cibler une créature de plus que d'ordinaire avec sa *fascination* et son inspiration héroïque.

Un barde qui utilise une harpe pour sa musique de barde peut lancer des sorts en jouant, mais uniquement si ces sorts n'ont ni composante gestuelle, ni composante matérielle, ni focaliseur.

Luth. Cet ancêtre de la guitare a une caisse en forme de poire et un manche à l'angle caractéristique et doté de barrettes pour placer les doigts. De quatre à huit cordes sont

tendues entre la base de la caisse et le haut du manche. La longueur du luth varie de 75 cm à 90 cm, la caisse représentant les deux tiers de cette taille. Le musicien gratte ou pince les cordes pour faire de la musique.

Instrument fort versatile en raison de sa grande variété de notes et d'inflexions, le luth est accessible au débutant, mais capable d'une grande subtilité dans les mains d'un maître. Sa profonde caisse lui confère un son riche et plein, unique parmi les instruments à cordes. C'est de loin l'instrument préféré des bardes, en particulier s'ils sont demi-elfes ou humains.

Musique de barde. Un barde jouant du luth est considéré comme s'il avait un niveau de plus quand il s'agit de déterminer le pouvoir des effets de sa musique de barde. Par exemple, un barde de niveau 3 jouant du luth peut *fasciner* deux créatures au lieu d'une, un barde de niveau 6 utilisant un luth pour faire une *suggestion* calculerait le DD du jet de sauvegarde comme s'il était de niveau 7, et un barde de niveau 7 jouant du luth pour une inspiration vaillante conférerait un bonus de moral de +2 aux jets de dés appropriés.

Un barde qui utilise le luth pour sa musique de barde peut lancer des sorts en jouant, mais uniquement si ces sorts n'ont ni composante gestuelle, ni composante matérielle, ni focaliseur.

Lyre. Plus simple que les petites harpes dont elle est l'ancêtre, la lyre a généralement un corps composé d'une carapace de tortue, deux branches incurvées et une barre transversale où sont tendues de quatre à six (et plus rarement huit) cordes en boyaux ou en tendons.

C'est la simplicité même de la lyre qui fait son charme, car même un novice peut en tirer des effets crédibles en grattant les cordes. En raison de son accessibilité et du fait qu'elle est facile à fabriquer, la lyre est populaire parmi les fées sylvestres (et particulièrement chez les satyres) et chez les habitants de la campagne en général. Toutefois, à l'occasion, un vrai maître en fait son instrument de prédilection, et en tire des effets extraordinaires.

Musique de barde. Un barde qui joue de la lyre peut cibler une créature de plus que d'ordinaire avec ses aptitudes de fascination et d'inspiration intrépide.

Un barde qui utilise la lyre pour sa musique de barde peut lancer des sorts en jouant, mais uniquement si ces sorts n'ont ni composante gestuelle, ni composante matérielle, ni focaliseur.

Mandoline. Version de taille réduite du luth, la mandoline mesure généralement entre 50 et 60 cm de long. Son manche est plus droit que celui du luth : l'extrémité à laquelle les cordes sont fixées par des chevilles n'est que très légèrement inclinée vers l'arrière, voire pas du tout. La mandoline est un instrument inhabituel à cause de son nombre de cordes : de quatre à six paires (huit à douze cordes en tout), voire plus. On joue généralement de la mandoline avec un plectre, à la fois pour protéger les doigts du musicien et parce que les cordes sont trop proches les unes des autres pour les pincer avec précision avec les doigts seuls.

Le son de la mandoline est plus doux que celui du luth, et comme ses cordes sont plus courtes, il est également plus haut perché. Sa grande variété de tonalités et d'expressions en a fait un instrument prisé des gnomes et des halfelins, qui prennent fait et cause pour cet instrument qu'ils placent même au-dessus du luth.

Musique de barde. Quand un barde utilise une mandoline pour son inspiration vaillante, le bonus de moral aux jets d'attaque augmente de 1, mais le bonus de moral aux jets de dégâts des armes et aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur est réduit de 1.

Un barde qui utilise une mandoline pour sa musique de barde peut lancer des sorts en jouant, mais uniquement si ces sorts n'ont ni composante gestuelle, ni composante matérielle, ni focaliseur.

Tambour. Un tambour est constitué de peau, de parchemin ou d'un matériau similaire, tendu sur l'ouverture d'un cylindre de bois ou d'un pot. On appelle cette surface la peau de tambour. En frappant la peau de tambour avec des baguettes, des marteaux ou même les mains, on obtient un son. Certains tambours n'ont qu'une peau de tambour, et d'autres deux ou plus. Il existe de nombreuses variétés de tambours (comme les bongos ou le tambourin tabor à deux peaux).

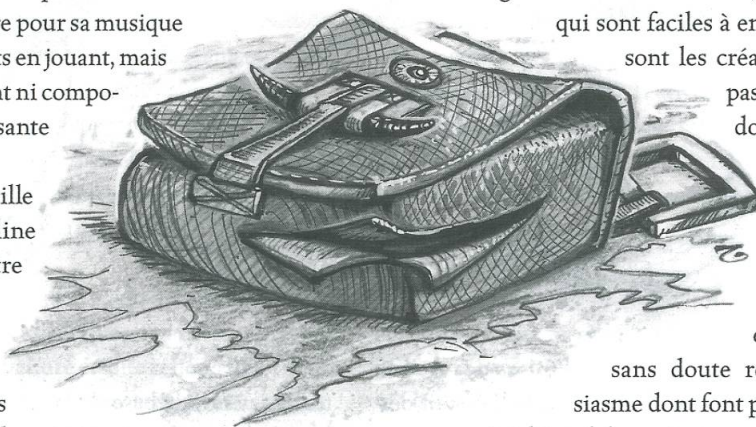
Les tambours sont populaires chez presque toutes les races et cultures pour leur capacité à stimuler les émotions, établir un rythme de fond pour les danses et fournir un contrepoint à la mélodie que produisent les autres instruments. Les nains, les orques et les membres d'autres races qui préfèrent vivre sous terre apprécient particulièrement le puissant écho que produisent les tambours. Les membres de races plus petites, comme les gobelins et les halfelins, apprécient les bongos qui sont faciles à emporter avec soi. Rares

sont les créatures qui n'apprécient pas le son des tambours, dont les célestes, qui considèrent le rythme des tambours comme primitif, et les elfes, qui le trouvent vaguement troublant et agaçant (un préjugé sans doute renforcé par l'enthousiasme dont font preuve nombre de leurs ennemis à l'égard de ces instruments).

Musique de barde. Quand un barde utilise un tambour pour une inspiration vaillante, le bonus de moral aux jets de dégâts des armes augmente de 1, mais le bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de charmes et de terreur est réduit de 1.

Violon. Ancêtre du violon moderne, il s'agit là d'un petit instrument à cordes facile à transporter, dont le corps ressemble à un sablier. Quatre ou cinq cordes en boyau ou en tendons sont tendues le long du corps, fixées à des chevilles situées au bout d'un long manche fin. On frotte les cordes à l'aide d'un instrument distinct appelé l'archet, long et fin morceau de bois tendu de crins. La taille des violons varie de 60 cm de long (pour les violonistes de taille M) à 45 cm (pour les halfelins et les kobolds). Quant il joue du violon, le musicien le tient horizontalement, généralement en le maintenant sous son menton, et en effectuant des va-et-vient avec l'archet sur les cordes.

Le violon est très populaire chez les bardes qui préfèrent les musiques les plus dynamiques (les quadrilles ou les giges) aux mélodies plus calmes et plus « pures ». Bien qu'il soit apprécié presque partout, le violon est l'instrument favori des kobolds, dont les doigts agiles ont apprivoisé les mystères il y



a bien longtemps déjà. Ils affirment avec insistance qu'ils sont les inventeurs du violon, mais les membres des autres races en doutent. Les ménestrels kobolds et les bardes halfelins cabriolent généralement tout en jouant, montrant à leur public un exemple des danses enjouées auxquelles leur musique les invite. Les musiciens des autres races se tiennent généralement assis ou debout pour jouer de cet instrument.

Musique de barde. Quand un barde s'en sert pour une inspiration vaillante, le violon augmente de 1 le bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur. Dans les mains d'un barde doté d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Représentation (danse), le bonus de moral augmente de 2 à la place.

Un barde qui utilise un violon pour sa musique de barde peut lancer des sorts en jouant, mais uniquement si ces sorts n'ont ni composante gestuelle, ni composante matérielle, ni focaliseur.

TABLE 4-6 : INSTRUMENTS ET COMPÉTENCES DE REPRÉSENTATION

Instrument	Compétence de Représentation
Cor	Instruments à vent
Flûte	Instruments à vent
Flûte de pan	Instruments à vent
Harpe	Instruments à cordes
Luth	Instruments à cordes
Lyre	Instruments à cordes
Mandoline	Instruments à cordes
Tambour	Percussions
Violon	Instruments à cordes

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques décrits dans cette section étendent l'éventail des options disponibles aux aventuriers de toutes sortes. Ils vont des objets et des appareils adaptés à certains personnages en particulier (comme les bardes) aux objets dont l'utilité est bien plus vaste.

Anneau de crochetage



ANNEAUX

Un personnage ne peut porter efficacement que deux anneaux magiques. Un troisième anneau magique ne fonctionnera pas si le personnage en porte déjà deux autres.

Anneau	Prix de vente
Ami du chapardeur	2 500 po
Anneau de crochetage	4 500 po

Anneau de crochetage. Cet anneau est constitué de minuscules pointes, fils métalliques et autres petits outils qui se mettent en marche sur un simple ordre. Un anneau de crochetage confère à son porteur un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Crochetage, et la capacité d'utiliser *débloccage* une fois par jour quand le porteur touche un portail qu'il désire ouvrir.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *débloccage* ; Prix 4 500 po.

Ami du chapardeur. Quand il est activé, cet anneau d'acier attire tout objet métallique non fixé situé dans un rayon de 30 cm et ne pesant pas plus de 30 g (généralement, une pièce, un bijou ou une petite clef). Les objets n'ont pas besoin d'être ferreux, il leur suffit de contenir du métal, quel qu'il soit. Un ami du chapardeur confère également un bonus de +5 aux tests d'Escamotage impliquant des objets métalliques.

Transmutation faible ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *manipulation à distance* ; Prix 2 500 po.

ARMES MAGIQUES (PROPRIÉTÉS SPÉCIALES)

Les propriétés spéciales d'armes qui suivent sont particulièrement utiles aux aventuriers de taille P et aux roublards de toutes tailles.

Adaptable. Le porteur d'une arme adaptable peut en changer la catégorie de taille pour n'importe quelle autre au prix d'une action simple. Les lanceurs de sorts qui changent fréquemment de forme apprécient les armes adaptables.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *agrandissement, rapetissement* ; Prix bonus de +1.

Précision mortelle. Une arme de précision mortelle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires quand son porteur réussit une attaque sournoise. Cette propriété ne confère pas l'aptitude à effectuer des attaques sournoises à un personnage qui n'en dispose pas déjà.

Transmutation modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *affûtage*, Prix bonus de +2.

ARMES SPÉCIFIQUES

Les armes suivantes ont toutes des propriétés spéciales qui les rendent plus polyvalentes (et souvent plus mortelles) que des armes ordinaires de ce type si on les met entre les bonnes mains.

Arc mélodieux. Fabriqué en bois précieux par des mains elfiques, la musique que cet arc court +2 ajoute à chaque attaque

*Le druide conserve son armure bestiale
quand il se change en ours.*



des effets meurtriers. Au prix d'une action de mouvement ne provoquant pas d'attaque d'opportunité, le porteur peut dépenser une utilisation quotidienne de sa musique de barde pour gagner un bonus égal à son bonus de Charisme aux jets d'attaque et de dégâts associés à la prochaine attaque qu'il effectue avec l'arc mélodieux.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *manipulation des sons*, le créateur doit être un elfe, le créateur doit disposer de l'aptitude musique de barde ; Prix 32 330 po ; Coût 16 330 po + 1 280 PX.

Bâton-arc. Au prix d'une action de mouvement, le porteur peut transformer ce bâton +2 fin et souple en arc long +2 ou l'inverse. Les deux formes de l'arme se comportent exactement

comme des armes magiques ordinaires de leur type.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose universelle* ; Prix 10 975 po ; Coût 5 975 po + 400 PX.

Dague de défense. Cette dague gardienne +4 a une longue et fine lame et une large garde, ce qui en fait une excellente arme défensive pour repousser les attaques. Ainsi, tant que le personnage tient la dague de défense dans sa main non directrice, il ne peut pas être pris en tenaille.

Abjuration modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier* ; Prix 58 302 po ; Coût 29 302 po + 2 320 PX.



Dague de défense



Griffes du léopard

Épieu de guérilla. Cet épieu +2 est extrêmement efficace pour les embuscades. Quand son porteur réussit une attaque contre un adversaire qui est privé de son bonus de Dextérité à la classe d'armure, l'épieu de guérilla inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix 32 301 po ; Coût 16 302 po + 1 280 PX.

Griffes du léopard. Cette paire de gantelets cloutés +2 est façonnée de manière à ressembler aux pattes d'un chat géant. En plus de leur bonus d'altération, les griffes confèrent plusieurs avantages félins. Tant qu'il porte les griffes du léopard, le porteur gagne la vision nocturne et un bonus d'altération de +10 aux tests d'Escalade. Si le porteur charge un adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance avec les griffes du léopard. Cette propriété fonctionne comme l'attaque spéciale bond (cf. page 307 du Manuel des Monstres).

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *grâce féline*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 5 en Escalade ; Prix 38 305 po ; Coût 19 305 po + 1 520 PX.

Lame chantante. Chaque mouvement de cette rapière +1 emplit l'air de sons mélodieux. Quand il porte une lame chantante sortie de son fourreau, le personnage gagne un bonus d'altération de +2 aux tests de Représentation. Un barde portant une lame chantante peut utiliser ses aptitudes de musique de barde une fois supplémentaire par jour. La lame est décorée de magnifiques motifs complexes, et l'air qui passe le long de ces gravures magiques génère la musique de la lame

chantante. Les qualités musicales de l'épée

ne fonctionnent pas sous l'eau, dans le vide, ou dans tout autre environnement où l'air ne peut pas circuler librement sur sa lame.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *manipulation des sons*, le créateur doit disposer de l'aptitude de classe musique de barde ; Prix 6 400 po ; Coût 3 360 po + 243 PX.



Lame chantante

Lame de la tromperie. Les mouvements de la lame d'acier plat de cette rapière +3 sont difficiles à suivre. À chaque fois qu'un personnage utilise la compétence *Bluff* pour feinter lors d'un combat avec une *lame de la tromperie*, l'épée confère un bonus d'altération de +2 au test de *Bluff*. Une *lame de la tromperie* ne confère pas de bonus aux autres tests de *Bluff*. De plus, tout adversaire contre lequel le porteur a réussi une feinte ne peut plus effectuer d'attaque d'opportunité contre lui jusqu'au début du prochain tour de cet adversaire. Tous ceux qui n'ont pas été la cible de la feinte peuvent effectuer des attaques d'opportunité contre le porteur normalement.

Illusion modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *flou* ; Prix 19 820 po ; Coût 10 070 po + 780 PX.

ARMURES ET BOUCLIERS MAGIQUES (PROPRIÉTÉS SPÉCIALES)

Les propriétés spéciales qui suivent ont été conçues pour que les porteurs les plus mobiles, et en particulier les roublards et les éclaireurs, tirent pleinement profit de leurs capacités.

Bestiale. Créées à l'origine par de puissants druides, les armures dotées de cette propriété spéciale sont particulièrement utiles aux personnages de cette classe. Lorsque le porteur d'une armure bestiale utilise son aptitude de forme animale, il peut dépenser une utilisation quotidienne supplémentaire de son aptitude pour l'amener à se transformer avec lui. Quand on l'utilise de la sorte, l'armure bestiale prend une configuration adaptée à la nouvelle forme du personnage au lieu de simplement se fondre dans son corps. Elle continue à conférer son bonus d'armure, à appliquer son malus d'armure aux tests, à ralentir la vitesse de déplacement du personnage, et fonctionne du reste comme une armure adaptée à la nouvelle forme. Le poids de l'armure augmente ou réduit afin de s'adapter à la nouvelle taille du porteur (et à sa forme, s'il prend une forme quadrupède), et peut par conséquent changer sa catégorie de charge par rapport à sa forme naturelle.

Si, dans sa forme naturelle, le personnage est formé au port du type de l'armure bestiale, il est toujours formé à son port une fois transformé, quelle que soit la forme qu'il prend.

Cette propriété spéciale ne peut être appliquée qu'aux armures, et non aux boucliers.

Transmutation puissante ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *boidacier* ; Prix bonus de +2.

Focalisé. Un bouclier focalisé aide le personnage à anticiper les mouvements de l'ennemi lors du combat, à mieux percer à jour les feintes et mouvements semblables, et confère des avantages supplémentaires quand il combat contre une seule créature.

Un bouclier focalisé confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Psychologie opposés à des tests de *Bluff* effectués pour feinter. De plus, à chaque fois que son porteur

n'est menacé que par une créature, le bonus du bouclier à la CA augmente de 1.

Cette propriété spéciale ne peut être appliquée qu'aux boucliers et non aux armures.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier* ; Prix bonus de +1.

BAGUETTES

La table suivante comprend une sélection de nouveaux sorts introduits dans ce livre. Reportez-vous à la page 233 du *Guide du Maître* pour plus d'informations concernant les baguettes.

TABLE 4-7 : BAGUETTES

Baguette	Prix de vente
<i>Fléau des plantes</i>	750 po
<i>Fléau des tombeaux</i>	750 po
<i>Fléau du golem</i>	750 po
<i>Ceil de faucon</i>	750 po
<i>Repos bienfaisant</i>	750 po
<i>Acier silencieux</i>	4 500 po
<i>Animal de cirque</i>	4 500 po
<i>Arme sonique</i>	4 500 po
<i>Attaque spectrale</i>	4 500 po
<i>Caresse des tourments</i>	4 500 po
<i>Faveur de la nature</i>	4 500 po
<i>Intuition divine</i>	4 500 po
<i>Rage aveugle</i>	4 500 po

OBJETS MERVEILLEUX

Les objets suivants ont été créés pour permettre aux aventuriers de mieux tirer profit des compétences qu'ils possèdent déjà. Bien que certains des objets décrits ci-dessous impliquent l'utilisation de compétences, l'utilisateur n'a pas besoin d'avoir un degré de maîtrise non nul dans une compétence donnée pour les utiliser, à moins que leur description ne précise le contraire.

Les sorts auxquels se reporte cette section et dont le nom est suivi d'une dague (†) sont de nouveaux sorts détaillés au Chapitre 5 de ce livre.

Amulette d'empathie aberrante. Cette étrange amulette biscornue permet à son porteur d'utiliser la compétence *Dressage* à la place de la compétence *Diplomatie* quand il a affaire à des aberrations.

Tant qu'il porte une *amulette d'empathie aberrante*, le personnage peut effectuer des tests de *Dressage* à la place des tests de *Diplomatie* destinés à influencer l'attitude des aberrations dont l'Intelligence est de 9 ou moins.

Enchantement modéré ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *charme-monstre* ; Prix 1 400 po.

Bandeau d'effort conscient. Quiconque porte un *bandeau d'effort conscient* peut faire un test de *Concentration* à la place d'un jet de *Vigueur* requis. Cette capacité peut être activée une fois par jour. Activer le bandeau est une action immédiate qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, Magie de guerre, *endurance de l'ours* ; Prix 4 000 po.

Bobine de corde infinie. Certains aventuriers semblent n'avoir jamais assez de corde. Une *bobine de corde infinie* contient une quantité presque illimitée de la meilleure corde de soie, tout en ne pesant que 500 g. La bobine est pourvue d'un anneau qui permet de l'accrocher de manière pratique à la ceinture de l'aventurier.

Pour utiliser une *bobine de corde infinie*, son propriétaire n'a qu'à dérouler la longueur de corde qu'il désire, jusqu'à un maximum de 150 mètres. Quand il a fini de se servir de la corde, l'utilisateur n'a qu'à la rembobiner. Dérouler ou rembobiner la corde nécessite 1 round pour 15 mètres de corde.

La corde ne peut pas être entièrement séparée de la bobine, bien qu'elle puisse être coupée ou rompue comme une corde de soie ordinaire. Toute longueur de corde coupée disparaît instantanément, mais la bobine remplace immédiatement la longueur manquante.

La corde d'une *bobine de corde infinie* peut être raccordée ou nouée à une autre corde (y compris celle venant d'une autre *bobine de corde infinie*), mais elle ne peut pas être rembobinée autour de la bobine tant qu'elle est attachée de la sorte.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund* ; Prix 2 000 po ; Poids 500 g.

Bourse de l'opossum. Aussi connue sous le nom de « faux estomac », une *bourse de l'opossum* est un petit sac plat et circulaire mesurant de 25 à 30 cm de diamètre et de 5 cm d'épaisseur. Quand on le place sur l'abdomen d'un humanoïde et qu'on l'y scelle grâce à un mot de commande, il se fond dans la peau, et il faut réussir un test de Fouille de DD 30 pour le détecter. Les espions et les coursiers les trouvent très utiles en tant que « valises diplomatiques », tandis que les nobles et les riches marchands s'en servent parfois de bourse. Les assassins, les ninjas et les voleurs à la tire apprécient la bourse de l'opossum parce qu'elle facilite la contrebande et la dissimulation de poisons, de dagues et de petits objets de valeurs à l'entrée ou la sortie de maisons bien gardées.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 800 po ; Poids 500 g.

Brassards de puissance. Ces bracelets de bronze confèrent à leur porteur un bonus de +2 aux tests de Force et de compétences associées à la Force. Si le porteur dispose du don Attaque en puissance, il gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts de corps à corps sur toute attaque effectuée en utilisant ce don et pour laquelle il choisit un malus d'au moins -2 à son jet d'attaque.

Les brassards occupent le même espace sur le corps qu'une paire de bracelets.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 4 100 po.

Châle ensorceleur. Un personnage portant ce châle d'aspect modeste gagne un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Bluff effectués pour dissimuler la vérité (mais pour aucune autre utilisation de la compétence Bluff, comme les feintes lors des combats, les diversions créées pour se cacher, ou la transmission d'un message secret). Il ajoute également 1 au niveau de lanceur de sorts du porteur quand celui-ci lance n'importe quel sort d'enchantement (charme).

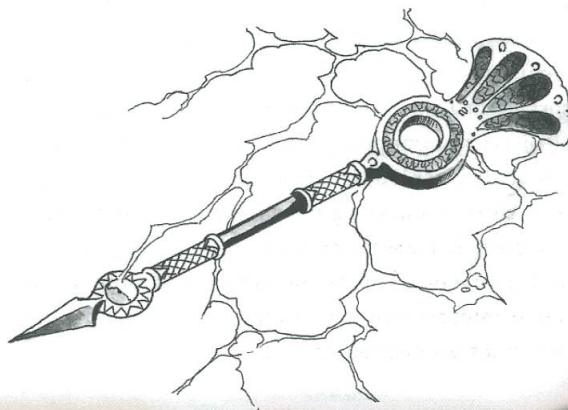
Un châle occupe le même espace sur le corps qu'une cape, qu'un manteau ou une pèlerine.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *charme-personne* ; Prix 3 500 po.

Chausse-trappes sauteuses. Ces objets inhabituels sont en réalité des objets animés de taille Min. Quand elles sont libérées de leur sac, elles commencent à sautiller dans le carré de 1,50 mètre de côté où elles atterrissent. Quand quelqu'un tente d'entrer dans cette zone ou de la traverser, les *chausse-trappes sauteuses* essaient immédiatement de se précipiter sous les pieds de l'intrus. Les *chausse-trappes sauteuses* ne peuvent pas sortir de la case où elles ont atterri.

Le nombre d'attaques de chausse-trappes auquel est soumise une créature quand elle se trouve dans la zone affectée dépend de sa vitesse actuelle : quatre si elle s'est déplacée dans la case à vitesse normale, deux si elle y est entrée à la moitié de sa vitesse, et aucune si elle est entrée dans la case à un quart de sa vitesse ou moins (une vitesse d'un quart suppose que la créature avance en traînant les pieds, sans les détacher du sol). Les bonus de bouclier, d'armure et de parade de la cible ne comptent pas contre ces attaques. Une cible qui porte des chaussures, quelles qu'elles soient, obtient cependant un bonus de +2 à la CA. La vitesse de toute cible à laquelle les chausse-trappes infligent des dégâts est réduite à la moitié de sa vitesse normale en raison de ses blessures aux pieds.

Une fois libérées, les *chausse-trappes sauteuses* continuent à bouger pendant 11 rounds, bien que leur propriétaire puisse leur ordonner de revenir dans le sac avant que cette durée n'expire s'il le désire. Toutefois, elles ne peuvent se déplacer (et donc attaquer de leur propre gré) qu'à leur première utilisation. Par la suite, elles redeviennent des chausse-trappes ordinaires.



Chausse-trappe sauteuse. FP 1/4 ; créature artificielle de taille Min ; DV 1/4 d10 ; pv 1 ; Init +3 ; VD — ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 14) ; B.B.A +0 ; Lutte -14 ; Att ou Out empalement (+7 corps à corps, 1) ; Esp/all 15 cm/0 cm ; Part créature artificielle, utilise la Dextérité au lieu de la Force pour les attaques au corps à corps ; AL N ; JS Réf +3, Vig +0, Vol -5 ; For 6, Dex 16, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 150 po ; poids 1 kg.

Collier d'éloquence. Convoité par les bardes, les chanteurs et tous les individus qui parlent en public, ce très beau collier ras de cou est sculpté dans l'ivoire et le jade. Il existe deux versions de ce collier. Un *collier d'éloquence mineur* confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Bluff, Diplomatie et Représentation (chant). Un *collier d'éloquence majeur* fait passer ce bonus à +10.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un lanceur de sorts de niveau 6 au moins ; Prix 6 000 po (*mineur*), 24 000 po (*majeur*).

Collier d'obéissance. Tout animal ou créature magique qui porte ce collier devient plus facile à gérer. Le DD de tous les tests de Dressage destinés à dresser, pousser, enseigner, former ou élever le porteur est réduit de 5.

Un collier occupe le même espace sur le corps qu'une amulette, broche ou autre objet destiné à être porté autour du cou.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *charme-animal* ; Prix 1 500 po.

Corde de pierre. Ce rouleau de 15 mètres de corde de soie à l'apparence anodine devient dur comme pierre (solidité 8, 15 pr) sur un mot de commande. Un second mot de commande ramène la corde à sa consistance initiale. La corde conserve sa forme exacte quand elle se rigidifie (ce qui ajoute 5 au DD des tests d'Évasion effectués pour s'en libérer). Si elle vient à se rompre sous une forme ou une autre, la corde est détruite.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *façonnage de la pierre* ; Prix 2 800 po ; Poids 2,5 kg.

Cordes de stockage de sorts. Ce jeu de cordes en boyau de chat destinées à un luth, une mandoline ou un autre instrument à cordes peut stocker jusqu'à cinq niveaux de sorts. En réussissant un test de Représentation (instruments à cordes) contre un DD de 15 en employant un instrument de maître équipé de ces cordes, un musicien peut libérer le sort voulu. Chaque sort a un niveau de lanceur de sorts égal au niveau minimum requis pour le lancer. L'utilisateur n'a pas besoin de fournir de composante matérielle ni de focaliseur, ni de payer le coût en PX requis pour lancer le sort, et l'armure que porte le personnage n'impose aucun risque d'échec de sorts profanes. Le temps d'activation des cordes est le même que le temps d'incantation du sort correspondant, avec un minimum de 1 action simple.

Considérez un jeu de cordes de stockage de sorts généré au hasard comme un parchemin quand il s'agit de déterminer quels sorts y sont stockés (voir les pages 259–263 du *Guide du Maître*). Si vous obtenez un sort qui fait dépasser au jeu de cordes sa limite de cinq niveaux, ignorez ce résultat : ces cordes ne contiennent plus aucun sort (tous les jeux de cordes que l'on découvre ne sont pas entièrement chargés). Les cordes font connaître par magie à leur utilisateur le nom de tous les sorts qu'elles contiennent actuellement.

Pour placer des sorts dans les cordes, on procède exactement comme pour stocker des sorts dans un *anneau de stockage de sorts* (cf. page 219 du *Guide du Maître*), excepté que le lanceur de sorts doit avoir au moins un degré de maîtrise en Représentation (instruments à cordes) et doit réussir un test de Représentation (instruments à cordes) de DD 10 + niveau du sort. En cas d'échec, le sort est perdu sans effet néfaste.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *transfert de sorts*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 5 en Représentation (instruments à cordes) ; Prix 45 000 po.

Couronne du règne éclairé. Cette couronne dorée richement décorée est un instrument utile aux princes et aux potentats, car elle permet de détecter les mensonges qu'ils ne cesseront pas d'entendre. Le porteur gagne un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Psychologie, ainsi qu'aux tests de Détection destinés à percer les déguisements.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *détection de l'invisibilité* ; Prix 4 500 po.

Don du sonneur. Cette embouchure étincelante s'adapte à n'importe quel instrument à vent, comme les trompettes et les cors. Elle confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Représentation (instruments à vent) utilisant cet instrument.

Une fois par jour, le sonneur peut utiliser son instrument pour produire un effet de *cri*. Si l'instrument n'est pas un instrument de maître, il est cependant détruit une fois cet effet produit.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *cri* ; Prix 12 700 po.

Fiole du dernier souffle. Il s'agit là en réalité du dernier souffle de quelque personnage célèbre, enfermé par nécromancie dans une fiole. Une *fiole du dernier souffle* permet à son utilisateur de puiser force et savoir dans le souffle du défunt. Quiconque ouvre la fiole et en inhale les vapeurs (l'équivalent de l'absorption d'une potion) gagne 1d8 points de vie temporaires, un bonus d'altération de +2 en Force, et un bonus d'intuition de +4 aux tests utilisant une compétence d'Artisanat, de Connaissances ou de Profession possédée par le défunt (les vapeurs d'une *fiole du dernier souffle* ne permettent toutefois pas à un personnage d'utiliser une compétence nécessitant une formation et qu'il ne possède pas). Le créateur spécifie à quelle compétence le bonus s'appliquera quand il fabrique l'objet : c'est généralement la compétence pour laquelle le défunt

avait le degré de maîtrise le plus élevé. De plus, les émanations augmentent le niveau effectif de lanceur de sort de l'utilisateur de 1. Ces effets durent pendant 10 minutes.

Nécromancie faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *mise à mort* ; Prix 2 200 po.

Flûte du serpent. La musique que produit cette flûte a le pouvoir de charmer tous les types de serpents. En jouant de cette flûte et en réussissant un test de Représentation (instruments à vent) contre un DD de 15, le musicien peut créer un effet de *charme-animal* qui n'affecte que les serpents. Ce pouvoir peut être utilisé trois fois par jour.

Une fois par jour, en jouant une séquence de notes répétitives pendant un round entier et en réussissant un test de Représentation (instruments à vent) contre un DD de 20, le musicien peut convoquer 1d4+1 serpents venimeux de taille M. Ces serpents apparaissent là où le musicien le désire, dans un rayon de 9 mètres autour de l'endroit où il se trouve. Ils combattent pour lui, attaquant à son tour, et restant pendant 7 rounds ou jusqu'à ce qu'ils soient tués.

Invocation et enchantement modérés ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *charme-animal*, *convocation d'alliés naturels* IV ; Prix 15 400 po.

Foulard de chaleur. Ce foulard de laine confère à son porteur un bonus de +4 aux jets de Vigueur destinés à résister aux effets d'un climat froid (voir *Froid*, page 304 du *Guide du Maître*).

Un foulard occupe le même espace sur le corps qu'une amulette, un collier ou autre objet porté autour du cou.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructives* ; Prix 250 po.

Harpe du maestro immortel. Ce summum de l'art des luthiers est conçu pour faire office de harpe de maître tout en produisant des effets magiques mineurs s'il est utilisé par un individu possédant au moins 1 degré de maîtrise en Représentation (instruments à cordes). En prononçant les mots de commande appropriés, ce musicien peut utiliser *lévitation* et *cercle magique contre le Mal* une fois par jour chacun.

Une *harpe du maestro immortel* déploie tout son potentiel entre les mains d'un musicien possédant un degré de maîtrise de 15 ou plus en Représentation (instruments à cordes). Un tel utilisateur peut, en grattant simplement les cordes de la harpe, générer les effets suivants une fois par jour chacun : *déplacement*, *convocation de monstres V* et *soins intensifs*.

Abjuration, illusion, invocation et transmutation modérées ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Mal*, *convocation de monstres V*, *déplacement*, *lévitation*, *soins intensifs*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 15 en Représentation (instruments à cordes) ; Prix 51 000 po ; Poids 1,5 kg.

Insigne de bravoure. Cette broche dorée confère à son porteur un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Ce bonus passe à +4 pour les tests de niveaux effectués pour éviter d'être intimidé.

Le bonus de moral conféré par cet insigne se cumule au bonus de moral conféré par l'aptitude d'aura de bravoure du paladin et l'aptitude d'inspiration vaillante du barde.

Enchantement faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *héroïsme* ; Prix 1 000 po.

Lunettes d'expertise magique. Ces lunettes de vue confèrent à leur porteur un bonus d'aptitude de +5 à tous les tests d'Art de la magie effectués pour déchiffrer des parchemins, et un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Utilisation d'objets magiques effectués pour les utiliser.

Les lunettes occupent la même place sur le corps qu'une paire de lentilles.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets magiques, *lecture de la magie* ; Prix 2 500 po.

Luth du ménestrel errant. Cet instrument finement travaillé fonctionne comme un luth de maître doté d'effets magiques mineurs entre les mains de quiconque dispose d'au moins 1 degré de maîtrise en Représentation (instruments à cordes). En prononçant les mots de commande appropriés, ce musicien peut utiliser *lévitation* et *cercle magique contre le Mal* une fois par jour chacun.

Un musicien doté un degré de maîtrise de 5 ou plus en Représentation (instruments à cordes) peut tirer des effets magiques supplémentaires de cet instrument. En jouant un seul accord sur le luth, un tel artiste peut générer un effet de *repli expéditif*, de *rapidité* ou de *coursier fantôme*. Chacun de ces pouvoirs est utilisable une fois par jour.

Abjuration, invocation et transmutation faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Mal*, *coursier fantôme*, *lévitation*, *rapidité*, *repli expéditif*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 5 ou plus en Représentation (instruments à cordes) ; Prix 29 500 po ; Poids 1,5 kg.

Mandoline de la muse exaltante. Les bardes et les autres musiciens accordent une immense valeur à cette mandoline confectionnée avec soin, et qui fonctionne comme une mandoline de maître dotée d'effets magiques mineurs entre les mains de quiconque dispose d'au moins 1 degré de maîtrise en Représentation (instruments à cordes). En prononçant les mots de commande appropriés, ce musicien peut utiliser *lévitation* et *cercle magique contre le Mal* une fois par jour chacun.

De plus, un musicien doté d'un degré de maîtrise de 15 ou plus en Représentation (instruments à cordes) peut utiliser la mandoline pour générer les effets de *désespoir foudroyant*, *domination* et *espoir* une fois par jour chacun en jouant les notes appropriées.

Abjuration, enchantement et transmutation modérés ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Mal*, *désespoir foudroyant*, *domination*, *espoir*, *lévitation*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 10 en Représentation (instruments à cordes) ; Prix 42 000 po ; Poids 1,5 kg.

Masque des mensonges. Ce masque noir et dépourvu de traits ne dispose que de fentes pour les yeux et la bouche. Le porteur peut utiliser *déguisement* sur lui-même à volonté, et il est en permanence sous l'effet d'un *alignement indétectable*. De plus, il gagne un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Bluff.

Un masque occupe la même place sur le corps qu'une paire de lentilles ou de lunettes.

Abjuration et illusion faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *alignement indétectable*, *déguisement* ; Prix 17 000 po.

Médaille de galanterie.

Cette broche d'argent en forme de soleil confère à son porteur un bonus de +2 aux tests de Diplomatie, mais lui impose un malus de -2 aux tests de Bluff. Ce malus demeure durant 24 heures après que la médaille a été enlevée.

Trois fois par jour, le porteur peut utiliser *sanctuaire* sur lui-même en tant qu'action rapide. Si le porteur attaque pendant qu'il est protégé par cet effet, il subit un malus de moral de -1 sur cette attaque et toutes les suivantes pendant 1 heure par la suite.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *sanctuaire* ; Prix 1 100 po.

Monocle d'inspection. Cette lentille de cristal confère à l'utilisateur un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Estimation. Une fois par jour, le porteur peut utiliser *identification*.

Un monocle occupe la même place sur le corps qu'une paire de lentilles ou de lunettes.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *identification* ; Prix 6 500 po.

Papyrus de la tromperie. Cette feuille de papier enchantée semble épaisse et jaunie par le temps. Cependant, quand on s'en sert pour fabriquer un faux document, ce papyrus s'avère extrêmement utile, car il change de taille,

de consistance et d'apparence pour incarner la description mentale que s'en fait le faussaire. Quand on l'utilise pour créer un faux, le *papyrus de la tromperie* ajoute un bonus d'altération de +5 au test de Contrefaçon. Le papyrus ne peut pas copier de feuille de papier dont une des dimensions excède 30 cm ou est plus petite que 7,5 cm. Le *papyrus de la tromperie* peut être réutilisé.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *lecture de la magie* ; Prix 2 000 po.

Pendentif d'empathie draconique. Cette amulette enchantée permet à son porteur d'utiliser la compétence Dressage à la place de la compétence

Diplomatie quand il a affaire à des dragons dont l'Intelligence est inférieure ou égale à 11.

Enchantement modéré ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *charme-monstre* ; Prix 3 300 po.

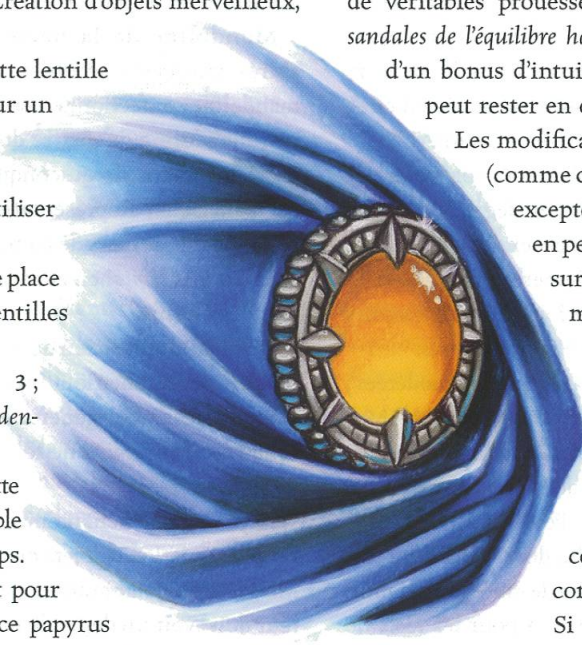
Sandales de l'équilibre harmonieux. Ces sandales de bois et de cuir, à l'aspect ordinaire, permettent d'accomplir de véritables prouesses d'équilibre. Quand il porte des sandales de l'équilibre harmonieux, un personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +10 aux tests d'Équilibre et peut rester en équilibre sur des surfaces verticales.

Les modificateurs ordinaires s'appliquent au DD (comme ceux associés à une surface glissante), excepté le modificateur associé aux surfaces en pentes ou abruptes. S'il est en équilibre sur une surface verticale, le porteur peut monter ou descendre comme s'il était en train de l'escalader. Toutefois, il ne l'escalade pas vraiment, et peut donc effectuer normalement des attaques, conserver son bonus de Dextérité à la classe d'armure, et se conformer aux règles de la compétence Équilibre et non de la compétence Escalade.

Si le porteur a un degré de maîtrise de 10 ou plus dans la compétence Équilibre, il



Masque des mensonges



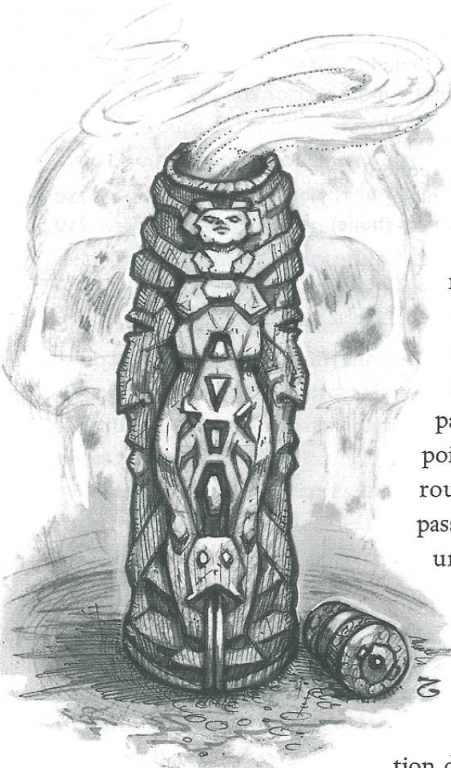
Médaille de galanterie

TABLE 4-8 : OBJETS MERVEILLEUX

Objets merveilleux de faible puissance		Prix de vente
<i>Chausse-trappes sauteuses</i>		150 po
<i>Foulard de chaleur</i>		250 po
<i>Insigne de bravoure</i>		1 000 po
<i>Médaille de galanterie</i>		1 100 po
<i>Amulette d'empathie aberrante</i>		1 400 po
<i>Collier d'obéissance</i>		1 500 po
<i>Bourse de l'opossum</i>		1 800 po
<i>Bobine de corde infinie</i>		2 000 po
<i>Papyrus de la tromperie</i>		2 000 po
<i>Fiole du dernier souffle</i>		2 200 po
<i>Lunettes d'expertise magique</i>		2 500 po
<i>Tunique de concentration magique</i>		2 500 po
<i>Corde de pierre</i>		2 800 po
<i>Styler de la main de maître</i>		3 000 po
<i>Pendentif d'empathie draconique</i>		3 300 po
<i>Châle ensorceleur</i>		3 500 po
<i>Bandeau d'effort conscient</i>		4 000 po
<i>Brassards de puissance</i>		4 100 po
<i>Couronne du règne éclairé</i>		4 500 po
<i>Collier d'éloquence mineur</i>		6 000 po
<i>Monocle d'inspection</i>		6 000 po

Objets merveilleux de puissance intermédiaire		Prix de vente
<i>Don du sonneur</i>		12 700 po
<i>Sandales de l'équilibre harmonieux</i>		14 000 po
<i>Flûte du serpent</i>		15 400 po
<i>Masque des mensonges</i>		17 000 po
<i>Collier d'éloquence majeur</i>		24 000 po

Objets merveilleux de grande puissance (ou puissants)		Prix de vente
<i>Luth du ménestrel errant</i>		29 500 po
<i>Mandoline de la muse exaltante</i>		42 000 po
<i>Cordes de stockage de sort</i>		45 000 po
<i>Harpe du maestro immortel</i>		51 000 po



peut rester en équilibre sur des liquides, des surfaces à demi solides comme de la boue ou de la neige, ou des surfaces semblables qui ne pourraient normalement pas supporter son poids. Pour chaque round consécutif passé en équilibre sur une telle surface, le DD du test d'Équilibre augmente de 5. Comme lors de toute utilisation de la compétence

Équilibre, le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse à moins d'utiliser l'option de mouvement déplacement accéléré (augmentant ainsi le DD du test d'Équilibre de 5). Pour plus d'informations concernant la compétence Équilibre, reportez-vous à la page 76 du *Manuel des Joueurs*.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *équilibre intuitif* † ; Prix 14 000 po.

Styler de la main de maître. Cet élégant mais robuste styler métallique confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Contrefaçon. Sur commande, un *styler de la main de maître* peut également se « souvenir » de trois différents types d'écriture, ce qui permet une tentative ultérieure pour créer un faux document sans que le faussaire ait besoin d'avoir un exemple de l'écriture copiée (voir *Contrefaçon*, page 71 du *Manuel des Joueurs*). Le DD permettant de reproduire cette écriture est égal au résultat du test (quel qu'il soit) effectué lorsque l'échantillon d'écriture a été prélevé. Un second mot de commande permet à l'utilisateur d'effacer un type d'écriture stocké dans le styler.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lecture de la magie* ; Prix 3 000 po.

Tunique de concentration magique. Le porteur de cette tunique gagne un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Concentration. Malgré le nom de cet objet, ce bonus s'applique à tous les tests de Concentration, et pas seulement à ceux destinés à lancer des sorts.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *endurance de l'ours* ; Prix 2 500 po.

PARCHEMINS

La table suivante comprend des parchemins et tous les sorts introduits dans ce livre. Reportez-vous à la page 257 du *Guide du Maître* pour plus d'informations concernant les parchemins.

TABLE 4-9 : PARCHEMINS DE SORTS PROFANES

Sorts profanes de 1 ^{er} niveau	Prix de vente
<i>Altération de la parole</i>	50 po
<i>Attaque du tireur d'élite</i>	25 po
<i>Chant serein</i>	50 po
<i>Coup critique</i>	25 po
<i>Cri du héraut</i>	50 po
<i>Distraction d'assaillant</i>	25 po
<i>Enthousiasme</i>	50 po
<i>Esprit de l'archer</i>	25 po
<i>Feinte instinctive</i>	25 po
<i>Fléau du golem</i>	25 po
<i>Fouille instantanée</i>	25 po
<i>Joyeux vacarme</i>	50 po
<i>Main de maître</i>	25 po
<i>Mouvement accéléré</i>	25 po
<i>Repli expéditif rapide</i>	25 po
<i>Repos bienfaisant</i>	50 po
<i>Serrurier instantané</i>	25 po
<i>Tir assisté</i>	25 po

Sorts profanes de 2 ^e niveau	Prix de vente
Acier silencieux	200 po
Arme sonique	150 po
Attaque spectrale	150 po
Caresse des tourments	150 po
Équilibre intuitif	150 po
Hypnolame	150 po
Intuition auditive	150 po
Invisibilité rapide	150 po
Posture enchantelame	150 po
Précision tactique	200 po
Rage aveugle	150 po
Refrain entêtant	200 po
Vol rapide	150 po

Sorts profanes de 3 ^e niveau	Prix de vente
Absorption d'arme	375 po
Accord dissonant	525 po
Allegro	525 po
Alléluia	525 po
Arme spectrale	375 po
Chorus harmonieux	525 po
Hymne de la discorde	525 po
Lien verbal	525 po
Mélopie infernale	525 po

Sorts profanes de 4 ^e niveau	Prix de vente
Bâton d'enchevêtrement	700 po
Cri de guerre	1 000 po
Monnaie d'écoute	1 000 po
Œil du tireur d'élite	700 po

Sorts profanes de 5 ^e niveau	Prix de vente
Forme d'ombre	1 125 po
Improvisation	1 650 po
Plainte de la destinée	1 625 po
Transformation en tueur des ombres	1 125 po

Sorts profanes de 6 ^e niveau	Prix de vente
Élève doué	2 400 po
Mante marine	1 650 po

Sorts profanes de 7 ^e niveau	Prix de vente
Bouclier cacophonique	2 275 po

Sorts profanes de 9 ^e niveau	Prix de vente
Vision du passé	3 825 po

TABLE 4-10 : PARCHEMINS DE SORTS DIVINS

Sorts divins de 1 ^{er} niveau	Prix de vente
Attaque du tireur d'élite	50 po
Esprit de l'archer	25 po
Fléau des plantes	25 po
Fléau des tombeaux	25 po
Fouille instantanée	50 po
Limier de sang	50 po
Mouvement accéléré	25 po
Œil de faucon	25 po
Précision meurtrière	50 po
Repos bienfaisant	25 po
Tir assisté	50 po

Sorts divins de 2 ^e niveau	Prix de vente
Acier silencieux	150 po
Aide à l'escalade	200 po
Animal de cirque	150 po
Branche à branche	150 po
Caresse des tourments	150 po
Création de sentier	150 po
Équilibre intuitif	150 po
Étreinte naturelle	150 po
Faveur de la nature	150 po
Intuition auditive	150 po
Intuition divine	150 po
Intuition du guérisseur	150 po
Posture enchantelame	150 po
Rapidité instantanée	200 po

Sorts divins de 3 ^e niveau	Prix de vente
Bâton d'enchevêtrement	375 po
Tempête d'acier	375 po
Vol rapide	375 po

Sorts divins de 4 ^e niveau	Prix de vente
Dissimulation forestière	700 po
Mort à l'ennemi	700 po
Tempête de flèches	700 po

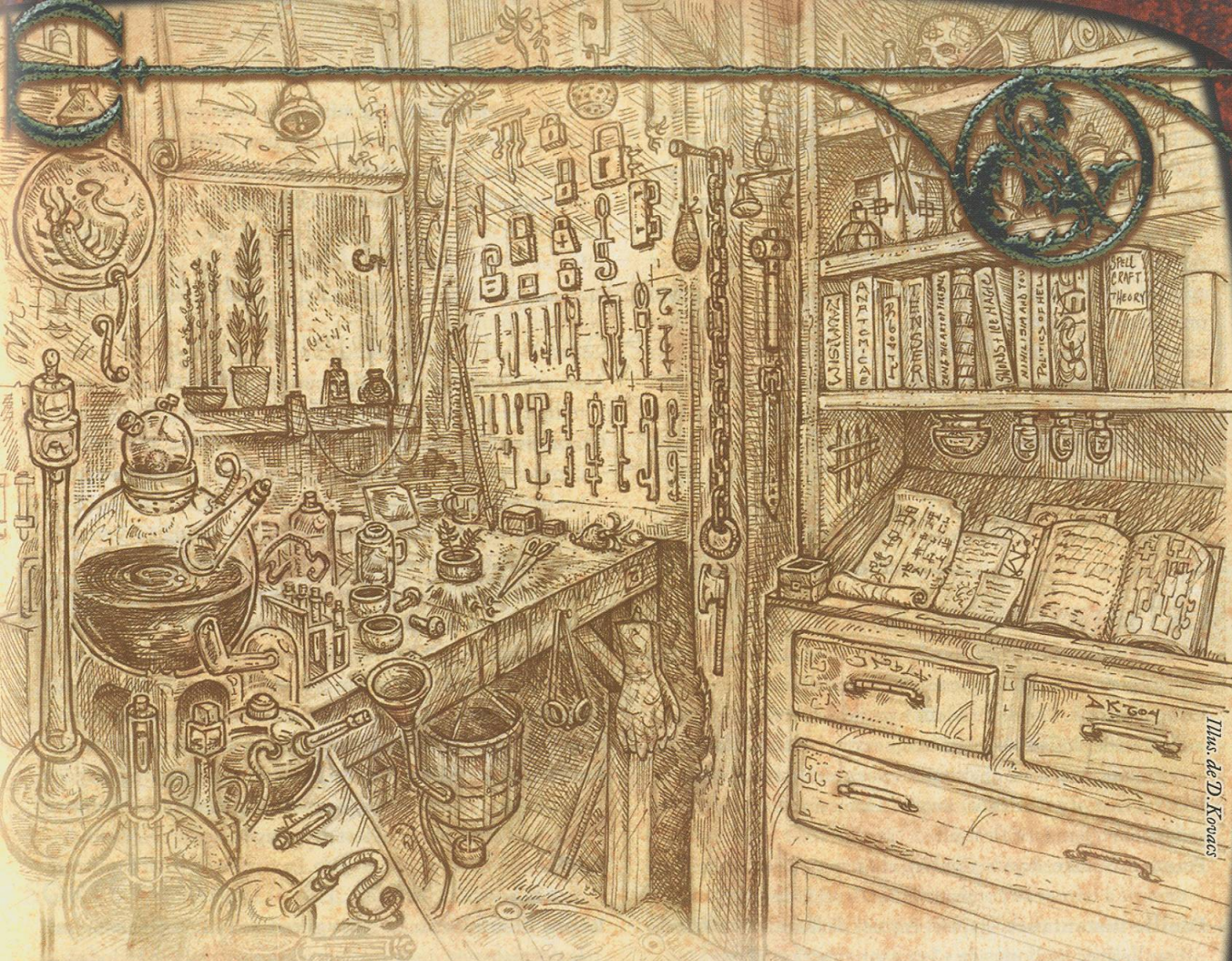
Sorts divins de 5 ^e niveau	Prix de vente
Mante marine	1 125 po

POTIONS

La table suivante contient des sorts introduits dans ce livre et dont on peut faire des potions. Reportez-vous à la page 263 du *Guide du Maître* pour plus d'informations sur les potions.

TABLE 4-11 : POTIONS ET HUILES

Potion ou huile	Prix de vente
Repos bienfaisant (potion)	50 po
Précision meurtrière (huile)	100 po
Acier silencieux (huile)	300 po
Animal de cirque (potion)	300 po
Arme sonique (huile)	300 po
Faveur de la nature (potion)	300 po
Absorption d'arme (huile)	750 po
Bâton d'enchevêtrement (huile)	750 po



Illus. de D. Kovacs

Depuis l'assassin rôdant dans les recoins sombres, sa dague ruisselante de poison magique, jusqu'au rôdeur qui crible la forêt de flèches propulsées par magie, les aventuriers de tous horizons se fient aux sorts pour améliorer leurs compétences, éviter les coups de l'ennemi, et frapper avec une mortelle précision. En adéquation avec le thème du *Codex Aventureux*, les sorts décrits dans ce chapitre mettent l'accent sur l'utilisation des compétences, conférant des bonus aux tests de compétence, offrant de nouvelles manières de les utiliser, et rendant leur utilisation au combat plus gratifiante. Ces sorts présentent aussi souvent des avantages ou des effets améliorés pour les personnages qui maîtrisent des combinaisons inhabituelles de compétences et de pouvoirs. Ces sorts renforcent la polyvalence des aventuriers talentueux, et devraient particulièrement intéresser les personnages multiclassés.

Quand un ^M apparaît après le nom d'un sort dans la liste, cela indique que ce dernier nécessite une composante matérielle qu'on ne trouve pas d'ordinaire dans une sacoche à composantes.

ACTIONS RAPIDES ET ACTIONS IMMÉDIATES

Certains sorts de ce chapitre font référence aux actions rapides ou immédiates. Il s'agit de types d'actions, comme l'action de mouvement ou l'action simple.

Action rapide. L'action rapide demande très peu de temps, mais elle représente davantage d'efforts qu'une action libre. On peut en réaliser une par round sans que cela affecte d'autres actions. À cet égard, elle est semblable à une action libre. Cependant, on ne peut en effectuer qu'une par round, quelles que soient les autres actions entreprises. Il est possible de réaliser une action rapide chaque fois que l'on a droit à une action libre. Ce type d'action est généralement lié à une incantation ou à l'activation d'un objet magique. Beaucoup de personnages (en particulier ceux qui ne lancent pas de sorts) n'auront donc jamais l'occasion d'y recourir.

On lance un sort à incantation rapide au prix d'une action rapide (et non d'une action libre, comme le précise la description du don Incantation rapide du *Manuel des Joueurs*). Certains sorts ont également pour temps d'incantation une action rapide (comme *coup critique*).

Lancer un sort pourvu d'un tel temps d'incantation ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Action immédiate. À l'instar de l'action rapide, l'action immédiate demande très peu de temps mais représente davantage d'efforts qu'une action libre. Cependant, contrairement à l'action rapide, l'action immédiate peut être réalisée à n'importe quel

moment, même en dehors du tour de jeu du personnage. Ainsi, on lance *feuille morte* au prix d'une action immédiate (et non d'une action libre, comme le précise la description du sort du *Manuel des Joueurs*) car on peut lancer ce sort à tout moment.

Le fait d'entreprendre une action immédiate à son tour de jeu revient à effectuer une action rapide (et cela compte d'ailleurs comme l'action rapide pour le round). Effectuer une action immédiate en dehors de son tour de jeu empêche d'effectuer une action immédiate ou rapide jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Dans les faits, utiliser une action immédiate avant son tour revient à avoir utilisé une action rapide pour ce même tour. Enfin, il est impossible de recourir à une action immédiate quand on est pris au dépourvu.

NOUVEAUX SORTS D'ASSASSIN

SORTS D'ASSASSIN DU 1^{ER} NIVEAU

Attaque du tireur d'élite. *Rapide.* Supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise à distance.

Coup critique. *Rapide.* Pendant 1 round, le personnage gagne +1d6 en dégâts, +4 aux jets d'attaque pour confirmer les coups critiques, et sa zone de critiques possibles est doublée.

Distraction d'assaillant. *Rapide.* Une créature est prise au dépourvu pendant 1 round.

Feinte intuitive. *Rapide.* Confère +10 au prochain test de Bluff destiné à feinter au combat.

Fouille instantanée. *Rapide.* Permet d'effectuer un test de Fouille avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.

Serrurier instantané. *Rapide.* Permet d'effectuer un test de Désamorçage/sabotage ou de Crochetage avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.

SORTS D'ASSASSIN DU 2^E NIVEAU

Acier silencieux. L'armure touchée n'inflige plus de malus d'armure aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion pendant 1 heure/niveau.

Attaque spectrale. *Rapide.* Les attaques du sujet sont résolues comme des attaques de contact pendant 1 round.

Invisibilité rapide. *Rapide.* Le personnage est invisible pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'il attaque.

SORTS D'ASSASSIN DU 3^E NIVEAU

Absorption d'arme. Le sujet cache une arme et gagne un test de Bluff assorti d'un bonus de +4 pour feinter quand il la dégage.

Arme spectrale. *Rapide.* Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.

SORTS D'ASSASSIN DU 4^E NIVEAU

Forme d'ombre. Le personnage gagne un bonus de +4 en Discrétion, Déplacement silencieux et Évasion, ainsi qu'un camouflage. Il peut traverser les obstacles s'il a un degré de maîtrise suffisant en Évasion.

Œil du tireur d'élite. Le sujet gagne un bonus de +10 en Détection, la vision dans le noir, une portée de 18 m pour les attaques sournoises, et la capacité d'effectuer des attaques mortelles avec les armes à distance.

NOUVEAUX SORTS DE BARDE

SORTS DE BARDE DU 1^{ER} NIVEAU

Altération de la parole. L'élocution du sujet est à 50% inintelligible et il peut échouer à lancer des sorts.

Chant serein. Confère +1 aux jets d'attaques, aux tests de compétence et de caractéristique tant que le personnage ne parle ni ne lance d'autres sorts.

Cri du héraut. *Rapide.* Les créatures ayant jusqu'à 5 DV situées dans les 6 m sont frappées de *lenteur* pendant 1 round.

Enthousiasme. *Rapide.* Les bonus conférés par l'aptitude d'inspiration vaillante du sujet augmentent de 1.

Joyeux vacarme. Le personnage annule le *silence* dans une émanation de 3 m de rayon tant qu'il se concentre.

Main de maître. *Rapide.* Le personnage sait manier une arme ou utiliser un bouclier qu'il touche pendant 1 minute/niveau.

Mouvement accéléré. *Rapide.* Le sujet utilise les compétences Déplacement silencieux, Équilibre ou Escalade à sa vitesse normale sans malus au test de compétence.

Repli expéditif rapide. *Rapide.* La vitesse du sujet augmente de 9 m pendant 1 round.

Repos bienfaisant. Le sujet guérit deux fois plus vite que la normale.

SORTS DE BARDE DU 2^E NIVEAU

Acier silencieux. L'armure touchée n'inflige plus de malus d'armure aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion pendant 1 heure/niveau.

Arme sonique. L'arme touchée inflige +1d6 dégâts de son à chaque coup.

Hypnotisme. *Rapide.* Les attaques de corps à corps du personnage hébètent son adversaire.

Invisibilité rapide. *Rapide.* Le personnage est invisible pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Précision tactique. Les alliés gagnent un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque et de +1d6 aux jets de dégâts contre les adversaires pris en tenaille.

Rage aveugle. La cible est forcée d'attaquer physiquement le lanceur de sorts pendant 1 round/niveau.

Refrain entêtant. Le sujet subit un malus de -4 aux tests de compétences associées à l'Intelligence et aux tests de Concentration, et doit jouer un test de Concentration pour lancer des sorts.

Vol rapide. *Rapide.* Confère une vitesse de déplacement en vol de 18 m pendant 1 round.

SORTS DE BARDE DE 3^E NIVEAU

Accord dissonant. Inflige 1d8/2 niveaux de dégâts de son dans un rayonnement de 3 m.

Allegro. Le personnage et ses alliés gagnent un bonus de +9 m en vitesse pendant 1 minute/niveau.

Alléluia. Ajoute +2 au niveau de lanceur de sorts de tous les lanceurs de sorts divins bons à portée.

Chorus harmonieux. Confère à un autre lanceur de sorts un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts, et +2 aux DD de sauvegarde tant que le personnage se concentre.

Hymne de la discorde. Tous ceux qui sont situés dans un rayon de 6 m subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de Concentration et à la Dextérité, et leur vitesse est réduite de 50%.

Lien verbal. Le personnage et une autre créature peuvent se parler, quelle que soit la distance qui les sépare.

Mélopée infernale. Ajoute +2 au niveau de lanceur de sorts de tous les lanceurs de sorts divins mauvais à portée.

SORTS DE BARDE DU 4^E NIVEAU

Arme spectrale. *Rapide.* Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.

Cri de guerre. *Rapide.* Le personnage gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, +4 s'il charge, pour 1 round/niveau. Tout adversaire auquel il inflige des dégâts doit réussir un jet de sauvegarde pour éviter d'être paniqué pendant 1 round.

Monnaie d'écoute. Le personnage peut écouter à distance à l'aide d'une pièce magique.

SORTS DE BARDE DE 5^E NIVEAU

Improvisation. Le personnage gagne une réserve de points de bonus de chance égale au double de son niveau de lanceur de sorts et peut les utiliser pour améliorer ses jets d'attaque et ses tests de compétence et de caractéristique.

Plainte de la destinée. Inflige 1d4 points de dégâts/niveau dans un cône de 9 m, et les cibles sont paniquées ou secouées.

SORTS DE BARDE DE 6^E NIVEAU

Bouclier cacophonique. Un bouclier situé à 3 m du personnage bloque les sons, inflige 1d6+1/niveau points de dégâts de son, et assourdit les créatures qui le traversent.

Élève doué. Le sujet peut utiliser la musique de barde et le savoir de barde comme un barde dont le niveau serait la moitié du sien.

Vision du passé^M. Le personnage voit dans le passé.

NOUVEAUX SORTS DE DRUIDE

SORTS DE DRUIDE DU 1^{ER} NIVEAU

Fléau des plantes. *Rapide.* Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les créatures de type plante pendant 1 round.

Ceil de faucon. Accroît le facteur de portée de 50%, +5 aux tests de Détection.

Repos bienfaisant. Le sujet guérit deux fois plus vite que la normale.

SORTS DE DRUIDE DE 2^E NIVEAU

Animal de cirque. L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts pendant 1 heure/niveau.

Branche à branche. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres et peut se balancer de branche en branche dans la forêt.

Caresse des tourments. Inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau, et le personnage inflige également des dégâts d'attaque sournoise s'il en dispose.

Création de sentier. Le personnage crée un sentier temporaire dans n'importe quel type de broussailles ou de sous-bois.

Équilibre intuitif. Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et peut rester en équilibre sur des surfaces impossibles s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus dans cette compétence.

Étreinte naturelle. Le personnage dispose des sens d'un animal pendant 10 minutes/niveau.

Faveur de la nature. L'animal touché gagne un bonus de chance égal à +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

UTILISER LE TOURMENTEUR AVEC LE CODEX AVENTUREUX

Le tourmenteur (une nouvelle classe de base introduite dans le *Codex martial*) a sa propre liste de sorts de classe, constituée essentiellement de sorts d'enchantement, de nécromancie et de transmutation, mais qui comprend également quelques sorts d'abjuration, d'illusion et d'autres effets. Si vous utilisez cette classe, ajoutez les nouveaux sorts suivants de ce livre à la liste de sorts de la classe de tourmenteur.

Sorts de tourmenteur du 1^{er} niveau

Distraction d'assaillant. *Rapide.* Une créature est prise au dépourvu pendant 1 round.

Sorts de tourmenteur du 2^e niveau

Coup critique. *Rapide.* Pendant 1 round, le personnage gagne +1d6 en dégâts, +4 aux jets d'attaque pour confirmer les coups critiques, et sa zone de critiques possibles est doublée.

Invisibilité rapide. *Rapide.* Le personnage est invisible pendant 1 round où jusqu'à ce qu'il attaque.

Sorts de tourmenteur du 3^e niveau

Arme spectrale. *Rapide.* Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.

Sorts de tourmenteur du 4^e niveau

Forme d'ombre. Le personnage gagne un bonus de +4 en Discrétion, Déplacement silencieux et Évasion, ainsi qu'un camouflage. Il peut traverser les obstacles s'il a un degré de maîtrise suffisant en Évasion.

Intuition auditive. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Perception auditive, et de perception aveugle ou vision aveugle s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive.

Intuition du guérisseur. Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours, il peut annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (guérison).

Posture enchantelame. *Rapide.* Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et de dégâts s'il effectue une attaque à outrance, RM de 5 + niveau de lanceur de sorts s'il se bat sur la défensive, et RD de 5/magie s'il utilise l'action défense totale.

SORTS DE DRUIDE DU 3^E NIVEAU

Bâton d'enchevêtrement. *Rapide.* Un bâton gagne la capacité étreinte et peut enserrer un adversaire capturé.

Vol rapide. *Rapide.* Confère une vitesse de déplacement en vol de 18 m pendant 1 round.

SORTS DE DRUIDE DU 4^E NIVEAU

Dissimulation forestière. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion sur un type de terrain.

SORTS DE DRUIDE DE 5^E NIVEAU

Mante marine. Le personnage gagne *flou*, *liberté de mouvement* et *respiration aquatique* quand il est dans l'eau.

NOUVEAUX SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 1^{ER} NIVEAU

Div **Attaque du tireur d'élite.** *Rapide.* Supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise à distance.

Coup critique. *Rapide.* Pendant 1 round, le personnage gagne +1d6 en dégâts, +4 aux jets d'attaque pour confirmer les coups critiques, et sa zone de critiques possibles est doublée.

Esprit de l'archer. *Immédiat.* Le personnage contrôle les cases proches avec son arc et tire sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Feinte intuitive. *Rapide.* Confère +10 au prochain test de Bluff destiné à feinter au combat.

Fléau du golem. *Rapide.* Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les créatures artificielles pendant 1 round.

Fouille instantanée. *Rapide.* Permet d'effectuer un test de Fouille avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.

Main de maître. *Rapide.* Le personnage sait manier une arme ou utiliser un bouclier qu'il touche pendant 1 minute/niveau.

Serrurier instantané. *Rapide.* Permet d'effectuer un test de Désamorçage/sabotage ou de Crochetage avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.

Tir assisté. *Rapide.* Le personnage ignore les malus dus à la distance pour ses attaques à distance pendant 1 round.

Ench **Distraction d'assaillant.** *Rapide.* Une créature est prise au dépourvu pendant 1 round.

Trans **Mouvement accéléré.** *Rapide.* Le sujet utilise les compétences Déplacement silencieux, Équilibre ou Escalade à sa vitesse normale sans malus au test de compétence.

Repli expéditif rapide. *Rapide.* La vitesse du sujet augmente de 9 m pendant 1 round.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 2^E NIVEAU

Abjur **Posture enchantelame.** *Rapide.* Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et de dégâts s'il effectue une attaque à outrance, RM de 5 + niveau de lanceur de sorts s'il se bat sur la défensive, et RD de 5/magie s'il utilise l'action défense totale.

Div **Équilibre intuitif.** Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et peut rester en équilibre sur des surfaces impossibles s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus dans cette compétence.

Intuition auditive. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Perception auditive, et de perception aveugle ou vision aveugle s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive.

Ench **Rage aveugle.** La cible est forcée d'attaquer physiquement le lanceur de sorts pendant 1 round/niveau.

Illus **Hypnotisme.** *Rapide.* Les attaques de corps à corps du personnage hébètent son adversaire.

Nécro **Caresse des tourments.** Inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau, et le personnage inflige également des dégâts d'attaque sournoise s'il en dispose.

Trans **Arme sonique.** L'arme touchée inflige +1d6 dégâts de son à chaque coup.

Attaque spectrale. *Rapide.* Les attaques du sujet sont résolues comme des attaques de contact pendant 1 round.

Vol rapide. *Rapide.* Confère une vitesse de déplacement en vol de 18 m pendant 1 round.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 3^E NIVEAU

Illus **Arme spectrale.** *Rapide.* Utilise une arme quasi-réelle pour porter des attaques de contact.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 4^E NIVEAU

Trans **Bâton d'enchevêtrement.** *Rapide.* Un bâton gagne la capacité étreinte et peut enserrer un adversaire capturé.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 5^E NIVEAU

Illus **Forme d'ombre.** Le personnage gagne un bonus de +4 en Discrétion, Déplacement silencieux et Évasion, ainsi qu'un camouflage. Il peut traverser les obstacles s'il a un degré de maîtrise suffisant en Évasion.

Trans **Transformation en tueur des ombres^M.** Le personnage gagne +4 en Dex, un bonus de chance de +3 à la CA, un bonus de chance de +5 aux jets de Réflexes, +3d6 en attaque sournoise et esquive totale.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 6^E NIVEAU

Trans **Mante marine.** Le personnage gagne *flou, liberté de mouvement et respiration aquatique* quand il est dans l'eau.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 7^E NIVEAU

Évoc **Bouclier cacophonique.** Un bouclier situé à 3 m du personnage bloque les sons, inflige 1d6+1/niveau points de dégâts de son, et assourdit les créatures qui le traversent.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 9^E NIVEAU

Div **Vision du passé^M.** Le personnage voit dans le passé.

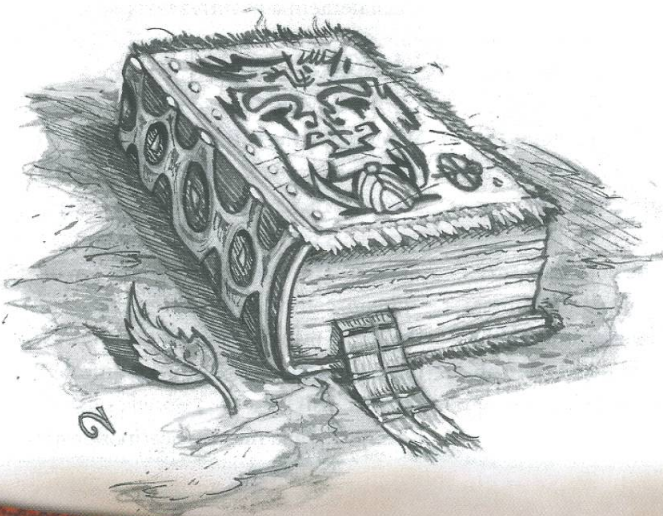
NOUVEAUX SORTS DE PALADIN

SORTS DE PALADIN DE 1^{ER} NIVEAU

Fléau des tombeaux. *Rapide.* Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les morts-vivants pendant 1 round.

SORTS DE PALADIN DE 2^E NIVEAU

Intuition divine. Le personnage gagne un bonus d'intuition de 5 + son niveau de lanceur de sorts pour un seul test de compétence.



NOUVEAUX SORTS DE PRÊTRE

SORTS DE PRÊTRE DU 1^{ER} NIVEAU

Fléau des tombeaux. *Rapide.* Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les morts-vivants pendant 1 round.

SORTS DE PRÊTRE DU 2^E NIVEAU

Acier silencieux. L'armure touchée n'inflige plus de malus d'armure aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion pendant 1 heure/niveau.

Intuition divine. Le personnage gagne un bonus d'intuition de 5 + son niveau de lanceur de sorts pour un seul test de compétence.

Intuition du guérisseur. Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours, il peut annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (guérison).

NOUVEAUX SORTS DE RÔDEUR

SORTS DE RÔDEUR DE 1^{ER} NIVEAU

Attaque du tireur d'élite. *Rapide.* Supprime la limite de portée pour la prochaine attaque sournoise à distance.

Branche à branche. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres et peut se balancer de branche en branche dans la forêt.

Création de sentier. Le personnage crée un sentier temporaire dans n'importe quel type de broussailles ou de sous-bois.

Esprit de l'archer. *Immédiat.* Le personnage contrôle les cases proches avec son arc et tire sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Étreinte naturelle. Le personnage dispose des sens d'un animal pendant 10 minutes/niveau.

Fléau des plantes. *Rapide.* Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les créatures de type plante pendant 1 round.

Fouille instantanée. *Rapide.* Permet d'effectuer un test de Fouille avec un bonus de +2 en tant qu'action libre.

Intuition du guérisseur. Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours, il peut annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (guérison).

Limier de sang. Le personnage a droit de retenter immédiatement un test manqué de Survie destiné à pister.

Mouvement accéléré. *Rapide.* Le sujet utilise les compétences Déplacement silencieux, Équilibre ou Escalade à sa vitesse normale sans malus au test de compétence.

Ceil de faucon. Accroît le facteur de portée de 50%, +5 aux tests de Détection.

Précision meurtrière. Les coups critiques de l'arme à distance du personnage contre ses ennemis jurés sont automatiquement confirmés.

Tir assisté. *Rapide.* Le personnage ignore les malus dus à la distance pour ses attaques à distance pendant 1 round.

SORTS DE RÔDEUR DU 2^E NIVEAU

Animal de cirque. L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts pendant 1 heure/niveau.

Équilibre intuitif. Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et peut rester en équilibre sur des surfaces impossibles s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus dans cette compétence.

Escalade facilitée. Le personnage rend une surface verticale facile à Escalader (DD 10).

Faveur de la nature. L'animal touché gagne un bonus de chance égal à +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Intuition auditive. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Perception auditive, et de perception aveugle

ou vision aveugle s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive.

Rapidité instantanée. *Rapide.* Déplacement plus rapide, +1 aux jets d'attaque, à la CA, et aux jets de Réflexes.

SORTS DE RÔDEUR DU 3^E NIVEAU

Dissimulation forestière. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion sur un type de terrain.

Tempête d'acier. *Rapide.* Le personnage effectue des attaques de corps à corps contre chaque adversaire situé dans la zone qu'il contrôle.

SORTS DE RÔDEUR DE 4^E NIVEAU

Mort à l'ennemi. L'arme du personnage devient une arme +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre un ennemi juré.

Tempête de flèches. *Rapide.* Le personnage effectue une attaque à distance contre chaque adversaire situé à un facteur de portée.

NOUVEAUX SORTS

Les sorts suivants s'ajoutent à ceux du Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*.

ABSORPTION D'ARME

Transmutation

Niveau : assassin 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme touchée qui n'est pas en possession d'une autre créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ; voir description

Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage peut sans danger absorber une arme qu'il touche (même si elle est empoisonnée) dans son bras, tant qu'elle n'est pas en possession d'une autre créature. L'arme doit être une arme légère pour le personnage au moment où il lance le sort. On ne peut pas sentir l'arme absorbée sous sa peau, et elle ne restreint en aucun cas ses mouvements. Une arme absorbée ne peut pas être détectée, même par une fouille minutieuse, mais un sort de *détection de la magie* révélera la présence d'une aura magique. La seule preuve de sa présence est une vague rougeur sur la peau, prenant approximativement la forme de l'arme.

Quand le personnage touche cette tache (une action qui équivaut à dégainer une arme) ou quand la durée du sort expire, l'arme apparaît dans sa main et le sort s'achève. S'il attaque avec l'arme durant le même round que celui où il l'a sortie de sa cachette, il peut tenter d'effectuer un test de Bluff pour faire une feinte lors du combat au prix d'une action libre, et il gagne un bonus de +4 au test de Bluff. Les armes magiques intelligentes ont droit à un jet de sauvegarde contre ce sort, mais pas les armes ordinaires.

ACCORD DISSONANT

Évocation (son)

Niveau : barde 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon, centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le personnage émet une note assourdissante et terrifiante. Hormis lui, toutes les créatures situées dans la zone d'effet subissent 1d8 points de dégâts de son par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8).

ACIER SILENCIEUX

Transmutation

Niveau : assassin 2, barde 2, prêtre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : une armure touchée par tranche de trois niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Tant que ce sort agit, le malus d'armure aux tests ne s'applique pas aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Seuls les individus formés au port de l'armure bénéficient de cet avantage quand ils portent une armure affectée. Le malus d'armure aux tests s'applique normalement aux autres tests.

ALLEGRO

Transmutation

Niveau : barde 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de 3 m de rayon, centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère au personnage et à ses compagnons une extraordinaire rapidité. Chaque créature située dans la zone d'effet du sort gagne un bonus d'altération de +9 mètres à sa vitesse de déplacement au sol de base, jusqu'à un maximum égal au double de sa valeur d'origine. Les créatures affectées bénéficient de cet effet pour toute la durée du sort, même si elles quittent la zone d'origine.

Composante matérielle : une plume de la queue d'un oiseau de proie.

ALLÉLUIA

Évocation [Bien, son]

Niveau : barde 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de sphère dont le rayon est égal à la portée, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage peut entonner une chanson exaltante et inspirée qui augmente temporairement de 2 le niveau effectif de lanceur de sorts de chaque lanceur de sorts divins d'alignement bon situé à portée. Cette augmentation ne donne pas accès à des sorts supplémentaires, mais améliore tous les effets des sorts qui dépendent du niveau de lanceur de sorts. De plus, *alléluia* imite les effets d'un sort de *sanctification* en ce qui concerne le renvoi et l'intimidation des morts-vivants. Dans la zone d'effet du sort, chaque lanceur de sorts divin d'alignement bon gagne un bonus de sainteté de +4 aux tests de Charisme destinés à renvoyer les morts vivants, et chaque lanceur de sorts divin d'alignement mauvais reçoit un malus de sainteté de -4 aux tests de Charisme destinés à intimider les morts-vivants.

ALTÉRATION DE LA PAROLE

Transmutation (son)

Niveau : barde 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage déforme la voix d'une créature. Celle-ci semble faussée et presque inintelligible. Pendant la durée de ce sort, le sujet a 50% de chances de rater ses sorts dotés d'une composante verbale, et à chaque fois qu'il parle (y compris pour utiliser des objets magiques à mot de commande), il y a 50% de chances pour que son discours soit complètement incompréhensible et par conséquent inefficace.

ANIMAL DE CIRQUE

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : druide 2, rôdeur 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage augmente temporairement le nombre de tours qu'un animal connaît. Tant que dure ce sort, l'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (pour un maximum de 5). Pour plus d'informations concernant les tours et les animaux dressés, reportez-vous à la description de la compétence Dressage, page 100 de ce livre et page 75 du *Manuel des Joueurs*.

Ce sort ne modifie pas l'attitude d'un animal à l'égard du lanceur de sorts, et ne garantit pas non plus qu'il coopérera quand on lui demandera d'accomplir les tours appris de la sorte.

ARME SONIQUE

Transmutation [son]

Niveau : barde 2, ensorceleur/

magicien 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort recouvre temporairement une arme d'énergie sonore. Tant que dure le sort, l'arme affectée inflige 1d6 points de dégâts de son supplémentaires à chaque attaque réussie. L'énergie sonore ne blesse pas le porteur de l'arme. Les arcs, arbalètes et frondes affectées par ce sort transmettent l'énergie sonore à leurs projectiles.

ARME SPECTRALE

Illusion (ombre)

Niveau : assassin 3, barde 4, ensorceleur/magicien 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance magique : oui ; voir description

En utilisant de la matière issue du plan de l'Ombre, le personnage peut fabriquer une arme quasi réelle de n'importe quel type qu'il sait manier. Cette *arme spectrale* apparaît dans sa main et se comporte comme une arme normale de son type, à deux exceptions près. D'abord, le personnage résout les attaques portées à l'aide de son *arme spectrale* comme des attaques de contact au corps à corps au lieu d'attaques de corps à corps. Deuxièmement, tout adversaire qu'il touche a droit à un jet de Volonté pour reconnaître la nature réelle de l'arme d'ombre. En cas de succès, cet adversaire ne subit qu'un cinquième des dégâts normaux infligés par cette arme pour cette attaque et toutes les suivantes, et n'a que 20% de chances de subir n'importe quel effet spécial lié aux attaques du personnage (comme une attaque mortelle portée avec cette arme).

Le personnage ne peut avoir qu'une *arme spectrale* à la fois, et lui seul peut s'en servir. L'arme se dissipe quand il la lâche ou à expiration du sort s'il ne la lâche pas.

ATTAQUE DU TIREUR D'ÉLITE

Divination

Niveau : assassin 1, ensorceleur/
magicien 1, rôdeur 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Quand il lance ce sort, le personnage affine et étend ses perceptions pour porter une attaque à distance dévastatrice. Sa prochaine attaque à distance (si elle est effectuée avant le début de son prochain tour) peut être une attaque sournoise, quelle que soit la distance qui le sépare de sa cible.

Ce sort ne confère pas au personnage l'aptitude d'attaque sournoise s'il n'en dispose pas déjà.

ATTAQUE SPECTRALE

Transmutation

Niveau : assassin 2, ensorceleur/
magicien 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Quand le personnage lance ce sort, ses armes de corps à corps ou ses armes naturelles deviennent fantomatiques et presque transparentes pendant un bref instant. Tant que dure l'effet de ce sort, ses attaques de corps à corps sont résolues comme des attaques de contact au corps à corps au lieu d'attaques de corps à corps normales.

BÂTON D'ENCHEVÊTEMENT

Transmutation

Niveau : druide 3, ensorceleur/
magicien 4

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : contact

Cible : un bâton touché

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : oui (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage peut amener son bâton à produire des lianes qui lui permettent de facilement attraper et capturer des adversaires. À chaque fois

qu'il réussit à toucher l'adversaire à l'aide de son bâton (une attaque de corps à corps normale), il inflige les dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte en tant qu'action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir *Engager une lutte*, page 157 du *Manuel des Joueurs*). Cette tentative de lutte ne nécessite pas d'attaque de contact séparée. Le personnage gagne un bonus de +8 aux tests de lutte qu'il provoque en frappant un adversaire à l'aide du bâton d'enchevêtrement. Il peut tenter de saisir des créatures dont la catégorie de taille est supérieure de un à la sienne.

En cas de réussite de son jet de lutte, les lianes du bâton ligotent l'adversaire, infligeant 2d6 points de dégâts (le personnage peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux). Ensuite, il a deux options :

Relâcher la prise.

Il peut libérer son adversaire. Quelques lianes restent accrochées à l'adversaire, le laissant



Bâton d'enchevêtrement

enchevêtré jusqu'à l'expiration du sort. Il peut attaquer des ennemis différents lors des rounds suivants avec le *bâton d'enchevêtrement*, et les saisir pour les enserrer ou les immobiliser.

Maintenir la prise. Aux rounds suivants, il inflige des dégâts de constriction en réussissant un test de lutte. Il peut alors choisir de relâcher ou de maintenir la prise à nouveau.

Focaliseur : un bâton.

BOUCLIER CACOPHONIQUE

Évocation (son)

Niveau : barde 6, ensorceleur/magicien 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière d'énergie sonique située à 3 mètres de lui. Les créatures situées de part et d'autre de la barrière entendent un bourdonnement très sonore mais inoffensif. Les sons non magiques (comme ceux produits par une pierre à tonnerre) ne traversent pas la barrière. Les sons ou effets sonores surnaturels ou basés sur des sorts ne pénètrent la barrière que si le lanceur de sorts ou la créature qui en est à l'origine réussit un test de niveau de lanceur de sorts (DD 11 + le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Toute créature qui franchit la barrière subit 1d6 points de dégâts de son + 1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +20) et doit réussir un jet de Vigueur pour éviter d'être assourdie pendant 1 minute. Les vibrations sonores infligent aux projectiles traversant la barrière dans un sens ou dans l'autre un risque de rater de 20%. La barrière se déplace avec le personnage, mais il ne peut pas forcer une autre créature à la traverser (par exemple en se déplaçant à côté d'un ennemi). S'il force une créature à traverser la barrière, celle-ci n'a aucun effet sur elle.

BRANCHE À BRANCHE

Transmutation

Niveau : druide 2, rôdeur 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage gagne un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres. Tant qu'il reste à au moins 3 mètres au dessus du sol, il peut se balancer de branche en branche ou de liane en liane dans une forêt dense ou intermédiaire, mais pas dans une forêt clairsemée. Quand il se balance de la sorte, il gagne un bonus d'altération de 3 mètres à sa vitesse de déplacement au sol et ignore les restrictions de déplacement dus aux broussailles et autres caractéristiques du terrain. Il peut charger en se balançant, mais pas courir. Naturellement, certaines conditions locales comme les clairières, les zones clairsemées, les larges cours d'eau ou autres interruptions de la couverture de branchages de la forêt peuvent le forcer à redescendre au sol.

CARESSE DES TOURMENTS

Nécromancie

Niveau : druide 2, ensorceleur/magicien 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le contact du personnage inflige une horrible douleur à un point vital de la créature effleurée. Le lanceur de sorts pose la main sur une créature et inflige 1d6 points de dégâts + 1 point par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de +10). De plus, s'il dispose de l'aptitude attaque sournoise, le personnage inflige également les dégâts d'attaque sournoise à la créature affectée, à moins que celle-ci ne soit immunisée

contre les dégâts supplémentaires dus aux coups critiques. La créature subit quand même les dégâts du sort, même si les dégâts d'attaque sournoise ne s'appliquent pas. Contrairement à l'utilisation normale de l'attaque sournoise, la cible n'a pas besoin d'être prise en tenaille ou dans une situation où elle ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA pour subir les dégâts d'attaque sournoise de ce sort.

CHANT SEREIN

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : barde 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnel

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute (T)

Le personnage peut utiliser *chant serein* pour éviter d'être distrait et focaliser son attention. Il gagne un bonus de constances de +1 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et de caractéristique pour la durée du sort. Il n'a pas besoin de se concentrer sur son *chant serein*, mais il doit continuer à psalmodier les syllabes du chant pour maintenir le sort. Par conséquent, il ne peut pas parler, utiliser des effets de musique de barde, ou lancer des sorts assortis de composantes verbales quand un sort de *chant serein* est actif.

Mettre un terme à un *chant serein* est une action immédiate.

CHORUS HARMONIEUX

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : barde 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Chorus harmonieux permet au personnage d'améliorer les capacités magiques d'un autre lanceur de sorts. Pendant la

durée du sort, le sujet gagne un bonus de moral de +2 au niveau de lanceur de sorts et un bonus de moral de +2 aux DD des jets de sauvegarde de tous les sorts qu'il lance.

Focaliseur : un diapason.

COUP CRITIQUE

Divination

Niveau : assassin 1, ensorceleur/
magicien 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que ce sort fait effet, les attaques de corps à corps du personnage sont plus susceptibles de toucher un point vital de l'ennemi. Lorsqu'il effectue une attaque de corps à corps contre un adversaire pris en tenaille ou qui se voit privé de son bonus de Dextérité à la classe d'armure, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires, la zone de critique possible de son arme est doublée (comme si elle était sous l'effet du sort *affûtage*) et il gagne un bonus d'intuition de +4 aux jets de confirmation des coups critiques. La zone de critique accrue conférée par ce sort n'est pas cumulative avec d'autres effets qui augmentent la zone de critique des armes. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont aussi contre les dégâts supplémentaires infligés par les attaques du personnage.

CRÉATION DE SENTIER

Abjuration

Niveau : druide 2, rôdeur 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : émanation de 12 m
de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage irradie d'une énergie qui repousse doucement les plantes,

lui permettant d'avancer sans mal et de dissimuler son passage.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet de ce sort (y compris le personnage) voit la végétation s'écarter sur son passage. Cela permet de créer un sentier dans n'importe quel type de sous-bois, réduisant les malus aux déplacements issus des broussailles (voir Table 9-5 : terrains et déplacements sur longue distance, page 164 du *Manuel des Joueurs*). Une fois les effets du sort terminés, les plantes reprennent leur forme initiale. Le DD requis pour pister quiconque a voyagé dans la zone de ce sort augmente de 5 (c'est comme si la piste avait été dissimulée).

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures de type plante : elles ne sont ni repoussées ni retenues par cet effet.

CRI DE GUERRE

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : barde 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Le personnage attaque en poussant un cri qui lui donne de l'assurance tout en intimidant ses ennemis. Ce sort lui confère un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, bonus qui passe à +4 en cas de charge.

Si le personnage inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps, son adversaire doit réussir un jet de Volonté pour éviter d'être paniqué pendant 1 round (la résistance à la magie s'applique à cet effet). Un adversaire qui a réussi son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être à nouveau affecté par le même cri de guerre.

CRI DU HÉRAUT

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : barde 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : 6 m

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon, centré sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts émet un cri capable d'arrêter une foule, et dont l'autorité est difficile à ignorer. Toute créature disposant de 5 dés de vie ou moins est affectée par l'équivalent d'un sort de *lenteur* pendant 1 round.

Les créatures situées au-delà du rayon d'action du sort peuvent entendre le cri, mais ne sont pas ralenties.

DISSIMULATION FORESTIÈRE

Transmutation

Niveau : druide 4, rôdeur 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

La couleur du personnage et le bruit de ses pas s'harmonisent avec le type de terrain (aquatique, désert, plaines, forêt, collines, montagnes, marais ou souterrain) où il se trouve. Tant qu'il est sur un terrain de ce type, il gagne un bonus d'aptitude de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Il conserve ce bonus même s'il quitte le terrain désigné et y retourne ensuivi pendant la durée du sort.

DISTRACTION D'ASSAILLANT

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : assassin 1, ensorceleur/
magicien 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La cible de ce sort est distraite, évitant des coups qui semblent venir des

ombres. Une créature affectée par ce sort est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Composante matérielle : une aile de mouche séchée.

ÉLÈVE DOUÉ

Transmutation

Niveau : barde 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage confère brièvement des aptitudes de barde à une créature de son choix. Le sujet peut ensuite agir comme un barde dont le niveau est égal à la moitié de celui du personnage en ce qui concerne la musique de barde et le savoir bardique. Toutefois, *élève doué* ne confère aucune capacité à lancer des sorts, ni ne donne accès à des sorts qui ne sont normalement pas accessibles au sujet. Pour les tests de Représentation requis pour l'aptitude de musique de barde, le sujet utilise son propre degré de maîtrise dans cette compétence, ou la moitié du degré du personnage (modifié par son propre modificateur de Charisme) : on choisit le total le plus élevé.

ENTHOUSIASME

Enchantement (coercition)

[mental, son]

Niveau : barde 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1

action rapide

Portée : personnelle



Un sort de distraction d'assaillant trompe un ogre assez longtemps pour donner l'avantage à un assassin.

Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round ou spécial ;
 voir description

Quand le personnage joue de son instrument, chante sa chanson, récite son poème épique ou prononce son discours d'encouragement, il confère à ses alliés une confiance en eux supérieure à la normale. Tant que durent les effets de ce sort, le bonus de moral conféré par son aptitude de musique de barde inspiration vaillante augmente de 1.

L'effet dure autant de temps que l'inspiration vaillante. Si le personnage ne commence pas à utiliser l'inspiration vaillante avant le début de son prochain tour, l'effet du sort se termine.

ÉQUILIBRE INTUITIF

Divination

Niveau : druide 2, ensorceleur/magicien 2, rôdeur 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

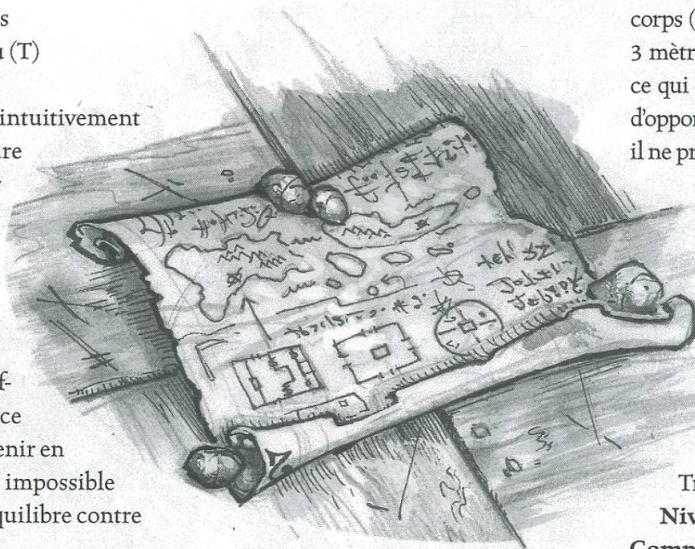
Le personnage connaît intuitivement la position et la posture idéales requises pour rester debout même aux points les plus instables. Il gagne un bonus d'intuition de +4 aux tests d'Équilibre. S'il dispose d'un degré de maîtrise suffisant dans la compétence Équilibre, il peut même tenir en équilibre sur une surface impossible en effectuant un test d'Équilibre contre un DD de 20.

Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il peut rester en équilibre sur des surfaces verticales : le modificateur normalement associé aux surfaces en pente ou abruptes ne s'applique plus à lui, bien que les autres modificateurs au DD (comme ceux associés aux surfaces glissantes) continuent à s'appliquer. S'il reste en équilibre sur une surface verticale, le personnage peut monter ou descendre comme s'il l'escaladait. Toutefois, il ne

l'escalade pas vraiment, et peut donc effectuer normalement des attaques, conserver son bonus de Dextérité à la classe d'armure, et se conformer aux règles de la compétence Équilibre et non de la compétence Escalade.

S'il a un degré de maîtrise de 10 ou plus dans la compétence Équilibre, le personnage peut rester en équilibre sur des liquides, des surfaces à demi solides comme de la boue ou de la neige, ou des surfaces semblables qui ne pourraient normalement pas supporter son poids. Pour chaque round consécutif passé en équilibre sur une telle surface, le DD du test d'Équilibre augmente de 5. Comme lors de toute utilisation de la compétence Équilibre, le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse à moins d'utiliser l'option de mouvement déplacement accéléré (augmentant ainsi le DD du test d'Équilibre de 5). Pour plus d'informations concernant la compétence Équilibre, reportez-vous à la page 76 du *Manuel des Joueurs*.

Composante matérielle profane : une mince cheville en bois de 8 cm de long.



ESCALADE FACILITÉE

Transmutation

Niveau : rôdeur 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : une bande verticale de 3 m de large et de 6 m de long/niveau

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage crée des prises pour ses mains et ses pieds à la surface d'une falaise, d'un tronc d'arbre, d'un mur ou d'un autre obstacle vertical. Cet effet transforme la surface en l'équivalent d'un mur en ruines muni de nombreuses prises (DD 10 pour l'escalader).

ESPRIT DE L'ARCHER

Divination

Niveau : ensorceleur/magicien 1, rôdeur 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action immédiate

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage aiguise ses sens et concentre son esprit sur l'utilisation d'un arc. Tant que dure ce sort et qu'il utilise un arc court, un arc court composite, un arc long, un arc long composite, un grand arc* ou un grand arc composite*, il contrôle toutes les cases situées à portée de son allonge de corps à corps (1,50 mètre s'il est de taille P ou M, 3 mètres s'il est de taille G) avec son arc, ce qui lui permet d'effectuer des attaques d'opportunité en tirant des flèches. De plus, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tire à l'arc et qu'il se trouve dans une case contrôlée par une autre créature.

Composante matérielle : une pointe de flèche en silex.

* Voir le *Codex Martial*.

ÉTREINTE NATURELLE

Transmutation

Niveau : druide 2, rôdeur 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort permet au personnage d'adopter la nature et certaines capacités d'un animal particulier. Au moment de lancer le sort, le personnage peut choisir n'importe quel animal dont le total de dés de vie est inférieur ou égal à son niveau de lanceur

de sorts. Il conserve sa forme naturelle, mais gagne les sens naturels et extraordinaires de la créature choisie, y compris la perception aveugle, la vision aveugle, la vision dans le noir, la vision nocturne et l'odorat, quand il y a lieu. Il peut aussi choisir de remplacer son modificateur de Perception auditive ou de Détection (ou les deux) par ceux de l'animal choisi.

Par exemple, un druide de niveau 3 qui lance ce sort peut choisir d'adopter la nature du glouton, et gagner sa vision nocturne, son odorat, et ses modificateurs de Perception auditive et de Détection qui sont de +6. Il pourrait choisir l'aigle à la place, et obtenir la vision nocturne, Perception auditive +2 et Détection +14. Si le modificateur de Perception auditive du druide était supérieur à +2, il pourrait conserver le sien et ne garder que le modificateur de Détection de l'aigle.

FAVEUR DE LA NATURE

Évocation

Niveau : druide 2, rôdeur 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En faisant appel au pouvoir de la nature, le lanceur de sorts confère au sujet animal un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sorts qu'il possède, pour un bonus maximum de +5 au niveau 15.

FEINTE INTUITIVE

Divination

Niveau : assassin 1, ensorceleur/magicien 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage peut prévoir temporairement la façon dont son adversaire se meut et réagit.

Il gagne un bonus d'intuition de +10 à son prochain test de Bluff (s'il est effectué avant le début de son prochain tour) destiné à faire une feinte durant le combat (voir *Bluff*, page 69 du *Manuel des Joueurs*).

FLÉAU DES PLANTES

Divination

Niveau : druide 1, rôdeur 1

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage bénéficie d'un lien particulier avec les forces de la nature. Pendant 1 round, il peut porter des attaques sournoises contre les créatures de type plante comme si elles n'y étaient pas immunisées. Pour attaquer une plante de la sorte, il doit toujours remplir les autres conditions liées aux attaques sournoises.

Ce sort ne s'applique qu'aux dégâts d'attaque sournoise. Il ne confère aucunement au personnage la capacité d'infliger des coups critiques aux plantes, ni aucun pouvoir permettant de s'affranchir des réductions de dégâts ou autres défenses de celles-ci.

FLÉAU DES TOMBEAUX

Divination (Bien)

Niveau : paladin 1, prêtre 1

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Fléau
du golem



Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage bénéficie d'un lien particulier avec les forces de la lumière et de l'énergie positive. Pendant 1 round, il peut porter des attaques sournoises contre les morts-vivants comme s'ils n'y étaient pas immunisés. Pour attaquer un mort-vivant de la sorte, il doit toujours remplir les autres conditions liées aux attaques sournoises.

Ce sort ne s'applique qu'aux dégâts d'attaque sournoise. Il ne confère aucunement au personnage la capacité d'infliger des coups critiques aux morts-vivants, ni aucun pouvoir permettant de s'affranchir des réductions de dégâts ou autres défenses de ceux-ci.

FLÉAU DU GOLEM

Divination

Niveau : ensorceleur/magicien 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage bénéficie d'un lien particulier avec les forces occultes qui animent les créatures artificielles. Pendant 1 round, il peut porter des attaques sournoises contre elles comme si elles n'y étaient pas immunisées. Pour attaquer une créature artificielle de la sorte, il doit toujours remplir les autres conditions liées aux attaques sournoises.

Ce sort ne s'applique qu'aux dégâts d'attaque sournoise. Il ne confère aucunement au personnage la capacité d'infliger des coups critiques aux créatures artificielles, ni aucun pouvoir permettant de s'affranchir des réductions de dégâts ou autres défenses de celles-ci.

FORME D'OMBRE

Illusion (ombre)

Niveau : assassin 4, ensorceleur/magicien 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage invoque le pouvoir de l'ombre, et se drape dans un voile de ténèbres qui s'attachent à lui et le dissimulent. Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage gagne un certain nombre d'avantages. Les ombres qui se drapent autour de lui lui confèrent un bonus d'aptitude de +4 aux tests Déplacement silencieux, de Discrétion et de d'Évasion. Sa forme de ténèbres constitue également un camouflage. Ce camouflage n'est pas annulé par un sort de *détection de l'invisibilité*, mais un sort de *vision lucide* en contre les effets. Se tenir dans la zone d'effet d'un sort de *lumière du jour* ou dans la lumière naturelle du soleil en plein jour réprime l'effet de camouflage.

De plus, si le personnage dispose d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en

Évasion, il peut tenter de passer à travers un objet ou une barrière solide dont l'épaisseur ne dépasse pas 1,50 mètre en réussissant un test d'Évasion (DD 20), mais cela met un terme au sort dès que la tentative est terminée (qu'il s'agisse d'un succès ou d'un échec). Si le personnage dispose d'un degré de maîtrise de 10 ou plus en Évasion, il peut tenter de passer à travers un objet ou une barrière solide dont l'épaisseur ne dépasse pas 3 mètres. S'il dispose d'un degré de maîtrise de 15 ou plus en Évasion, il peut tenter de traverser une barrière de force magique (ou des obstacles magiques similaires).

Composante matérielle : un petit morceau d'étoffe noire issu d'un suaire funéraire.



Forme d'ombre

FOUILLE INSTANTANÉE

Divination

Niveau : assassin 1, ensorceleur/
magicien 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage peut effectuer un test de Fouille durant ce round au prix d'une action libre. Il gagne un bonus d'intuition de +2 au test.

HYMNE DE LA DISCORDE

Enchantement (coercition) [Mal, mental]

Niveau : barde 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/
2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage émet un chant impie et cacophonique qui emplit l'esprit des victimes des cris des mourants, du mugissement des damnés et des hurlements des déments. Les créatures affectées subissent un malus de -4 aux jets d'attaque et aux tests de Concentration, un malus de -4 à la Dextérité et une réduction de leur vitesse de 50% (pour un minimum de 1,50 mètre).

Composante matérielle : une pincée de cendres de destrakhan.

HYPNOLAME

Illusion (mirage)

Niveau : barde 2, ensorceleur/
magicien 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Un sort d'hypnolame confère aux attaques du personnage un rythme ou une trajectoire fascinante qui hypnotise presque son adversaire. À chaque round où il attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, le personnage peut effectuer une attaque de contact supplémentaire avec cette arme, affectée de son bonus normal à l'attaque, en tant qu'action libre. Cette attaque n'inflige pas de dégâts. À la place, quiconque est touché par l'arme doit réussir un jet de Volonté pour éviter d'être hébété pendant 1 round. La résistance à la magie s'applique à cet effet.

IMPROVISATION

Transmutation

Niveau : barde 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Le personnage a accès à une « réserve de chance », qui se manifeste par des points de bonus qu'il peut utiliser comme il le désire pour améliorer ses chances de succès concernant diverses tâches. Cette réserve contient 2 points par niveau de lanceur de sorts, qu'il peut utiliser à sa guise pour améliorer ses jets d'attaque, ses tests de compétence et ses tests de caractéristique, bien qu'aucun jet de dé ne puisse bénéficier d'un bonus supérieur à la moitié de son niveau de lanceur de sorts. Il doit déclarer l'utilisation des points de bonus avant de lancer les dés. Les points utilisés sont soustraits de la réserve, et tous les points restants à l'expiration du sort disparaissent. Ces points sont comptabilisés comme des bonus de chance quand il s'agit de cumuler les bonus.

Par exemple, un barde de niveau 14 s'arrête un instant alors qu'il pourchasse un voleur à la tire pour lancer *improvisation*. À n'importe quel moment durant les 14 prochains rounds, il peut utiliser les points de la réserve pour obtenir un bonus de chance de +7 à un test de Détection, à un test d'Escalade, et à deux de ses attaques.

Composante matérielle : une paire de dés.

INTUITION AUDITIVE

Divination

Niveau : druide 2, rôdeur 2, ensorceleur/magicien 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Le personnage gagne la capacité d'identifier et de localiser précisément et instantanément les sons les plus infimes qu'il perçoit. Il gagne un bonus d'intuition de +4 aux tests de Perception auditive.

De plus, s'il dispose d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive, il gagne la perception aveugle avec une portée de 9 mètres. S'il a un degré de maîtrise de 10 ou plus en Perception auditive, il gagne plutôt la vision aveugle avec une portée de 9 mètres.

Un sort ou un effet de *silence* annule la perception aveugle et la vision aveugle conférées par un sort d'intuition auditive.

INTUITION DIVINE

Divination

Niveau : paladin 2, prêtre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à
déchargement (T)

Quand le personnage lance ce sort, il invoque le pouvoir de sa divinité pour guider ses actes. Il ne peut choisir d'en utiliser l'effet qu'une seule fois pendant la durée du sort. Le sort confère alors au personnage un bonus d'intuition égal à 5 + son niveau de lanceur de sorts (bonus maximum de +15) sur un seul test de compétence. Activer cet effet nécessite une action immédiate. Le personnage doit choisir d'utiliser *intuition divine* avant de faire le test qu'il veut modifier. Une fois utilisé, le sort s'achève.

On ne peut pas avoir plus d'un effet d'intuition divine actif sur soi à un moment donné.

INTUITION DU GUÉRISSEUR

Divination

Niveau : druide 2, prêtre 2, rôdeur 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage puise dans son savoir de guérisseur pour rendre ses sorts de soins plus puissants. Un lanceur de sorts doté d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours peut, en lançant un sort d'invocation (guérison), choisir d'annuler une des conditions suivantes affectant la cible du sort, en plus de ses effets ordinaires : ébloui, hébété ou fatigué. Un lanceur de sorts doté d'un degré de maîtrise de 10 ou plus en Premiers secours peut choisir parmi les conditions suivantes en plus des précédentes : épuisé, fiévreux ou nauséeux.

De plus, quand il détermine le nombre de points de vie rendus par ses sorts d'invocation (guérison), le personnage peut substituer son degré de maîtrise en Premiers secours à son niveau de lanceur de sorts. La limite normale de niveau de lanceur de sorts appliquée aux sorts individuels est toujours prise en compte : ainsi, un prêtre de niveau 3 doté d'un degré de maîtrise de 6 en Premiers secours et sous l'effet d'une intuition du guérisseur soigne 1d8+5 points de dégâts avec soins légers.

Composante matérielle : une petite feuille de menthe.

INVISIBILITÉ RAPIDE

Illusion (hallucination)

Niveau : assassin 2, barde 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme invisibilité (cf. page 250 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

JOYEUX VACARME

Abjuration

Niveau : barde 1

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : concentration, voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage crée des vibrations sonores qui annulent tout effet de *silence* magique dans la zone d'effet. Cette zone se déplace avec le lanceur de sorts tant qu'il continue à se concentrer.

L'effet de *silence* n'est pas dissipé mais reste simplement en suspens : il est toujours en effet hors de la zone d'effet du *joyeux vacarme*. Par conséquent, ce sort est souvent utilisé pour déplacer un groupe hors de portée d'un effet de *silence*.

LIEN VERBAL

Divination

Niveau : barde 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le lanceur de sorts et une créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance magique : non

Le personnage et une cible consentante peuvent communiquer verbalement quelle que soit la distance qui les sépare, du moment qu'ils sont sur le même plan. L'un ou l'autre des participants peut mettre un terme au sort quand il le désire. *Lien verbal* permet à chacun d'entendre ce que dit l'autre, quel que soit le volume sonore. Le sort ne transmet aucun autre son issu de l'environnement des deux cibles. Ce sort fonctionne sur toutes les créatures, y compris les animaux, mais ne confère aucune capacité particulière de compréhension des langages.

LIMIER DE SANG

Divination

Niveau : rôdeur 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 24 heures (T)

Si le personnage rate un test de Survie destiné à traquer une créature pendant la durée de ce sort, il peut immédiatement retenter le test contre le même DD pour retrouver la piste. Si ce deuxième test est raté, il doit chercher la piste pendant 30 minutes (en extérieur) ou 5 minutes (en intérieur) avant de le retenter.

MAIN DE MAÎTRE

Divination

Niveau : barde 1, ensorceleur/magicien 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Main de maître est un sort qui fait souvent partie du répertoire des aventuriers spécialisés dans les sorts profanes. Le personnage gagne la maîtrise du maniement d'une arme ou d'un bouclier qu'il tient en main quand le sort est lancé. L'absence de composante gestuelle indique que le sort peut être lancé en plein milieu d'un combat tandis que le personnage tient prêts à l'action tous les objets qui peuvent s'interposer entre lui et le danger.

Le personnage n'obtient que la connaissance du maniement d'un seul objet spécifique, même si en lançant le sort plusieurs fois, il peut savoir manier plusieurs objets. Par exemple, s'il tient une épée courte et une rapière, et qu'il a une targe fixée au bras de sa main non directrice, il peut lancer le sort trois fois, une pour chaque arme et une pour le bouclier.

Ce sort ne confère pas la maîtrise du maniement d'un type ou d'une catégorie d'armes (comme les épées courtes par exemple), mais uniquement celle de l'objet spécifique que le personnage tient en main au moment où il lance le sort (*cette épée courte*). S'il lâche l'objet ou le perd

d'une façon ou d'une autre, ce savoir ne se convertit pas en maniement d'un autre objet du même type que le personnage peut ramasser. Cependant, s'il retrouve l'objet d'origine avant expiration de l'effet du sort, il sait toujours le manier jusqu'à la fin de sa durée.

Focaliseur : l'objet que le personnage veut savoir utiliser.

MANTE MARINE

Transmutation

Niveau : ensorceleur/magicien 6, druide 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet conserve sa forme d'origine, mais le sort lui confère une apparence aqueuse d'un vert bleuté. Tant qu'il est sous l'eau, le sujet subit des effets identiques aux sorts de *flou*, *liberté de mouvement* et *respiration aquatique*, et ne subit pas de dégâts non-létaux à cause de la pression de l'eau ou de l'hypothermie pendant la durée du sort. Quand il sort de l'eau (ou quand il en émerge en partie), le sujet ne bénéficie plus de ces avantages, à l'exception de *respiration aquatique*. Le sujet peut sortir de l'eau ou y retourner sans mettre un terme au sort.

MÉLOPÉE INFERNALE

Évocation [Mal, son]

Niveau : barde 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de sphère dont le rayon est égal à la portée, centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage peut jouer un rythme hypnotique et puissant qui augmente temporairement de 2 le niveau effectif de lanceur de sorts de chaque lanceur de

sorts divins d'alignement mauvais situé à portée. Cette augmentation ne donne pas accès à des sorts supplémentaires, mais améliore tous les effets des sorts qui dépendent du niveau de lanceur de sorts. De plus, *mélodie infernale* imite les effets d'un sort de *sanctification maléfique* en ce qui concerne le renvoi et l'intimidation des morts-vivants. Dans la zone d'effet du sort, chaque lanceur de sorts divin d'alignement mauvais gagne un bonus de malfaisance de +4 aux tests de Charisme destinés à intimider les morts vivants, et chaque lanceur de sorts divin d'alignement bon reçoit un malus de malfaisance de -4 aux tests de Charisme destinés à renvoyer les morts-vivants.

MONNAIE D'ÉCOUTE

Divination (scrutation)

Niveau : barde 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : capteur magique

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage peut transformer deux pièces de monnaie ordinaires en dispositif d'écoute magique : l'une fait office d'émetteur, et l'autre de récepteur. Après avoir lancé le sort, le personnage se sépare simplement de la pièce émettrice, ouvertement ou subrepticement. En tenant la pièce réceptrice contre son oreille, il peut entendre tous les sons reçus par le récepteur comme s'il était présent (comme pour un effet de *clairaudience*). Si la pièce émettrice se trouve dans une poche, un sac ou un sachet, le DD du test de Perception auditive augmente de 5.

Les pièces continuent à fonctionner, quelle que soit la distance qui les sépare, mais sont réduites au silence si elles se trouvent sur des plans différents.

Focaliseur : les deux pièces.

MORT À L'ENNEMI

Évocation

Niveau : rôdeur 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère un grand pouvoir létal à l'une des armes du personnage contre un type d'ennemi juré particulier. Contre les créatures de ce type, l'arme agit comme une arme magique +5 et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. De plus, tant qu'il porte l'arme, le personnage gagne un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets produits par les créatures de ce type.

Le sort est automatiquement annulé 1 round après que l'arme quitte la main du personnage, pour quelque raison que ce soit. Le personnage ne peut pas avoir plus d'une *arme de mort à l'ennemi* active à la fois.

Si le sort est lancé sur une arme magique, les pouvoirs du sort se substituent à ceux qu'elle possède d'ordinaire, inhibant les bonus d'altération et les pouvoirs de l'arme pendant la durée du sort. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs avec ceux de tout autre sort qui peut modifier l'arme de quelque façon que ce soit. Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

MOUVEMENT ACCÉLÉRÉ

Transmutation

Niveau : barde 1, ensorceleur/magicien 1, rôdeur 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Tant que dure l'effet de ce sort, le personnage peut se déplacer à sa vitesse normale en utilisant les compétences Déplacement silencieux, Équilibre ou Escalade sans subir de malus à ses tests. Ce sort n'affecte pas le malus encouru quand on utilise ces compétences en courant ou en chargeant.

Composante matérielle : un cafard mort.

ŒIL DE FAUCON

Transmutation

Niveau : druide 1, rôdeur 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort confère au personnage le pouvoir de voir avec précision à de longues distances. Son facteur de portée pour les armes à distance augmente de 50%, et il obtient un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection.

ŒIL DU TIREUR D'ÉLITE

Transmutation

Niveau : assassin 4

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort affine les sens du personnage par magie, et en fait un adversaire mortel avec les armes à distance. Quand il lance *œil du tireur d'élite*, le personnage gagne les avantages suivants.

- Bonus d'aptitude de +10 aux tests de Détection.
- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Capacité d'effectuer une attaque sournoise à distance, jusqu'à 18 mètres au lieu de 9 mètres.
- Capacité d'effectuer une attaque mortelle avec une arme à distance au lieu d'une arme de corps à corps. La cible doit être située dans un rayon de 18 mètres.

Ce sort ne confère pas au personnage les aptitudes d'attaque sournoise ou d'attaque mortelle s'il n'en dispose pas déjà.

Œil du tireur d'élite met le personnage en parfaite harmonie avec le point d'observation où il se trouve quand il lance le sort. Il est à même d'interpréter la moindre nuance dans la brise, chaque

angle et chaque ombre, mais uniquement depuis ce point. S'il se déplace ne serait-ce que de 1,50 mètre de l'endroit où il se trouvait en lançant le sort, il en perd les avantages jusqu'à ce qu'il y retourne.

Focaliseur : la lentille d'une loupe.

PLAINTÉ DE LA DESTINÉE

Nécromancie [mental, son, terreur]

Niveau : barde 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée et 1 round/niveau ou 1 round ; voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Quiconque se trouve dans la zone d'effet de ce sort endure une souffrance atroce et se trouve démoralisé. Chaque créature subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 15d4) et devient paniquée pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. Un jet de Volonté réussi permet de réduire de moitié les dégâts, d'être secoué au lieu de paniqué, et réduit la durée de cet effet à 1 round.

POSTURE ENCHANTELAME

Abjuration

Niveau : druide 2, ensorceleur / magicien 2

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort, qu'apprécient particulièrement les Gardiens enchantelames (cf. page 167) améliore la capacité du personnage de se défendre à l'aide de deux dagues. Comme beaucoup des techniques des enchantelames, il dépend de l'utilisation des dagues pour abattre l'ennemi. Les effets du sort ne se produisent pas si le personnage ne porte pas deux dagues, mais ils ne s'interrompent pas s'il laisse tomber, lance ou perd une dague, ou les deux.

Tant que dure ce sort, si le personnage effectue une attaque à outrance en tenant une dague dans chacune de ses mains, il gagne un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec des dagues durant ce round.

La puissance enchantée qui imprègne ses dagues tant que ce sort agit permet au personnage de dévier l'énergie magique de nombreux sorts. Tant qu'il porte deux dagues et combat sur la défensive, le personnage gagne une résistance à la magie égale à 5 + son niveau de lanceur de sorts.

Le sort accroît tellement la concentration du personnage que tant que toute son attention est portée vers la défense, il peut détourner la plupart des coups à l'aide de ses dagues. Quand il porte deux dagues et utilise l'action de défense totale, il gagne à la fois la résistance magique décrite ci-dessus et une réduction des dégâts (5/magie).

Focaliseurs : une paire de dagues.

PRÉCISION MEURTRIÈRE

Transmutation

Niveau : rôdeur 1

Composantes : V, G



Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme à distance touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Cette transmutation permet à une arme à distance de porter un coup au but aux ennemis jurés du personnage. Tous les jets effectués pour confirmer des coups critiques contre les ennemis jurés réussissent automatiquement, ce qui fait que chaque critique possible est un critique effectif. L'arme affectée ignore également les chances de rater dues au camouflage quand elle cible un ennemi juré (à moins que la cible ne bénéficie d'un camouflage total, auquel cas les chances de rater normales s'appliquent). Si l'arme à distance ou le projectile tiré dispose d'un effet magique ou d'une propriété liée aux coups critiques, ce sort n'a aucun effet.

PRÉCISION TACTIQUE

Divination [mental]

Niveau : barde 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Quand le personnage lance ce sort, il permet à chacune des cibles de ressentir intuitivement ce que font les autres, leur permettant de mieux coordonner leurs attaques. Si deux alliés affectés prennent la même créature en tenaille, chacun gagne un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaques effectués contre la créature en question. Ce bonus s'ajoute au bonus normal de +2 affectant les jets d'attaque contre des créatures prises en tenaille.

De plus, si un allié affecté inflige des dégâts à un adversaire pris en tenaille par un autre allié affecté, il inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises sont également immunisées contre ces dégâts supplémentaires.

Composante matérielle : un jouet en forme de petit soldat.

RAGE AVEUGLE

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : barde 2, ensorceleur / magicien 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m / 2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage emplit le sujet d'une rage si intense que celui-ci se focalise entièrement sur l'idée de l'affronter en combat singulier. La cible doit pouvoir voir le personnage quand ce dernier lance le sort. Si le sujet perd ensuite le personnage de vue, le sort s'achève immédiatement. Une victime ne peut pas volontairement perdre le personnage de vue, en fermant les yeux par exemple, pour mettre d'elle-même un terme au sort.

Si le sujet contrôle l'espace où se trouve le personnage, il doit effectuer une attaque à outrance contre lui en utilisant ses armes de corps à corps ou ses armes naturelles de corps à corps. Si le personnage n'est pas dans l'espace contrôlé par le sujet, il doit se déplacer à une vitesse égale au maximum à deux fois sa vitesse de déplacement, en terminant son mouvement aussi près que possible de lui. S'il arrive à s'approcher assez en un seul mouvement pour contrôler l'espace où se trouve le lanceur de sorts, il peut s'arrêter et effectuer normalement une attaque de corps à corps contre lui.

Tant qu'il est sous l'effet de *rage aveugle*, le sujet peut utiliser tous ses dons, compétences et pouvoirs de combat au corps

à corps normaux, qu'ils soient offensifs ou défensifs. Cependant, il ne peut pas effectuer d'attaque à distance, lancer de sorts, ni activer d'objets magiques nécessitant un mot de commande ni d'objets à potentiel magique ou à fin d'incantation. Le sujet ne peut pas attaquer d'autre créature que le lanceur de sorts.

Le sujet de ce sort, bien qu'il soit submergé par la rage, ne devient ni stupide ni suicidaire. Par exemple, une créature affectée ne sautera pas d'une falaise pour atteindre le lanceur de sorts.

La *rage aveugle* produit un effet secondaire intéressant quand le sort affecte un personnage ou une créature dotée de l'aptitude rage de berserker (comme un barbare). Dans ce cas, la *rage aveugle* active automatiquement l'aptitude rage de berserker (et compte pour une utilisation quotidienne de cette aptitude par le personnage).

Focaliseur : un mouchoir ou un morceau de tissu écarlate, agitée en direction de la cible tandis que le lanceur de sorts prononce l'incantation verbale.

RAPIDITÉ INSTANTANÉE

Transmutation

Niveau : rôdeur 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme *rapidité* (cf. page 279 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

REFRAIN ENTÊTANT

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : barde 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage interprète une mélodie ridicule et entraînante qui reste dans la

mémoire du sujet à moins que celui-ci ne réussisse un test de Volonté. La mélodie qui tourne en boucle handicape le sujet quand il s'agit de lancer des sorts ou d'accomplir n'importe quelle action qui nécessite une concentration mentale. Le sujet subit un malus de -4 à tous ses tests de compétence associées à l'Intelligence et de Concentration. Dès que le sujet tente de lancer un sort, de se concentrer dessus ou de le diriger, il doit réussir un test de Concentration (DD égal au DD du jet de sauvegarde contre *refrain entêtant* + niveau du sort) pour éviter d'échouer dans sa tentative.

REPLI EXPÉDITIF RAPIDE

Transmutation

Niveau : barde 1, ensorceleur/magicien 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme *repli expéditif* (cf. page 283 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.

REPOS BIENFAISANT

Invocation (guérison)

Niveau : barde 1, druide 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Repos bienfaisant double la vitesse de guérison naturelle des sujets. Chaque créature affectée regagne le double de points de vie qu'elle aurait récupérés durant la journée, selon son niveau d'activité (cf. page 82 du *Manuel des Joueurs*).

Refrain entêtant



SERRURIER INSTANTANÉ

Divination

Niveau : assassin 1, ensorceleur/magicien 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage peut effectuer un test de Crochetage ou de Désamorçage/sabotage durant ce round au prix d'une action libre. Il gagne un bonus d'intuition de +2 au test.

TEMPÊTE D'ACIER

Transmutation

Niveau : rôdeur 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage ne peut lancer ce sort qu'au début de son tour, avant d'avoir entrepris toute autre action. Après avoir lancé *tempête d'acier*, le personnage peut utiliser une action complexe pour porter une attaque contre chaque adversaire situé à portée, et ce à l'aide de

chacune de ses armes de corps à corps. S'il porte deux armes ou une arme double, le personnage peut attaquer chaque adversaire avec chacune des armes (ou des extrémités), en utilisant les règles normales du combat à deux armes. Ainsi, un rôdeur portant une épée longue et une épée courte peut attaquer chaque adversaire situé à sa portée avec ses deux armes. Le personnage peut attaquer un nombre maximal de cibles égal à son niveau de personnage. S'il choisit de ne pas dépenser d'action complexe de cette façon après avoir lancé le sort, ce dernier n'a aucun effet.

TEMPÊTE DE FLÈCHES

Transmutation

Niveau : rôdeur 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage ne peut lancer ce sort qu'au début de son tour, avant d'avoir entrepris toute autre action.

Après avoir lancé *tempête de flèches*, le personnage peut utiliser une action complexe pour porter une attaque à distance l'aide d'un arc dont maîtrise le manie- ment contre tout adver- saire situé

dans un rayon égal au facteur de portée de l'arme. Le personnage peut attaquer un nombre maximal de cibles égal à son niveau global. S'il choisit de ne pas dépenser d'action complexe de cette façon après avoir lancé le sort, ce dernier n'a aucun effet.

TIR ASSISTÉ

Divination

Niveau : ensorceleur/magicien 1, rôdeur 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Le personnage utilise l'énergie magique pour brièvement focaliser son esprit et son corps sur un coup parfait. Tant que ce sort agit, les attaques à distance du personnage ne subissent pas de malus dû à la distance.

De plus, tant que ce sort agit, les attaques à distance du personnage ignorent les bonus à la CA dus à un abri autre que total.

Ce sort ne confère aucun pouvoir permettant de dépasser la portée maximale de l'arme avec laquelle attaque le personnage, ni d'attaquer des cibles bénéficiant d'un abri total.

TRANSFORMATION EN TUEUR DES OMBRES

Transmutation

Niveau : ensorceleur/ magicien 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/ niveau (T)

Le personnage devient un combattant furtif et dangereux. Son état d'esprit se modifie de manière à ce qu'il préfère la discrétion, la tromperie et la surprise aux assauts magiques.

Tempête de flèches



Le personnage gagne un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, un bonus de chance de +3 à la classe d'armure, un bonus de chance de +5 aux jets de Réflexes, un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection, Perception auditive, Déplacement silencieux et Discrétion, et l'aptitude au maniement de toutes les armes courantes, plus l'arbalète de poing, l'arc court, l'épée courte, la matraque et la rapière. Il gagne également le don Attaque en finesse et l'aptitude d'esquive totale (cf. page 45 du *Manuel des Joueurs*). Il inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires dès qu'il attaque un adversaire qu'il prend en tenaille ou qui se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA. Ces dégâts supplémentaires fonctionnent comme l'aptitude d'attaque sournoise du roublard.

Le personnage perd sa capacité à lancer des sorts pour la durée du sort, y compris sa capacité à utiliser des objets à activation de sort ou à fin d'incantation, comme si les sorts ne faisaient plus partie de la liste de sorts de sa classe.

Composante matérielle : une *potion de grâce féline*, que le personnage boit (et dont les effets sont remplacés par ceux du sort).

VISION DU PASSÉ

Divination

Niveau : barde 6, ensorceleur/magicien 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : personnelle

Zone d'effet : rayon de 18 m, centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage peut voir et entendre dans le passé, et être témoin d'événements qui se sont déroulés là où il se trouve actuellement. Le niveau de détail de ce qu'il voit et entend par l'intermédiaire de ce sort dépend de la période qu'il désire observer : se concentrer sur quelques jours permet d'obtenir plus de détails que, par exemple, tenter d'observer une période de temps qui se compte en siècles. Le personnage ne peut observer qu'une période donnée quand il lance le sort, période qu'il doit choisir parmi les possibilités suivantes.

Jours. Le personnage perçoit les événements du passé, remontant dans le temps d'un jour par niveau de lanceur de sorts. Il obtient des informations détaillées concernant les individus, les conversations et les événements qui se sont déroulés en ce lieu.

Semaines. Le personnage obtient un résumé des événements du passé, remontant d'une semaine par niveau de lanceur de sorts. Les mots et les détails exacts ne sont pas perçus, mais le personnage connaît tous les intervenants et les grandes lignes des conversations et événements qui se sont déroulés en ce lieu.

Années. Le personnage a une idée générale des événements du passé, remontant

d'un an par niveau de lanceur de sorts. Il ne remarque que les événements dignes d'intérêt comme les décès, les batailles, les scènes fortement imprégnées d'émotions, et les événements significatifs.

Siècles. Le personnage a une idée générale des événements du passé, remontant d'un siècle en arrière, plus un siècle pour chaque tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts au-delà du premier. Par exemple, un lanceur de sorts de niveau 16 pourrait observer les événements qui se sont déroulés lors des quatre siècles précédents, et un lanceur de sorts de niveau 17 lors des cinq siècles passés. Le personnage ne remarque que les événements particulièrement importants : les couronnements, les morts de personnages importants, les batailles importantes et d'autres événements historiques.

Composante matérielle : un diamant en forme de sablier valant au moins 1 000 po.

Vol rapide

TRANSMUTATION

Niveau : barde 2, druide 3, ensorceleur/magicien 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action rapide

Portée : personnel

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round

Ce sort fonctionne comme *vol* (cf. page 302 du *Manuel des Joueurs*), excepté pour ce qui est noté ci-dessus.



Illustration de D. Kovacs

Les clans, les guildes et autres organisations fournissent bien des opportunités intéressantes pour les personnages de toutes classes. Définir les formes d'arts préférées d'un barde selon les préceptes de son école, choisir les sorts d'un magicien en fonction des préférences d'une académie de magie ou sélectionner une mission selon les directives d'une guilde de voleurs : voilà qui donne toute sa saveur à un monde de campagne. Dans un éventail si large d'organisations, toutes les classes ont leur place. Toutefois, les organisations décrites ici se concentrent sur des groupes dont les membres utilisent des compétences extrêmement variées ou sont particulièrement doués pour un groupe de compétences spécifiques. Souvent, cette expertise est associée à une organisation criminelle ou à sa contrepartie du côté de la loi, mais elle sert aussi bien d'autres types d'organisations et les personnages qui en font partie.

Appartenir à une organisation confère à la fois des responsabilités et des avantages, sinon le personnage ne s'impliquera pas vraiment dans ce choix d'allégeance des plus importants. La description des organisations de ce chapitre en présente les généralités, et permet aux joueurs et aux MD d'en approfondir les détails et de les adapter à leur monde de campagne. Dès qu'un joueur choisit d'affilier

un personnage à une organisation, les joueurs et le MD doivent discuter du rôle de ce groupe dans leur univers de jeu. La discussion doit permettre de déterminer ce que le personnage cherche à obtenir en adhérant à l'organisation, quelles responsabilités il aura, la fréquence des interventions de l'organisation dans les sessions de jeu, et tous les autres détails que le joueur ou le MD jugera bon de mettre au point.

Les organisations de ce chapitre sont décrites selon le format suivant.

NOM DE L'ORGANISATION

Les premiers paragraphes traitent de généralités concernant l'organisation, ses buts, ses motivations et ses principales activités.

Rejoindre l'organisation. La procédure qu'un personnage doit suivre pour devenir un membre du groupe.

Avantages des membres. Les avantages qu'un personnage obtient en adhérant. Bien que cette section soit tournée vers les joueurs, le MD est libre de changer les avantages ou d'y imposer des restrictions comme il l'entend.

Suggestions d'interprétation. Des conseils (et non des règles strictes) concernant l'interprétation de personnages affiliés à l'organisation. Ces suggestions ne devraient jamais se substituer aux choix du joueur, mais souvenez-vous qu'un personnage est bien plus susceptible de se sentir à sa place au sein d'une organisation si sa personnalité s'accorde avec celle de la majorité des autres membres.

Membre type. Une courte description d'un membre typique de l'organisation.

Classes de prestige. Les classes de prestige dont disposent les membres, leur fréquence et leur importance relative au sein de la guilde, et des conseils permettant de savoir à quel point il est important pour un membre de finir par intégrer une classe de prestige particulière.

Histoire de la guilde. Un aspect inhabituel de la guilde, comme une légende concernant le groupe, un membre célèbre (parfois tristement), les origines de l'organisation, ou un préjugé répandu la concernant.

La guilde dans une campagne. Une brève description de la façon dont une campagne peut se dérouler si la majorité des personnages joueurs sont membres de la guilde en question. Quand la situation s'y prête, on y parle de la façon dont un

groupe d'aventuriers peut agir en tant que branche officielle de l'organisation, et les conditions nécessaires et avantages d'un tel arrangement.

Exemple de membre de l'organisation.

Chaque description se termine par la fiche d'un membre représentatif de l'organisation.

CLAN DES NINJAS LAMEDRAGON

Il y a bien longtemps, une famille puissante fut victime d'une grave trahison de la part d'un prince ambitieux. Après cette trahison, rares étaient les membres de la famille ou leurs serviteurs dévoués qui avaient survécu, et ceux qui étaient encore en vie étaient confrontés à un choix difficile : sacrifier leur honneur en fuyant ou périr face aux forces écrasantes de leurs ennemis rassemblés. Tandis que le gros des effectifs de la famille continuait à se battre, quelques-uns des guerriers survivants se virent confier l'escorte de certains des plus jeunes membres de la famille vers un domaine secret situé loin au nord.

Cet ancien domaine avait été caché aux yeux de tous excepté quelques membres de haut rang de la famille, car il dissimulait un secret plus important encore que l'honneur de la lignée.

METTRE L'ACCENT SUR UNE ORGANISATION DURANT UNE CAMPAGNE

Créer une organisation intéressante et cohérente apporte beaucoup à un univers de campagne, mais un MD doit choisir avec soin quand et comment il introduit de telles organisations. Si elles sont mentionnées trop souvent, ces organisations peuvent devenir plus importantes aux yeux des joueurs que le MD ne le voudrait, mais si elles sont reléguées à l'arrière-plan et évoquées trop rarement, les joueurs les oublieront rapidement et le travail du MD pour les incorporer à son monde aura été vain. Voici quelques façons de rappeler avec subtilité l'importance d'une organisation et son intérêt dans la campagne.

Rumeurs. Soumises entièrement au contrôle du MD, les rumeurs concernant l'activité d'une guilde peuvent rappeler aux joueurs l'importance de celle-ci, constituer des opportunités d'aventures, et rappeler aux personnages qui sont membres de l'organisation qu'ils ont des préoccupations qui priment sur celles de leur groupe d'aventuriers.

Don Prestige. Tout personnage qui appartient à une organisation devrait obtenir des suivants et des compagnons d'armes qui en sont aussi membres.

Architecture et géographie. Le fait de simplement mentionner que les personnages passent devant l'enceinte de l'Ordre de l'Illumination tandis qu'ils traversent une ville leur rappellera que l'organisation joue un rôle important dans la communauté et dans la campagne. Prendre le temps de décrire sa taille ou sa conception architecturale donne aux joueurs des indices concernant le groupe, et ce genre de détails les rend plus susceptibles de se souvenir de l'organisation s'ils la rencontrent dans une aventure ultérieure.

PNJ. Les personnages non joueurs sont l'instrument le plus utile pour insister sur l'importance d'une organisation, et ils peuvent aider le MD à décrire ou mettre l'accent sur le groupe de diverses manières.

Modestes faveurs. Comme les PNJ sont les représentants d'une organisation les plus faciles à remarquer, les joueurs compteront sur un groupe de PNJ membres pour leur faire de petites faveurs en raison de leur affiliation commune. Par exemple, un aubergiste lié aux Gardiens enchantelames peut consentir aux personnages joueurs de passer la nuit avec une réduction de 5% – même s'ils ne sont pas membres eux-mêmes – s'ils ont aidé l'organisation ou accompli de bonnes actions remarquables par le passé.

Petits handicaps. Comme ceux qui font de petites faveurs au groupe, les PNJ qui lui font subtilement obstacle (sans le combattre) en raison de leur affiliation posent rapidement l'atmosphère de l'organisation.

Membres aspirants. Une des meilleures façons de mettre l'accent sur une organisation lors d'une campagne est de présenter un exemple bien visible du genre de personne qui désire rejoindre ce groupe. Le jeune paladin enthousiaste qui veut rejoindre l'Ordre de l'Illumination peut mettre l'accent sur les opinions extrémistes de l'organisation concernant la loi et la vertu, ainsi que le point de vue quelque peu naïf qui y est lié.

Anciens membres. Une autre façon idéale de présenter une organisation consiste à décrire ceux qui en ont été exclus. Qu'il s'agisse de présenter un exilé qui revient pour se venger ou un personnage plus complexe et dont le départ du groupe s'est fait de manière plus amicale, un PNJ ancien membre d'une organisation est une excellente façon de clarifier l'opinion du groupe concernant certains points subtils ou de présenter la façon dont elle punit ceux qui violent ses lois ou ses idéaux.

Acheteurs de butin. Une manière subtile de faire sentir la présence d'une organisation consiste à ce que ses membres achètent le butin excédentaire des PJ. Si la guilde de Noctechant achète les quinze rapières de maître que les aventuriers ont ramenées de leur dernier donjon, cela rappelle au groupe la présence de la guilde sans exagérer son importance.

Un dragon d'argent de grand pouvoir, mourant, avait chargé la famille de garder ses derniers œufs, mais à cause d'une terrible malédiction lancée par un dragon rival, ceux-ci mettaient des siècles à éclore. Quand les derniers membres de la famille arrivèrent dans le domaine, ils réalisèrent qu'ils ne pouvaient trahir la confiance du dragon, malgré les revers qu'ils avaient essuyés, et se résignèrent à disparaître dans l'obscurité plutôt que de faire appel à l'aide d'autres rivaux du prince félon.

Comme les meilleurs guerriers de la famille avaient été victimes de la trahison, le clan ne disposait d'aucun enseignement martial qui lui soit propre. Après quelques siècles de tranquillité, le nom de la famille avait été oublié de tous excepté des historiens les plus blasés qui passaient leur temps au fond des vastes bibliothèques impériales. Les œufs du dragon finirent par éclore, et en grandissant, les dragons apprirent la dette qu'ils avaient envers la famille. Les jeunes dragons s'en firent, et bien des générations humaines s'écoulèrent avant que l'un d'entre eux ne revînt avec un présent. Désormais arrivé à maturité et fort puissant, le dragon Aile d'Argent offrit à la famille la connaissance de techniques de combat d'un groupe de guerriers depuis longtemps éteint, qui avait maîtrisé des méthodes subtiles.

Après un long entraînement sous la tutelle d'Aile d'Argent, les nouveaux guerriers de la famille commencèrent à se venger de crimes depuis longtemps oubliés par le reste de l'empire. Les rares témoins qui les virent combattre et survécurent leurs donnèrent le nom de ninjas Lamedragon. En quelques années, les descendants du prince félon avaient été tués jusqu'au dernier, et la vengeance de la famille était accomplie.

Une fois sa dette payée, Aile d'Argent quitta la famille pour trouver de son propre chef sa place dans le monde. Des générations plus tard, la famille est restée cachée, bien qu'elle recrute désormais quelques individus dignes de confiance à des intervalles de quelques années. Toutefois, sans la tutelle du dragon et le désir urgent de vengeance, la volonté de la famille s'est dispersée, et ses guerriers ont des objectifs différents et parfois contradictoires. Certains veulent révéler leur existence et réclamer leurs droits en tant que famille importante. D'autres désirent rester cachés et utiliser leurs talents pour le profit et l'aventure. D'autres encore empruntent une voie plus sinistre, vendant leurs mortels talents d'assassins à quiconque peut payer leurs tarifs élevés.

Rejoindre le clan des ninjas Lamedragon. La grande majorité des membres du clan des ninjas Lamedragon est née au sein de l'organisation, mais le groupe n'est pas fermé aux étrangers. Le clan protège jalousement ses secrets et l'identité de ses plus puissants dirigeants, mais il invite encore en son sein ceux qui s'avèrent être des alliés dignes de ce nom et des compagnons loyaux. Ces rares occasions où l'on accepte des étrangers dans le clan sont souvent liées à un guerrier Lamedragon parti à l'aventure avec des compagnons fiables, qu'il invite au sein de l'organisation quand ils ont prouvé maintes fois qu'ils sont dignes de confiance. L'appartenance au clan des ninjas Lamedragon est l'affaire de toute une vie, et on ne devrait jamais la prendre à la légère.

Avantages des membres. Le clan des ninjas Lamedragon donne accès à bien des objets étranges et à des techniques de combat qui ne sont pas disponibles pour les autres personnages. Vous pouvez donner aux membres de ce clan l'accès à un petit éventail de classes de prestige et d'objets issus du supplément *le Guide de l'Orient* même s'ils ne sont pas normalement disponibles dans votre univers de campagne. Cet accès peut inclure la classe de ninja décrite au Chapitre 1 de ce livre, si vous avez choisi de ne pas l'autoriser pour tous les personnages de la campagne.

Suggestions d'interprétation. La plupart des ninjas Lamedragon restent honnêtes et honorables, malgré les revers que le clan a essuyés et le fait que leur formation met plus l'accent sur la discrétion et l'assassinat que le combat à la loyale.

Membre type. Bien des membres du clan des ninjas Lamedragon ont au moins un niveau de classe de ninja, même si nombre d'entre eux sont des roublards, des experts ou des guerriers. Ils passent le plus clair de leur temps à s'occuper des affaires les moins éclatantes du clan, comme protéger une forteresse cachée et accomplir des actes d'espionnage de base qui permettent à la famille de rester secrète tout en étant informée de ce qui se passe dans le monde.

Classes de prestige. Les membres de plus haut rang du clan des ninjas Lamedragon prennent souvent des niveaux dans les classes de prestige de tueur fantôme, d'assassin ou de maître des ombres. Ces classes représentent trois approches très différentes adoptées par les membres du clan concernant les missions, les aventures et les assassinats. Ceux qui suivent la voie du tueur fantôme voient leurs talents comme un instrument puissant à utiliser dans un



Symbole du
clan des ninjas
Lamedragon

but réfléchi. Ceux qui empruntent la voie de l'assassin voient leurs compétences comme un atout de choix à vendre au plus offrant, et se préoccupent moins de questions de moralité. Ceux qui cherchent à acquérir des niveaux dans la classe de prestige de maître des ombres ont une approche bien plus détachée concernant le clan (même s'ils respectent scrupuleusement leur serment d'en ternir l'existence secrète), et préfèrent vivre des aventures que se trouver mêler à des intrigues.

Histoire de la guilde. La fondation du clan des ninjas Lamedragon est désormais entrée dans la légende, mais nombre des agissements récents du clan sont dignes d'être relatés. En fait, les histoires qui concernent les activités du clan sont si populaires parmi certaines factions de la populace que les bardes en font des chansons et des contes, et que chaque village compte au moins un habitant qui laisse entendre qu'il a des connaissances spéciales concernant le clan et ses activités. Bien des histoires récentes parlent de la mort d'une jeune demi-elfe nommée Krialla et de la disparition de son épée magique, *Bourgeon Nocturne*. Krialla, une aventurière qui avait connu quelques succès mineurs, obtint apparemment l'épée des mains d'un guerrier gravement blessé qui revenait d'une aventure. Plutôt que de lui porter secours, la demi-elfe tira profit de l'état critique du guerrier et s'empara de l'épée. Bien que le guerrier fût trop faible pour résister, il promit que dans l'année, des fantômes viendraient réclamer l'épée et le venger. Krialla étant morte et l'épée ayant disparu, bien des gens du peuple en ont conclu que le guerrier était un ninja Lamedragon, et que quiconque porte désormais *Bourgeon Nocturne* doit également être membre du célèbre clan.

Le clan des ninjas Lamedragon dans une campagne. En raison des intérêts variés et parfois contradictoires qu'il sert, le clan des ninjas Lamedragon peut devenir un moteur fascinant pour une campagne. Les personnages peuvent tenter de diriger les intérêts de la famille, la fuir pour poursuivre leurs propres objectifs et vivre leurs propres aventures, ou même rejoindre l'organisation sur le tard et filtrer les tensions internes du clan grâce à leur propre expérience.

Exemple de ninja lamedragon

Li Fan. Humain (m), ninja 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+3 ; pv 16 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 ; B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Att ou Out épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2/19–20) ou arc court de maître (+4 à distance, 1d6/x3) ; AS frappe éclair (+2d6), pouvoirs *ki* (3/jour) ; Part éclipse spectrale, recherche des pièges, utilisation du poison ; AL N ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +3 ; For 12, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +8, Crochetage +7, Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +10, Détection +8,

Discrétion +8, Équilibre +7, Escalade +5, Fouille +4, Saut +3 ; Esquive, Prospection tactile †, Science de l'initiative.

† Nouveau don décrit page 110.

Langues : commun.

Frappe éclair (Ext). À chaque fois que sa cible est prise au dépourvu ou en tenaille, ou perd le bénéfice de son éventuel bonus de Dextérité à la classe d'armure contre son attaque, Li lui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de réussite. Ces dégâts s'appliquent également aux attaques à distance contre des cibles situées à un maximum de 9 mètres. Les créatures disposant d'un camouflage, celles dont on ne peut distinguer les organes vitaux et toutes les créatures immunisées contre les dégâts supplémentaires des coups critiques sont immunisées contre la frappe éclair.

Pouvoirs ki (Sur). Li peut utiliser ses pouvoirs de *ki* trois fois par jour, et uniquement s'il ne porte aucune armure ni charge. Comme il s'agit d'un ninja de niveau 3, son seul pouvoir de *ki* est éclipse spectrale.

Tant que la réserve de *ki* de Li n'est pas épuisée (tant qu'il lui reste au moins une utilisation quotidienne), il gagne un bonus de +2 à ses jets de Volonté.

Éclipse spectrale (Sur). Li peut devenir invisible pendant 1 round, une fois par jour. Il recourt à ce pouvoir par une action rapide (cf. page 137) qui n'entraîne pas d'attaque d'opportunité.

Recherche des pièges. Li peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/ sabotage pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Utilisation du poison (Ext). Li ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Possessions : épée courte +1, arc court de maître et 20 flèches, outils de cambrioleur de qualité supérieure, 1 dose d'extrait de sanvert.

ENQUÊTEURS HANTECRIME

Il y a quelques années, un groupe d'aventuriers ayant connu quelque succès se tourna vers l'investigation et la résolution de crimes pour des clients privés. Après quelques réussites, ils commencèrent à avoir plus de travail d'investigation qu'ils ne pouvaient en gérer seuls, et ils découvrirent qu'il existait un potentiel pour une expansion vers de nouvelles communautés. Le groupe concentra immédiatement ses efforts sur les affaires et l'organisation nécessaire pour recruter des

aventuriers de niveau bas à intermédiaire dotés d'un esprit analytique et du bon ensemble de compétences.

Durant les quelques années qui se sont écoulées depuis sa fondation, la guilde des enquêteurs Hantecrime s'est étendue à cinq cités réparties dans plusieurs nations, et coordonne désormais des centaines d'équipes d'enquêteurs fonctionnelles. Ces équipes ressemblent à des groupes d'aventuriers, mais mettent l'accent sur des observations minutieuses et un bon travail de détective (comprenant l'utilisation de la magie de divination) plutôt que sur la puissance de combat brute.

La guilde tire son nom inhabituel de sa volonté de s'occuper des cas de meurtres et de sa grande expérience quand il s'agit de découvrir et de mettre en échec les machinations de puissantes créatures mortes-vivantes.

Rejoindre les enquêteurs Hantecrime. Les enquêteurs Hantecrime acceptent les candidatures tout au long de l'année. Les candidats doivent prouver leurs talents d'enquêteurs en se soumettant à une série d'énigmes et de pièges préparés par la guilde. Ils ont le droit de participer à ce test en équipe, car la guilde encourage ses enquêteurs à travailler en équipe à tout moment. C'est l'équipe tout entière qui échoue ou réussit l'examen, mais dans des cas rares, quand un candidat est d'évidence supérieur au reste de son équipe, la guilde fait parfois des exceptions. Entrer dans la guilde ne coûte rien, mais les membres sont censés accepter au moins deux enquêtes demandées par la guilde chaque année, et remettre 5% des commissions issues de celles-ci.

Avantages des membres. Les personnages qui font partie des enquêteurs Hantecrime ont accès à des missions et des pistes d'aventures, ainsi que la possibilité de trouver rapidement des experts concernant un vaste éventail de sujets érudits. La guilde entretient des relations étroites avec des experts et des sages dans presque tous les domaines, et les membres de la guilde consultent souvent ces individus savants sans payer le prix habituel de leur intervention. Pour les cas extrêmes ou les longs projets de recherches, les enquêteurs doivent toujours payer le prix habituel, mais la guilde prend à sa charge 10% de ce coût tant que les personnages sont des membres en bonne et due forme et ont au moins réussi une enquête dans l'année précédente.

Suggestions d'interprétation. Les enquêteurs employés par la guilde doivent avoir un esprit vif et analytique, ce que reflètent leur façon de parler et leurs manières. Ils s'expriment en termes précis, observent avant d'intervenir dans la plupart des situations, et passent beaucoup de temps à remettre en question des conclusions qui sembleraient irréfutables à d'autres.

Membre type. La plupart des enquêteurs ont des niveaux de roubleur, de magicien ou de rôleur, bien que la guilde permette également aux membres d'autres classes de la

rejoindre s'ils savent travailler efficacement avec une équipe d'enquêteurs. Les membres vouent souvent leurs points de compétence à l'amélioration de leurs compétences de Fouille, Détection, Perception auditive et Psychologie avant d'en allouer à d'autres compétences. Les roubleurs de la guilde se concentrent sur l'amélioration de leurs compétences de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Classes de prestige. Si aucune classe de prestige unique n'est associée à la guilde, beaucoup fournissent des aptitudes spéciales qui aident les enquêteurs dans leurs missions. Les lanceurs de sorts aspirent aux classes qui leur confèrent une excellente base pour les compétences de Connaissances ou les pouvoirs de divination. Certains roubleurs ou rôleurs préfèrent des classes comme le limier professionnel ou le maître espion.

Histoire de la guilde. En tant que guilde relativement récente, celle des enquêteurs Hantecrime n'a pas autant de légendes à raconter (et dont elle pourrait se vanter) que les guildes aux effectifs semblables. La guilde s'est toutefois avérée assez efficace lors des missions qu'elle a choisies, et la rumeur de sa compétence continue à se répandre.

Les enquêteurs Hantecrime dans une campagne. Comme la guilde encourage ses membres à travailler en équipe, les enquêteurs Hantecrime représentent une force d'union et de motivation excellente pour une campagne qui comprend une bonne dose d'enquête et de résolution d'énigmes.

Exemple d'enquêteur Hantecrime.

Diesa Ungart. Nain (f), roubleur 5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 5d6 ; pv 20 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 17, contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Att ou Out matraque de maître (+4 corps à corps, 1d6 non-létal) ou fouet de maître (+4 corps à corps, 1d3 non-létal) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m (4,50 m avec le fouet) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; Part esquive instinctive, esquive totale, nain, recherche des pièges, sens des pièges (+1), vision dans le noir ; AL LN ; JS Réf +6*, Vig +1* (+3 contre le poison), Vol +3* ; For 10, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 12.

Compétences et dons : Connaissances (folklore local) +9, Crochetage +12, Décryptage +9, Désamorçage/sabotage +11, Détection +10, Diplomatie +3, Fouille +9 (+14 pour trouver les portes secrètes, pièges et autres objets cachés), Perception auditive +10, Psychologie +10, Renseignements +11 ; Expertise du combat, Maniement d'une arme exotique (fouet).

Langues : commun, nain ; gnome.

Attaque sournoise (Ext). Diesa inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Diesa). Une créature qui bénéficie d'un

camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Diesa peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Esquive instinctive (Ext). Diesa conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu (elle en perd cependant le bénéfice si elle se retrouve paralysée ou sans défense).

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Diesa l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Nain. Diesa bénéficie de la connaissance de la pierre, qui lui confère un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il le recherchait activement.

Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol. Ils reçoivent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les goblinoides. Les nains bénéficient d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Recherche des pièges (Ext). Diesa peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/ sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : chemise de mailles +1, fouet de maître, matraque de maître, lunettes grossissantes, 2 potions de grâce féline, outils

de cambrioleur de qualité supérieure, 2 potions d'invisibilité pour les animaux, 400 po.

FACULTÉ DU SAVOIR COALESCENT

Ce collège de bardes, l'un des plus grands qui soient, se concentre sur l'acquisition de savoir perdu, en particulier concernant l'histoire ou la magie. Ses membres feuillettent avec enthousiasme des volumes poussiéreux, cherchant à découvrir les secrets de sociétés depuis longtemps disparues, d'étranges rituels magiques et d'autres sujets inhabituels. Un conseil de trois administrateurs gère la faculté. Chacun en a été membre pendant dix ans ou plus, et s'est consacré à au moins trois domaines d'études durant cette période. Ces trois individus ne

mènent plus de recherches actives et se contentent de superviser les découvertes des autres, de faire circuler les rapports et de tenir à jour la liste des membres.

Le savoir historique et magique est le gagne-pain de cette faculté. Nombre des plus grands historiens du monde sont au moins membres adjoints, et plusieurs puissants magiciens ont rejoint ses rangs pour avoir accès à ses textes magiques. On y étudie l'histoire sous l'angle de l'archéologie, et les membres se concentrent sur la compréhension des langues, de l'architecture, des rituels et des personnages dominants des civilisations perdues.

Toutes les découvertes significatives des membres, depuis les découvertes originales aux résultats des longues études, sont transmises à tous les membres spécialisés dans le domaine correspondant. Par conséquent, un membre spécialisé dans l'histoire kreidikéenne peut recevoir le journal regroupant les notes d'une expédition à destination d'une nouvelle ruine kreidikéenne, la traduction d'un poème qui mentionne un roi-sorcier kreidikéen, et un

fragment du sort *fontaine de sang*, fort apprécié des mages kreidikiéens, et ce en l'espace d'un mois. L'identité du destinataire des recherches particulièrement importantes est le sujet de débats féroces : certains chercheurs sont furieux parce qu'ils ne reçoivent pas de copie d'études qu'ils croient vitales pour leurs propres recherches. La faculté a une politique stricte qui interdit de partager les résultats des recherches avec quiconque n'est pas membre. Il y a des siècles, cette politique



Symbole des enquêteurs Hantecrime

des recherches « pour lecteurs avertis uniquement » provoqua un schisme dans l'organisation, lequel aboutit à la formation de la ligue des Tisseurs de Légendes (cf. page 174).

« Jusqu'à ce que nous ayons rassemblé l'infini » est la devise de la faculté. Ses membres portent des robes noires dont le haut des manches est cerclé de bandes rouges.

La faculté du Savoir coalescent entretient une rivalité amicale avec un groupe semblable, la faculté des Études arcanobiologiques, et une autre, moins amicale celle-là, avec la ligue des Tisseurs de Légendes. Toutefois, les membres battent froid aux magiciens « qui veulent juste copier nos livres pour les sorts qu'ils contiennent, et non parce qu'ils veulent *apprendre* quelque chose ».

Rejoindre la faculté du Savoir coalescent. Les candidats doivent passer une série d'examens s'ils veulent être admis. Chaque test est unique, et composé de questions posées par des membres de la même spécialité que celle requise par le candidat. Comme ceux qui participent à l'élaboration des tests sont souvent éparpillés, la préparation d'un examen peut prendre des mois, et sa notation encore plus. Ceux qui ont élaboré les questions sont les seuls juges de l'admission ou non du candidat, et on a vu des membres particulièrement mesquins poser des questions d'une difficulté impensable simplement pour éviter que leur discipline de prédilection ne voie arriver trop de sang frais.

Passer avec succès un examen typique nécessite de réussir les tests de compétence suivants : Connaissances (mystères) DD 25, Connaissances (histoire) DD 25, et soit Connaissances (architecture et ingénierie) DD 15, soit Connaissances (géographie) DD 15. De plus, le candidat doit savoir lire et écrire au moins un langage obscur. Selon la spécialité désirée, les DD peuvent être supérieurs ou inférieurs. Il est possible de repasser l'examen, mais uniquement pour une spécialité différente.

La cotisation initiale est de 500 po, qui remboursent les frais d'élaboration et de notation des tests. La cotisation annuelle se monte à 250 po. Les membres actifs dépensent bien plus que cela pour leurs recherches, leur correspondance avec leurs collègues et les occasionnelles rencontres régionales.

Avantages des membres. Le plus grand avantage dont bénéficient les membres de la faculté est l'accès aux volumes de recherches que les membres produisent chaque année. À moins qu'ils n'aient réussi à se faire des ennemis parmi leurs collègues, les membres peuvent être sûrs de connaître en avant-première toutes les avancées dans leur domaine de prédilection.

Les membres qui posent des questions spécifiques ont également le droit de demander des informations aux membres qui ne font pas partie de leur propre spécialité. Toutefois, répondre à une telle requête est rarement une priorité, en particulier si cette question n'est pas assortie d'une bonne raison.

Suggestions d'interprétation. Les membres de cette faculté ont tendance à être intelligents, concentrés sur leurs recherches académiques, et étrangement énigmatiques. Ils préfèrent poser des questions que donner des réponses, ce qui déroute certains étrangers à la guilde. Rares sont les individus qui ont quelque chose contre la quête du savoir, mais la nature mystérieuse de la faculté peut parfois courroucer ceux qui préfèrent un échange d'informations plus libre. Les membres de la ligue des Tisseurs de Légendes supportent particulièrement mal ceux de la faculté.

Membre type. La plupart des membres de la faculté sont des bardes, magiciens et experts de niveau moyen avec le degré de maîtrise maximal dans plusieurs compétences de Connaissances. Chaque membre choisit un domaine de savoir (comme « le Second Empire de Qirtaia » ou « la magie de la mort vordhavienne ») en tant que spécialité à son entrée à la faculté, mais on peut en changer jusqu'à une fois par an. Les administrateurs mettent à jour la liste des membres et des spécialités chaque année, et transmettent ce document, appelé un « annuaire », aux membres actuels.

Classes de prestige. Les magiciens et les prêtres qui deviennent membres de la faculté aspirent d'ordinaire à prendre des niveaux de la classe de prestige de gardien du savoir. Les bardes prennent parfois la classe de gardien du savoir, mais aspirent plus à celle de virtuose itinérant, espérant développer leurs aptitudes musicales tout en se concentrant sur leur savoir et leurs talents magiques.

Histoire de la guilde. La faculté est plus concernée par l'acquisition de connaissances développées par d'autres que par l'accomplissement d'actes spécifiques ou de missions héroïques. Bien que quelques-uns des membres les plus jeunes de l'organisation restent des aventuriers actifs afin de chercher et de rapporter des livres perdus, des parchemins et d'autres sources de savoir, le gros des membres de la guilde passe le plus clair de son temps à étudier en silence. Malgré tout, le célèbre schisme entre la ligue des Tisseurs de Légendes et la faculté est parfois le sujet de débats à tous les échelons de la société, en particulier chez ceux qui se soucient de la distribution du savoir magique ou des anciennes reliques.

La faculté du Savoir coalescent dans une campagne. Une campagne centrée sur l'acquisition de connaissances cachées et magiques offre un grand potentiel pour des groupes de personnages de tous niveaux, et de toutes classes mélangées, en particulier si le groupe doit gérer des conflits internes et externes concernant le partage ou non du savoir. Dans la plupart des cas, une campagne faisant intervenir la faculté doit également inclure sa rivalité avec la ligue des Tisseurs de Légendes. Ces deux organisations peuvent même être représentées dans le même groupe, où les membres de

la faculté lutteront pour conserver jalousement toutes les informations trouvées par le groupe tandis que les Tisseurs de Légendes le pousseront à partager leur savoir avec quiconque semble s'y intéresser.

Exemple de membre de la faculté du Savoir coalescent

Pyrus. Elfe (m), devin 5 ; FP 5 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 5d4 ; pv 14 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 ; B.B.A +2 ; Lutte +1 ; Att ou Out bâton (+1 corps à corps, 1d6-1) ; AS sorts ; Part elfe, familier (chat), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +6 (+8 contre les enchantements) ; For 8, Dex 12, Con 10, Int 16, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Art de la magie +13, Connaissances (géographie) +8, Connaissances (histoire) +11, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (plans) +11, Décryptage +10, Déplacement silencieux +4, Détection +6, Fouille +5, Perception auditive +6 ; Création d'objets merveilleux^s, Écriture de parchemins^s, Ouvert d'esprit † (2)^s, Vigilance.

† Nouveau don décrit page 110.

Langues : commun, elfique ; draconien, géant, sylvestre.

Familier. Le familier de Pyrus est un chat nommé Plume d'oie. Le familier utilise les meilleurs bonus aux jets de sauvegarde, entre les siens et ceux de Pyrus. Les pouvoirs et caractéristiques de la créature sont résumés ci-dessous.

Pyrus bénéficie d'avantages spéciaux grâce à son familier. Cette créature confère à Pyrus un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux (compris dans le profil ci-dessus). Pyrus et Plume d'oie bénéficient d'un lien et du transfert d'effet magique.

Vigilance (Ext). Plume d'oie confère le don Vigilance à son maître tant qu'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre.

Lien télépathique (Sur). Pyrus peut communiquer par télépathie avec son familier à une distance maximale de 1,5 km. Le maître a le même rapport que son familier à un lieu ou à un objet.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort que Pyrus lance sur lui-même peut également affecter son familier si ce dernier se trouve à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation. De plus, il peut lancer directement sur lui tout sort à portée personnelle.

Sorts divins préparés (niveau 5 de lanceur de sorts ; école interdite : évocation). Niveau 0 : détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, manipulation à distance, signature magique ; 1^{er} niveau : alarme, compréhension des langages, couleurs dansantes (DD 14), identification, serviteur invisible ; 2^e niveau : détection de pensées, localisation d'objet, poussière scintillante (DD 15), ruse du renard ; 3^e niveau : don des langues, sommeil profond (DD 16), vision magique.

Grimoire. Comprend les sorts ci-dessus plus : niveau 0 : tous, exceptés les sorts d'évocation ; 1^{er} niveau : armure de mage, brume de dissimulation, effacement, monture ; 2^e niveau : image miroir, verrou du mage ; 3^e niveau : dissipation de la magie, état gazeux.

Possessions : anneau de protection +1, bâton, parchemin profane d'arme magique suprême, parchemin profane de dissipation de la magie, grimoire, sacoche à composantes, 4 perles (100 po chacune), 60 pp.



Plume d'oie, familier chat. FP - ; animal de taille TP ; DV 6 ; pv 23 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +5 ; Lutte -7 ; Att griffes (+9 corps à corps, 1d2-4) ; Out 2 griffes (+9 corps à corps, 1d2-4) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-4) ; AS conduit ; Part communication avec le maître, esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne ; AL NG ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +9 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +16*, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +10 ; Attaque en finesse^s, Discret.

Conduit (Sur). Plume d'oie peut placer les sorts de contacts à la place de Pyrus (voir Familiers, page 34 du Manuel des Joueurs).

Communication avec le maître (Ext). Plume d'oie peut communi-

quer verbalement avec Pyrus, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Esquive extraordinaire (Ext). Si Plume d'oie 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 des demi-dégâts).

Compétences. Le chat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Escalade, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et de Saut.

Symbole de la faculté du Savoir coalescent

Il utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force pour les tests d'Escalade et de Saut. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

GARDIENS ENCHANTELAMES

Lanceurs de sorts porteurs de paires de dagues jumelles, héritiers de pouvoirs magiques meurtriers, les Gardiens enchantelames exploitent leurs étonnantes capacités avec un sens impartial de la justice. Leurs membres dirigent des groupes d'aventuriers, débloquent le mal qui se cache au sein des communautés civilisées, et enquêtent ou font respecter la loi de leur propre chef quand le besoin s'en fait sentir. Ils agissent rarement en groupe, et se concentrent plutôt sur la formation de nouveaux membres, la recherche de nouveaux sorts ou le perfectionnement de nouveaux aspects de leur style de combat inhabituel.

L'un des aspects les plus intéressants des Gardiens enchantelames est leur intérêt pour la puissance magique et guerrière. Bien qu'ils comptent essentiellement sur leur capacité à lancer des sorts pour se débarrasser de leurs adversaires, ils utilisent tous leurs dagues jumelles avec une surprenante habileté. Certains utilisent leurs sorts pour améliorer leurs capacités physiques avant de se jeter dans la mêlée, lançant des sorts au milieu d'un tourbillon de lames étincelantes. D'autres utilisent leurs sorts pour abattre leurs ennemis et ne révèlent leurs couteaux mortels que quand un ennemi tente de prendre pour cible ces lanceurs de sorts qui peuvent sembler physiquement faible.

Deux classes de prestige de lanceurs de sorts sont associées à cette guilde. La classe d'animorphe enchantelame (page 26) attire les druides et les autres lanceurs de sorts divins, et la classe de mage enchantelame (page 50) les magiciens et autres lanceurs de sorts profanes. Ces deux groupes de l'organisation ne se distinguent que par le type de sorts qu'ils lancent et la formation qu'ils suivent. Par ailleurs, à tous égards, les deux ont la même influence et les mêmes effectifs au sein de l'organisation.

Rejoindre les Gardiens enchantelames. Les Gardiens enchantelames n'ont jamais été bien nombreux, et bien qu'ils cherchent toujours de nouveaux membres, ils n'acceptent qu'un petit pourcentage de ceux qui désirent se joindre à eux. Si les candidats n'ont pas besoin d'être d'un niveau suffisant pour accéder à l'une des classes de prestige d'enchantelame, il faut cependant qu'ils disposent de la capacité de lancer des sorts, d'une valeur de Dextérité assez élevée pour s'entraîner par la suite au maniement de deux armes en même temps, et, plus important encore, d'une aspiration sincère et profonde à faire le bien. Ceux qui espèrent rejoindre la guilde doivent trouver un sponsor – généralement un membre de la guilde, mais d'autres aventuriers ou chefs de communautés notables et d'alignement bon peuvent également introduire de nouveaux membres – et demander aux dirigeants de la guilde l'autorisation d'en faire

partie. Les dirigeants envoient généralement un représentant pour s'entretenir avec le candidat et mesurer ses capacités. Une fois accepté, le candidat est généralement formé par un autre membre des Gardiens enchantelames.

Avantages des membres. Les personnages qui deviennent des Gardiens enchantelames se rendront compte que les opinions sont très variables concernant leurs activités et l'organisation à laquelle ils appartiennent. Dans bien des endroits, les membres bénéficient d'une petite réduction (généralement de 5%) sur les services ordinaires comme le logement et la nourriture, tant qu'ils font savoir qu'ils appartiennent à la guilde. D'un autre côté, certains dirigeants locaux n'apprécient guère l'idée d'un groupe de puissants guerriers lanceurs de sorts errant dans leur royaume et suivant leur propre code moral, quelque noble que soit leur motivation. Ces dirigeants et ceux qui les servent ont parfois méprisé les requêtes des gardiens et subtilement conçu des méthodes discrètes pour les encourager à continuer leur voyage vers d'autres royaumes.

Beaucoup de communautés accueillent les gardiens à bras ouverts, mais elles sont également susceptibles de les contacter pour demander leur aide. Que la région soit en proie aux agissements d'une puissante tribu de gobelours ou qu'un fermier affirme qu'un autre a empiété sur ses champs, un gardien, en tant qu'étranger à la communauté locale, peut prêter son aide et son jugement aux habitants du cru.

Suggestions d'interprétation. La plupart des Gardiens enchantelames sont calmes et réservés. S'ils ont confiance dans leur capacité à décider entre le bien et le mal, ils ne se prononcent généralement pas de prime abord, d'une part pour évaluer les réactions des autres, et pour en apprendre plus concernant leurs compagnons d'aventure. Ils agissent aussi de la sorte pour s'assurer qu'ils ont une appréciation correcte de la situation. Dans la plupart des situations où l'interprétation est importante, un membre doit poser plus de questions qu'il ne donne de réponses, et garder son opinion pour lui jusqu'à ce qu'on la lui demande. Une autre approche intéressante concernant l'interprétation d'un gardien consiste à mettre l'accent sur sa prudence dans ses rapports avec autrui sans que cela dégénère en suspicion directe.

Membre type. Le gardien enchantelame typique est un druide ou un magicien de bas niveau qui a choisi de manière peu orthodoxe d'apprendre à se battre avec deux armes, et plus particulièrement deux dagues. Après avoir fini son apprentissage, un membre rejoint souvent un groupe d'aventuriers. La guilde encourage ses membres à combattre activement le mal, à découvrir des trésors perdus ou des sources de pouvoir, et à travailler avec diligence à l'éradication des créatures monstrueuses qui menacent les régions civilisées. Quand ils ne partent pas à l'aventure, les membres types vivent des produits de leurs précédentes aventures, bien que certains s'engagent

dans les forces de l'ordre ou en tant qu'enquêteurs spéciaux dans des communautés viciées par le crime. En raison de leur profond intérêt pour les sorts, les gardiens passent souvent du temps avec d'autres membres de la guilde, apprenant des sorts plus avancés ou pratiquant leurs techniques de combat.

Classes de prestige. La plupart des membres des Gardiens enchantelames aspirent à devenir soit animorphe enchantelame, soit mage enchantelame, selon qu'ils ont une affinité pour la magie divine ou profane. Les membres des classes de prestige d'enchantelame bénéficient d'un certain respect au sein de la guilde, et même ceux dont les capacités de lanceurs de sorts sont modestes s'y destinent souvent. Les membres de plus haut rang ont des niveaux dans une ou deux des classes d'enchantelame, mais des membres puissants et influents d'autres classes ont forgé des alliances durables avec les gardiens sans prendre de niveau dans aucune de ces classes de prestige ni devenir officiellement membres de l'organisation.

Secrets de la guilde. Nombre des plus grands trésors de la guilde des Gardiens enchantelames sont évidemment des paires de dagues jumelles magiques à la puissance considérable. Deux des plus précieuses de ces dagues, les *lames d'émeraude des sept vérités*, ont été perdues il y a des années par un animorphe enchantelame qui est tombé au combat contre un puissant vampire du nom de Malkan Ry-Ul. Les dagues et le vampire ont disparu depuis des années, mais récemment, des voyageurs venus de l'est ont rapporté qu'une grande cité était hantée par un tueur qui laissait d'étranges entailles vertes dans les cadavres de ses victimes, un effet secondaire caractéristique de la magie des lames d'émeraude.

Les Gardiens enchantelames dans une campagne. Une campagne centrée sur les Gardiens enchantelames n'a besoin que d'un ou deux PJ appartenant à la guilde. Les membres partent souvent à l'aventure avec des non-membres, et les activités du groupe fournissent un excellent ensemble de pistes pour de bons personnages de toutes les classes. Comme la guilde croit en une version très noble et ouverte du bien et de la justice, une campagne centrée sur les Gardiens enchantelames devrait inclure des aventures impliquant des problèmes moraux subtils et amener les personnages à déterminer leur propre définition du mot « bien ». Un mélange d'aventures dans les donjons et d'intrigues politiques est la recette idéale pour un groupe affilié à la guilde.

Exemple de gardien enchantelame

Seraphina Mincépine. Halfelin (f), druide 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille P ; DV 3d8 ; pv 17 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +2 ; Lutte -2 ; Att dague de maître (+6 corps à corps, 1d3), Out 2 dagues de maître (+4 corps à corps, 1d3) ; AS sorts ; Part absence de traces, compagnon animal (aigle), déplacement facilité, empathie sauvage (+4, +0 pour les créatures magiques), halfelin ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +6 (+8 contre les effets de terreur) ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 8, Sag 15, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +5, Discrétion +6, Dressage +6, Escalade +2, Perception auditive +4, Saut -2, Survie +4 ; Attaque en finesse, Combat à deux armes.

Langues : commun, langue des druides, halfelin.

Absence de traces (Ext). Seraphina ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

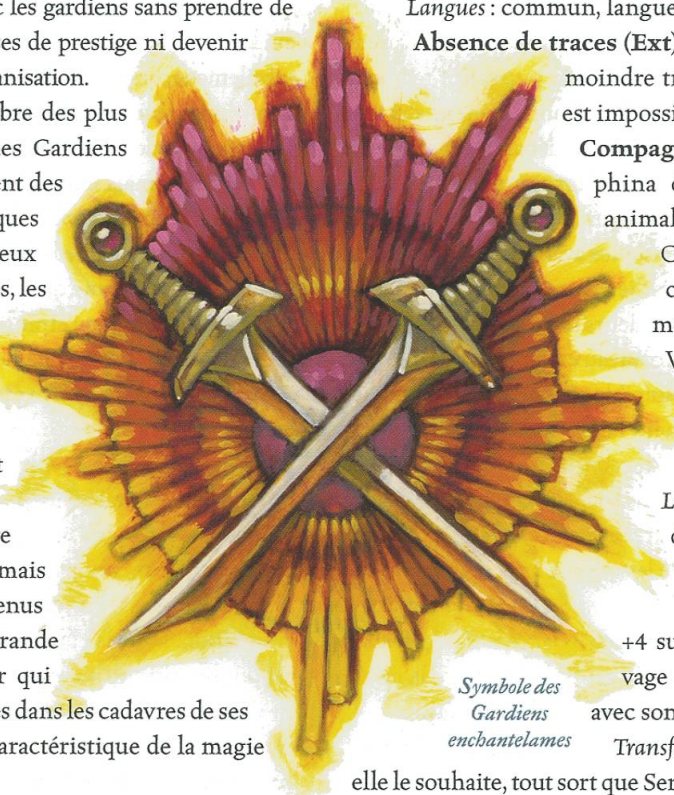
Compagnon animal (Ext). Seraphina dispose d'un compagnon animal, un aigle qu'elle appelle Cēilvif. Ses capacités et ses caractéristiques sont résumées ci-dessous. Egeth et Vivegambe bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Seraphina peut diriger Cēilvif par une action libre. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son aigle.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort que Seraphina lance sur elle-même peut également affecter Cēilvif. L'aigle doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, Seraphina peut lancer directement sur Cēilvif tout sort à portée personnelle.

Déplacement facilité (Ext). Seraphina se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Elle progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Sorts de druide préparés (niveau 3 de lanceur de sorts). Niveau 0 : création d'eau, détection de la magie, lumière, purification



Symbole des
Gardiens
enchantelames

de nourriture et d'eau ; 1^{er} niveau : grand pas, morsure magique, soins légers ; 2^e niveau : grâce féline, posture enchantelame †.

† Nouveau sort décrit page 154.

Possessions : armure de cuir +1, deux dagues de maître, 2 potions de soins modérés, sacoche à composantes, 75 po.

Oeilvif, aigle compagnon. FP – ; animal de taille P ; DV 3d8+3 ; pv 16 ; Init +3 ; VD 3 m, vol 24 m (moyenne) ; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +2 ; Lutte –2 ; Att serres (+7 corps à corps, 1d4) ; Out 2 serres (+7 corps à corps, 1d4) et bec (+1 corps à corps, 1d4) ; Part esquive totale, tours supplémentaires (2), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +6, Vig +4, Vol +3 ; For 11, Dex 16, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +16, Perception auditive +2 ; Arme de prédilection (serres), Attaque en finesse.

Esquive totale (Ext). 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, Œilvif l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Tours. Œilvif connaît les tours suivants (qui comprennent ses tours supplémentaires) : arrête, attaque avec moi †, attaque, au pied, chasse †, cherche, défense, suis avec moi †.

† Nouveau tour décrit page 100.

GUILDE DE NOCTECHANT

De mémoire d'homme, la guilde de Noctechant a toujours existé dans la cité, et ses origines remontent sans doute encore plus loin. Ses membres s'occupent d'affaires qui ne sont pas tout à fait légales... ainsi que d'autres qui sont tout à fait illégales : le jeu, la contrebande, le chantage et le vol. Les talents et la compétence de la guilde sont extrêmement réputés. Ce n'est pas tant qu'on la craigne : on lui témoigne simplement le respect qu'elle mérite. La plupart en parlent comme d'une guilde de voleurs, mais c'est là un point de vue extrêmement réducteur. Ses membres comprennent des roubards, des guerriers, des bardes, des magiciens et des ensorceleurs.

Les membres de la guilde ne s'impliquent pas dans des activités violentes comme l'extorsion ou le meurtre, car les dirigeants de l'organisation affirment depuis bien longtemps que si l'on tue ou intimide les clients, ceux-ci ne gagnent plus d'argent... et s'ils n'ont pas d'argent, la guilde ne peut pas gagner d'argent non plus. Naturellement, si un ou plusieurs de ses membres est attaqué ou menacé avec violence, la guilde est parfaitement capable de gérer la situation.

Rejoindre la guilde de Noctechant. Prudente quant à l'acceptation de nouveaux membres, la guilde de Noctechant préfère travailler avec ceux qu'elle considère comme des recrues potentielles pendant plusieurs années avant de les inviter à rejoindre ses rangs. Les candidats servent d'informateurs

rémunérés, de cambrioleurs indépendants, ou de bras à louer pendant les longues périodes de temps où l'on met à l'épreuve leur compétence et leur fiabilité. Bien qu'on ne dise pas explicitement à la plupart de ces recrues qu'elles travaillent pour la guilde de Noctechant, le groupe est assez puissant et célèbre pour que la majorité des individus soient à même de deviner qui paie leur salaire.

Les membres doivent s'acquitter d'une contribution à la guilde représentant 10% de leurs gains. En retour, ils ont accès à de vastes ressources.

Avantages des membres. À l'intérieur de sa cité d'origine, la guilde de Noctechant peut offrir à ses membres une sécurité presque absolue, des contacts politiques solides et l'accès à des serviteurs et des laquais loyaux et compétents. Les membres ont également accès à la vaste bibliothèque de la guilde, à ses centres de formation et à ses ateliers. Bien des commerçants de la ville offrent une réduction de 10% sur les services, les biens et les équipements aux membres de la guilde de Noctechant.

Ces ressources peuvent s'avérer incroyablement utiles, mais elles ont un prix. En tant qu'organisation criminelle efficace et ancienne, la guilde de Noctechant tire profit de toutes les activités qu'elle entreprend. Si la guilde obtient une entrevue entre un PJ et un baron local, en s'assurant que ce dernier écoutera sa requête, elle demande en retour que le personnage entreprenne une mission dangereuse visant à consolider la bonne volonté du baron à l'égard des souhaits de la guilde.

Suggestions d'interprétation. Extrêmement bien entraînés et infiniment sûrs d'eux, les membres de la guilde de Noctechant restent calmes et professionnels même dans les circonstances les plus extrêmes. Ils travaillent mieux en équipes unifiées, et prennent l'habitude d'apprendre à connaître les forces et les faiblesses de leurs compagnons. Ils attendent de leurs alliés qu'ils agissent rapidement et avec compétence, en particulier au combat ou lors de dangereuses missions. Cette combinaison d'expérience et de confiance fait de la plupart des membres des individus réservés et stables, et ils gaspillent rarement leur salive pour des futilités ou pour débattre inutilement. Quand une équipe ou un groupe d'aventuriers de la guilde prend une décision, le membre est susceptible de garder son opinion pour lui jusqu'à ce qu'il ait entendu les arguments de plusieurs autres membres, de s'exprimer une seule fois, puis d'agir promptement en accord avec la décision qu'aura prise le chef ou sur laquelle tout le monde se sera mis d'accord.

Membre type. La plupart des membres de la guilde de Noctechant sont des roubards, des experts, des guerriers et des hommes d'armes de bas niveau. Les roubards et les experts sont les yeux et les oreilles de l'organisation, et les meilleurs

(et les plus loyaux) grimpent ensuite les échelons pour devenir membre des classes de prestige de silence du Noctechant ou d'exécutant du Noctechant.

Classes de prestige. La guilde de Noctechant comprend des membres qui ont des niveaux dans une collection éclectique de classes de prestiges, mais la plupart appartiennent aux classes de silence du Noctechant ou d'exécutant du Noctechant. Ces deux classes de prestige incarnent l'organisation de la guilde elle-même. Les deux tiers du groupe, commandés par les silences du Noctechant, épient les riches et les nobles, déterrent les secrets qui serviront à faire chanter des individus, se livrent à des cambriolages audacieux, et tentent de contrer les efforts des représentants de l'ordre. Le tiers restant, guidé par les exécutants du Noctechant, fournit au groupe les bras à louer dont il a besoin pour se protéger.

Histoire de la guilde. Lénias de Brule, noble héritière, aventurière et l'un des plus puissants membres de la guilde de Noctechant qui ne fait pas mystère de son affiliation, a récemment disparu. La guilde aimerait se débarrasser définitivement de ce problème. Soit Lénias doit être retrouvée et convaincue de mettre un peu en sourdine son style de vie trop éclatant, soit la guilde doit être assurée qu'elle ne refera jamais surface. Comme la guilde est très occupée par ses propres affaires dans la cité, quelques représentants contactent discrètement des groupes d'aventuriers bien établis pour retrouver la noble héritière, s'occuper de ceux qui l'ont fait disparaître, puis faire face à Lénias elle-même.

La guilde de Noctechant dans une campagne. Bien qu'il existe des exceptions, la guilde de Noctechant ne devrait pas devenir un élément de campagne important avant que les personnages joueurs n'aient atteint le niveau 3 ou 4 au moins. Tant qu'ils n'auront pas vécu quelques aventures ou mené à bien quelques missions, ils ne seront pas susceptibles d'attirer l'attention de la guilde. Une fois qu'ils ont connu au moins quelques succès, les aventuriers pourront découvrir que la guilde de Noctechant peut s'avérer un mécène mystérieux et puissant... ou un ennemi dangereux et plein de ressources.

Exemple de membre de la guilde de Noctechant

Alyson Adair. Halfelin (f), roublard 1/guerrier 2 ; FP 3 ; humanoïde de taille P ; DV 1d6+1 plus 2d10+1 ; pv 19 ; Init +7 ; VD 6 m ; CA 18, contact 14, pris au dépourvu 15 ;

B.B.A +2 ; Lutte -1 ; Att ou Out rapière de maître (+7 corps à corps, 1d4+1/18-20) ou arbalète lourde de maître (+7 à distance, 1d8/19-20) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part recherche des pièges ; AL NE ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +3 (+5 contre les effets de terreur) ; For 12, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +7, Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +11, Équilibre +7, Escalade +9, Intimidation +5, Perception auditive +9, Saut +2 ; Attaque en finesse^s, Science de l'initiative^s, Vigilance, Volonté de fer.

Langues : commun, halfelin.

Attaque sournoise (Ext). Alyson inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Alyson). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Alyson peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Recherche des pièges (Ext). Alyson peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/ sabotage pour les

désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : chemise de mailles en mithral, rapière de maître, arbalète lourde de maître et 20 carreaux, 2 potions de soins légers, 30 po.



Symbole de la guilde de Noctechant

GUILDE DES FURETEURS SPIRITUELS

Dans les recoins les plus sombres de la cité, un groupe insaisissable d'espions psioniques exerce ses activités avec un talent hors du commun. La guilde des fureteurs spirituels est un

groupe soudé de roublards/psions de haut niveau qui utilisent leurs diverses compétences pour garder l'anonymat tout en acceptant des missions de clients riches et influents.

La guilde n'a pas de spécialité particulière : la plupart de ses missions consistent à voler des objets de valeur, à user de chantage ou de pouvoirs psioniques pour influencer les actes d'individus particuliers, ou à découvrir des informations précieuses.

S'ils se prêtent volontiers au vol et au chantage, les fureteurs spirituels ne sont pas totalement mauvais. Ils refusent l'assassinat à moins qu'il s'agisse de représailles après une attaque délibérée, et ils œuvrent rarement contre le bien du royaume ou de la ville où ils résident. La guilde n'a pas de loyauté particulière envers un monarque ou une communauté, mais les chefs de l'organisation sont assez malins pour réaliser qu'un groupe aussi restreint que le leur ne survivrait pas à une attaque coordonnée par un puissant dirigeant. La guilde est prête à s'attirer l'inimitié de nobles individuels ou de riches marchands, mais pas le courroux d'un royaume ou d'une cité tout entière.

En raison de la réputation ténébreuse de la guilde et de l'effrayante combinaison de talents que possèdent ses membres, rares sont ceux qui sont prêts à se dresser face aux fureteurs spirituels, et peu d'individus ont les moyens de payer leurs tarifs. Par conséquent, ils travaillent souvent de leur propre initiative pour recueillir des informations, entreprendre des missions spéciales de leur propre conception, et même s'aventurer hors de leur territoire natal pour affiner leurs compétences dans des environnements différents et au cours du combat.

Rejoindre la guilde des fureteurs spirituels. La guilde des fureteurs spirituels, très exclusive, est lente à accorder le statut de membre même aux candidats les plus dignes de confiance. On n'y entre que sur invitation, et les membres existants prennent le temps de s'assurer des compétences et de la loyauté de toute recrue potentielle. Comme ceux qui ont une prédilection à la fois pour la discrétion et les pouvoirs psioniques sont rares, la guilde des fureteurs spirituels prend soin d'observer ce genre d'individus au sein de la cité. Une fois que les divers talents d'un candidat se sont développés au point de le qualifier pour la classe de prestige de fureteur spirituel, la guilde décide si elle l'invitera dans ses rangs ou non. Ces décisions sont complexes et dépendent beaucoup de la personnalité des membres actuels de la guilde, et le MD peut gérer ces invitations comme il le désire.

Avantages des membres. Les personnages qui appartiennent à la guilde des fureteurs spirituels gagnent un bonus de

+4 aux tests de Renseignements joués quand ils se trouvent dans la ville d'origine de la guilde, et ils ont accès à deux ou trois refuges discrets et bien cachés dans la cité. Il ne faut pas prendre ces avantages à la légère, et ils dépendent de l'opinion qu'ont les autres membres de la guilde à l'égard du personnage. Ces privilèges sont instantanément retirés à tout membre qui parle ouvertement de la guilde avec des non-membres, que l'acte soit commis volontairement, ou par simple incompétence.

Suggestions d'interprétation. Les membres de la guilde révèlent rarement leur affiliation et agissent souvent sous couverture, ce qui rend leur personnalité et même leur comportement général difficile à définir. Les membres doivent rester circonspects dans leurs rapports avec autrui et également éviter d'attirer les soupçons sur eux.

Membre type. Les membres sont si peu nombreux et si compétents que la guilde des fureteurs spirituels n'a pas de membre de bas niveau typique comme les autres guildes. Tous sont de haut niveau et très entraînés, et tous possèdent des ensembles uniques de talents variés. On peut même remarquer que ceux dont les pouvoirs psioniques sont identiques restent rares, même s'ils ont en commun des capacités améliorant leur discrétion et permettant d'obscurcir l'esprit d'autrui. Pour avoir une idée d'un membre type de la guilde, reportez-vous à la fiche de Mysk, page 43.

Classes de prestige. Une seule classe de prestige, celle de fureteur spirituel, est directement associée à la guilde, et tous les membres doivent avoir au moins un niveau dans celle-ci. Certains membres de la guilde ont également des niveaux dans une autre classe de prestige – généralement, soit la classe de maître des ombres, soit une classe de prestige psionique – mais la plupart préfèrent gagner des niveaux dans la classe de fureteur spirituel à l'exclusion de toute autre.

Histoire de la guilde. Malgré le soin avec lequel les membres dissimulent leurs activités, quelques rumeurs et légendes des exploits de la guilde des fureteurs spirituels ont filtré au sein de la populace. Les plus répandues content le destin d'un seigneur bien mal avisé qui dénonça publiquement la guilde et voua une grande partie de sa fortune personnelle à la recherche et à la destruction de ce groupe. Non seulement le noble perdit sa fortune, dérobée par un mystérieux groupe de voleurs, mais il oublia également qu'il avait autrefois été riche et puissant. La légende veut que le noble travaille encore paisiblement dans la cité en tant que modeste négociant, inconscient du



*Symbole de la
guilde des fureteurs
spirituels*

fait que les souvenirs qu'il tient pour siens ont été implantés avec soin par les fureteurs spirituels.

Les fureteurs spirituels dans une campagne. Bien que la guilde des fureteurs spirituels soit petite et fermée, ses membres disposent de talents incroyablement variés, qui en font un choix intéressant en tant que moteur d'une campagne mettant l'accent sur les pouvoirs psioniques. Cependant, il est bien plus probable qu'un seul et unique personnage du groupe d'aventuriers appartiendra à la guilde, dissimulant peut-être même cette affiliation à la plupart de ses camarades, voire à tous. Le membre aura des contacts mystérieux et un avantage incontestable lorsqu'il s'agira de recueillir des informations dans la cité d'origine de la guilde, ce qui peut représenter un atout décisif pour un MD qui cherche comment communiquer des pistes d'aventure, des rumeurs et des informations conflictuelles aux PJ.

En raison de ses effectifs réduits et de haut niveau, la guilde des fureteurs spirituels ne représente pas un défi raisonnable pour les PJ tout au long d'une campagne, et mieux vaut s'en servir pour une seule rencontre de haut niveau, ou en tant que groupe d'experts engagés par les véritables adversaires des personnages.

LIGUE DES BOTTES INFATIGABLES

Les membres de cette organisation inhabituelle voient chaque route comme une salle de classe et chaque auberge comme un laboratoire. Voués à cheminer pour le plaisir du voyage, ils accumulent peu de savoir mais voient une grande partie de ce monde... et aussi des autres. Tout ce qui peut intéresser un voyageur intéresse la ligue des bottes infatigables. Bien qu'elle soit organisée comme une faculté, la guilde n'offre aucune étude académique officielle : au lieu de cela, ses membres sont renommés en tant que guides et éclaireurs. Ils connaissent par exemple le dernier endroit où on a vu une île flottante, la meilleure façon de traverser le désert de Minuit, et quelle Église règne désormais sur la province d'Aramador.

Comme ses membres restent rarement longtemps au même endroit, la ligue des bottes infatigables n'a guère d'organisation formelle et pas de hiérarchie de dirigeants. Presque toutes les cités ont un comptoir de la ligue, où les membres peuvent classer les récits de leurs voyages, faire des recherches pour de prochaines expéditions, et partager quelques verres et des histoires de voyage. Un membre âgé sert de chef du comptoir dans chaque ville. Si une crise touche l'ensemble de la guilde, une réunion rassemblant autant de chefs de comptoirs que possible est tenue et une solution est adoptée par consensus.

Chacun des membres de la ligue doit aider à la gestion d'un comptoir pendant un mois chaque année. Le membre le plus âgé de l'équipe de chaque mois fait office de chef du comptoir.

Chaque membre qui fait halte à un comptoir de la ligue doit écrire un rapport décrivant ses voyages depuis son dernier arrêt à un comptoir. Le rapport doit faire état des dangers, des conditions climatiques, des rencontres et de toute autre information qui peut s'avérer utile à d'autres voyageurs.

Chacun des comptoirs de la guilde porte un symbole en forme de botte rouge. Chacun des membres de la guilde est également tatoué de ce symbole à l'avant-bras. Bien que le port de bottes rouges ne soit pas requis, la plupart des membres mettent des bordures rouges à leurs bottes. De plus, chaque membre fait deux entailles dans le talon de chacune de ses bottes pour laisser des empreintes distinctes.

De temps à autre, des membres de la ligue font équipe pour traîner en justice quiconque porte un tatouage de la ligue sans en être membre. La ligue paie de sa poche un bon prix pour ce genre de service, mais la plupart des membres se chargent de ce genre de tâche même sans rémunération, pour protéger la réputation de la ligue.

Dans l'ensemble, la ligue des bottes infatigables a peu de rapports avec les autres organisations. Toutefois, ses membres échangent volontiers des histoires avec tous les membres de la ligue des Tisseurs de Légendes qu'il leur arrive de rencontrer. Ceux dont le travail consiste à approvisionner les voyageurs traitent les membres de la ligue avec tous les égards dans l'espoir d'attirer d'autres « bottes rouges » aux poches pleines.

Rejoindre la ligue des bottes infatigables. Pour entrer dans la ligue des bottes infatigables, un candidat doit offrir trois présents au chef d'un comptoir, dont chacun doit venir d'au moins 500 kilomètres. L'un de ces présents doit être une caisse de spiritueux valant au moins 250 po, un autre un objet d'art valant au moins 300 po et le troisième un cheval de selle ou de guerre. Si les cadeaux remplissent toutes les conditions, le candidat est tatoué de la botte rouge et intronisé au cours d'une fête débridée.

L'adhésion coûte 500 po par an, payable au moment du service d'un mois que chaque membre accomplit dans un comptoir.

Avantages des membres. L'avantage le plus significatif qu'obtiennent les membres de la ligue des bottes infatigables est l'accès aux rapports des autres voyageurs. Les informations de chaque comptoir concernant les dangers, les monstres et les événements actuels ne sont pas toujours à jour, naturellement, mais ils restent très fiables.



Symbole de la ligue des bottes infatigables

Chaque membre peut utiliser gratuitement les logements des comptoirs de la ligue. Bien des comptoirs comprennent des magasins qui vendent de l'équipement aux aventuriers portant le tatouage rouge pour un prix inférieur de 20% à la normale, ainsi que des chevaux à moitié prix. De plus, les marchands et les aubergistes installés le long des importants itinéraires commerciaux offrent souvent des réductions aux voyageurs portant le tatouage de la botte rouge, espérant obtenir des critiques positives dans les prochains rapports de la ligue.

Suggestions d'interprétation. Les membres de la ligue des bottes infatigables peuvent être séparés en deux catégories sociales distinctes : les voyageurs solitaires qui préfèrent vivre sur les routes car ils y trouvent l'anonymat qui leur convient, et les personnages plus sociables qui aiment voyager pour connaître de nouvelles expériences et faire de nouvelles rencontres.

Les membres du premier groupe restent réservés dans la plupart des conversations, se contentant de se renseigner sur autrui en observant plutôt que par des rapports directs. Ces membres ne sont pas des reclus et ne sont pas handicapés dans les compétences sociales : ils préfèrent simplement vivre sur les routes plutôt que de s'enraciner en s'installant à un endroit particulier. Le mois de l'année qu'ils passent à travailler à un comptoir et le sentiment d'appartenance à la ligue sont souvent le seul foyer et la seule famille dont ces individus ont besoin.

La plupart des membres de la ligue sont bien plus ouverts, utilisant leurs nombreux voyages pour rencontrer des personnes intéressantes, échanger des histoires avec de nouveaux amis, et en apprendre plus concernant des lieux éloignés de la bouche d'autres voyageurs expérimentés. Ces individus engagent souvent la conversation avec de complets inconnus, et leur vaste expérience personnelle en fait d'excellents diplomates.

Membre type. La plupart des membres de la ligue des bottes infatigables sont des bardes de bas niveau, bien qu'un bon nombre d'éclaireurs et de rôdeurs en fassent également partie. Le reste des membres est composé d'un petit nombre de chacune des autres

classes de PJ et de PNJ. La plupart des membres préfèrent passer l'essentiel du printemps et de l'été à voyager, mais ceux à qui on demande de servir aux comptoirs de la ligue pendant ces mois propices aux voyages le font néanmoins volontiers.

Classes de prestige. Bien des membres de la ligue n'ont pas de préférence particulière pour une classe de prestige, considérant leur amour des voyages et leur implication dans la ligue comme quelque chose de distinct de leur développement dans l'art du combat, de la magie ou de leurs compétences professionnelles. La classe de prestige la plus répandue parmi les membres de la ligue est celle d'arpenteur d'horizon (cf. page 177 du *Guide du Maître*). Les membres qui développent une affinité pour le voyage à cheval prennent parfois la classe de prestige de cavalier des steppes (cf. page 29).

Histoire de la guilde. Bien que la ligue s'intéresse plus au fait de rassembler les récits des récents voyages de ses membres qu'à la découverte de connaissances oubliées ou de trésors magiques, les légendes racontant les exploits des membres de manquent pas. L'une des plus controversées affirme que Fharlanghn, dieu des voyages, était membre de la ligue quand il était encore un mortel. Mais la plupart des membres, y compris presque tous les adorateurs de Fharlanghn, affirment que la ligue fut en réalité fondée par un avatar du dieu bien déguisé.

La ligue des bottes infatigables dans une campagne. Le voyage est un défi exaltant, que bien des aventuriers apprécient, et la ligue des bottes infatigables constitue un excellent élément pour toute campagne impliquant beaucoup de voyages terrestres. Même dans des campagnes où les voyages sont plus modestes, la politique ouverte de la ligue et son désir invétéré d'atteindre de nouveaux endroits peut constituer une excellente explication pour l'introduction d'options de personnages exotiques comme les personnages monstrueux, les classes de prestige culturelles issues de pays lointains, et même de nouvelles classes de base comme celle de ninja ou de samouraï.

LES AVENTURIERS ET LA LIGUE

La ligue des bottes infatigables compte bien des aventuriers parmi ses membres. Certains des aventuriers les plus légendaires au monde recrutent des compagnons pour leurs expéditions en placardant des offres d'emploi aux murs des salles communes des comptoirs de la ligue. Après tout, quiconque s'aventure aux confins du monde connu doit avoir des voyageurs aguerris à ses côtés. Un comptoir typique de la ligue pourrait comporter les affiches suivantes.

- Voyage avec Karil Minick jusqu'aux cavernes de glace réfléchissantes de Suskana. Cherche gardes, éclaireurs, guérisseurs et arcanistes expérimentés. Rémunération : 10 po/jour plus une part du trésor gagné, dépenses déduites. Rassemblement ici, à la fin de l'été.
- PERDU : Ahn d'Azath, dans les environs de la partie NO de la piste aux larmes. Récompense 5 000 po.

- Avez-vous assez de cran pour pénétrer dans la vallée de Mostarek ? Moi, Duncan Sameth, je vous offre simplement votre part de gloire bien méritée : la chance de voir apparaître votre nom dans les chansons épiques de ménestrels encore à naître. Retrouvez-moi ici au 13^e jour du mois des troupeaux.
- VENTE AUX ENCHERES : les survivants de l'expédition de Vinto Uredsky vers Yezelri sont revenus. Les trésors qu'ils ont rapportés de ce pays merveilleux seront mis aux enchères ici au 18^e jour du mois des troupeaux, avec les surplus du matériel de l'expédition. Les lots peuvent être examinés dès l'aube, et les enchères commenceront à midi.
- Explorateurs commissionnés par sa majesté cherchent guides et gardes pour exploration d'un moins vers une destination révélée uniquement aux candidats. Rémunération exceptionnelle garantie.

Exemple de membre de la ligue des bottes infatigables

Skirna Longuemarche. Gnome (f), éclaireur 4 ; FP 4 ; humanoïde de taille P ; DV 4d8 ; pv 21 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 19 ; B.B.A +3 ; Lutte +0 ; Att ou Out épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d4+1) ou arc court composite (+7 à distance, 1d4+1) ; AS escarmouche (+1d6/+1 CA), pouvoirs magiques ; Part absence de traces, esquive instinctive, fougue guerrière (+1), gnome, recherche des pièges, vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +7*, Vig +2*, Vol +2* ; For 12, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 13.

Compétences et dons : Connaissances (géographie) +4, Connaissances (nature) +6, Diplomatie +3, Discrétion +14, Escalade +8, Évasion +10, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +10, Psychologie +8, Enseignements +7, Survie +8 ; Esquive, Souplesse du serpent^s, Talent (Enseignements).

Langues : commun, gnome.

Escarmouche (Ext). Skirna bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 à la CA et inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques intervenant au cours d'un round qui l'a vue se déplacer d'au moins 3 mètres. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux attaques assénées pendant son tour de jeu. Les attaques à distance pratiquées en se déplaçant de la sorte sur des cibles situées à 9 mètres ou moins entraînent également ces dégâts supplémentaires.

Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des escarmouches. Skirna perd le bénéfice de cette aptitude si elle porte une armure autre que légère ou si elle transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* (animaux fousseurs uniquement, durée 1 minute), *lumières dansantes*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (DD 16) 1 fois par jour.

Absence de traces (Ext). Skirna ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

Esquive instinctive (Ext). Skirna conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu (elle en perd cependant le bénéfice si elle se retrouve paralysée ou sans défense).

Gnome. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes. Les gnomes reçoivent un bonus racial de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Recherche des pièges (Ext). Skirna peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur

conception) et la compétence Désamorçage/ sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possession : chemise de mailles en mithral +1, épée courte de maître, arc court composite (bonus de For max. +1) et 20 flèches de maître, 2 potions de grâce féline.

LIGUE DES TISSEURS DE LÉGENDES

Il y a des siècles de cela, certains membres de la faculté du Savoir coalescent s'opposèrent pour des raisons philosophiques à la politique de secret de l'information que pratiquait cette organisation. Leur désir de partager l'information avec des étrangers déchira littéralement le groupe en deux. Les membres mécontents formèrent la ligue des Tisseurs de Légendes, une organisation qui se vouait à la libre circulation des informations. Depuis cette époque, les membres de la ligue ont affiné leurs compétences de représentation, se distinguant ainsi des études historiques et occultes que préfère la faculté du Savoir coalescent. Bien des Tisseurs de Légendes sont des bardes, mais certains lanceurs de sorts profanes sont les bienvenus, en particulier s'ils sont aussi membres de la classe de prestige de virtuose itinérant.

La ligue des Tisseurs de Légendes rassemble toutes les connaissances possibles et imaginables. Loin d'être aussi scolaires que les membres de la faculté du Savoir coalescent, les Tisseurs de Légendes étudient des sujets aussi pratiques que les traditions et les mœurs des diverses cultures. Les membres passent leur temps à rassembler toutes sortes d'informations. Plutôt que de se fier aux rapports académiques pour les vulgariser, les membres de la ligue enrobent leur savoir de légendes historiques ou fictives. Tous les membres sont libres de se spécialiser s'ils le désirent, mais chacun peut changer de spécialité à tout moment.

La ligue des Tisseurs de Légendes repose sur la relation entre maître et apprenti. Les nouveaux élèves apprennent le savoir de leurs maîtres, avant de devenir maîtres eux-mêmes. Les maîtres de chaque région se rencontrent une ou deux fois par an, et prennent toutes les décisions nécessaires par un simple vote à la majorité des voix. Il y a généralement peu d'affaires urgentes, car les membres de la ligue ont tendance à ne pas s'impliquer dans la politique. Une fois cette partie de l'assemblée terminée, d'autres membres invités arrivent, et le rassemblement devient une grande opération d'échange d'histoires. Chaque membre participant est supposé, par simple courtoisie, échanger par l'intermédiaire d'histoires toutes les connaissances qu'il a découvertes depuis la dernière réunion. Garder des secrets va à l'encontre du code de conduite de la ligue, mais la seule pénalité qui frappe ceux qui le font est de

ne rien avoir à raconter à la réunion régionale. Les Tisseurs de Légendes qui s'avèrent désagréables ou font mystère de leur savoir sont rarement exclus de la ligue. Ils ne reçoivent simplement pas d'invitation aux prochaines réunions, et le reste des membres apprend à les ignorer.

La devise de la ligue est la suivante : « le cœur de l'histoire est dans la façon de la raconter ». Les Tisseurs de Légendes ne portent pas de robe, mais beaucoup décorent leurs vêtements de glands bleus et blancs.

Les tisseurs de légende considèrent la faculté du Savoir coalescent avec mépris, car ses membres « ne veulent rien d'autre que garder les choses les plus intéressantes du monde sous clef pour la jouissance exclusive de leur petit club privé. » Comme ils voyagent beaucoup, les membres sont généralement dans les meilleures dispositions vis-à-vis des membres de la ligue des bottes infatigables. De plus, ils adorent questionner les aventuriers au sujet des périls qu'ils ont affrontés.

Rejoindre la ligue des Tisseurs de Légendes. Comme la ligue des Tisseurs de Légendes n'est qu'une chaîne de maîtres et d'apprentis, la seule condition pour en devenir membre est de trouver un mentor. Pour ce faire, le candidat doit raconter à son mentor potentiel trois histoires, en réussissant un test de Représentation de DD 25 pour chaque. Une des histoires doit concerner le candidat, une autre un étranger, et la troisième un des amis du candidat. Choisir des histoires particulièrement adaptées à l'auditeur confère un bonus de circonstances de +2 au test. Un candidat qui échoue à impressionner un mentor peut retenter sa chance auprès d'un autre s'il le désire.

Une fois un candidat accepté, son apprentissage dépend entièrement du bon vouloir de son mentor. Le processus dure généralement plusieurs mois, et consiste à apprendre des centaines de nouvelles histoires et de techniques de représentation. L'apprenti gagne le titre de maître tisseur de légendes à la discrétion de son mentor. Seul un tisseur de légendes qui est maître depuis au moins cinq ans peut prendre des apprentis.

La ligue des Tisseurs de Légendes n'exige aucune cotisation. Cependant, certains mentors font parfois sous-entendre de manière subtile qu'un présent d'une valeur adéquate accélère sensiblement l'admission des candidats.

Avantages des membres. Le plus grand avantage réservé aux membres est l'accès à l'extraordinaire corpus de connaissances de la guilde. L'accès en est gratuit, car les Tisseurs de Légendes n'aiment rien plus que d'échanger des histoires de pays lointaines, d'énigmes occultes et de mystérieuses créatures. Contrairement à leurs rivaux érudits, ils manquent toutefois des moyens de cataloguer leurs connaissances. Par conséquent, la question d'un apprenti concernant un objet particulier pourrait lui attirer ce genre de réponse : « Il y a quelques années, un participant à l'assemblée du nord mentionna une statue de jade

fort semblable à celle dont tu parles. Mais je ne me souviens pas qui c'était. Kardalius, à Baselton, pourrait se souvenir de la personne qui a raconté cette histoire... »

Les Tisseurs de Légendes voyagent fréquemment, et ils échangent volontiers les histoires et viennent en aide à leurs confrères, les reconnaissant grâce aux glands blancs et bleus qu'ils portent. Les aubergistes avisés savent eux aussi reconnaître ces glands, et beaucoup offrent des réductions aux membres qui veulent bien raconter leurs histoires auprès du feu.

Suggestions d'interprétation. Les Tisseurs de Légendes aiment parler, en particulier si ce faisant ils cherchent à entendre raconter par un individu intéressant une histoire qu'ils ne connaissent pas encore. Ils sont ouverts, curieux, et généralement assez charmants. Si l'un d'entre eux se joint à un groupe d'aventuriers, il servira souvent de négociateur, utilisant ses talents pour arrondir les angles avec les autorités locales, dénicher d'innombrables pistes d'aventures grâce à son affiliation à la ligue, et fournir toutes sortes d'informations grâce à son savoir étendu.

Mais il existe des exceptions qui confirment la règle. Ces individus curieusement introvertis voient dans les histoires une forme d'art, et ne sortent de leur comportement timide que lorsqu'ils sont préparés de manière adéquate à raconter une histoire. Ils voient dans l'échange d'informations sous forme d'histoires une occasion pour créer et inspirer autrui. Bien qu'ils soient rares, ils comptent souvent parmi les conteurs les plus respectés de la ligue.

Membre type. Le tisseur de légendes typique est un barde de bas niveau qui aime voyager et apprendre de nouvelles histoires. Les membres comprennent aussi bien des magiciens de bas niveau (qui considèrent l'organisation comme un moyen de découvrir de nouvelles sources de savoir occulte), et un petit nombre d'autres aventuriers qui cherchent le savoir pour le savoir.

Classes de prestige. Aucune classe de prestige particulière n'est associée à la ligue des Tisseurs de Légendes, même si nombre de membres de la ligue prennent des classes de prestige liées à leurs capacités de combat plutôt qu'au concept de cette organisation. Bien des membres attirés par le combat s'efforcent d'obtenir des niveaux dans la classe de prestige de chantre de guerre (issue du *Codex martial*), et les lanceurs de sorts affiliés à la ligue cherchent souvent les classes de prestige qui améliorent leurs pouvoirs de divination et d'observation.

Histoire de la guilde. Le schisme qui sépara les tisseurs de légende de la faculté du Savoir coalescent est l'événement le plus important de l'histoire de la ligue. Ce fut la cause de sa fondation, et l'événement qui en définit les motivations et façonna le point de vue de ses membres.

Par sa nature même, la ligue des Tisseurs de Légendes est riche des nouvelles de récents événements, de rumeurs de choses à

venir, et de légendes d'un lointain passé. Cependant, récemment, bien des membres ont commencé à traquer des informations concernant un livre doré qu'on dit avoir été écrit il y a mille ans. On dit que quand on raconte une histoire près de ce volume, qui contiendrait la légende complète d'un empire disparu depuis longtemps, la véritable version de cette histoire apparaît sur ses pages. En tant que chercheurs de vérité, les Tisseurs de Légendes sont désireux de trouver ce puissant objet magique... s'il existe vraiment.

Les Tisseurs de Légendes dans une campagne. Bien qu'il vaille sans doute mieux utiliser la ligue des Tisseurs de Légendes comme un élément de décor auquel appartiennent au plus un ou deux PJ, elle peut servir de point central d'une campagne. Si la plupart des PJ sont affiliés à la ligue, la campagne devrait comprendre toutes sortes de rumeurs et d'autres informations, et les personnages devraient jongler avec une demi-douzaine de pistes d'aventures, au moins jusqu'à ce qu'ils réussissent quelques missions et se concentrent sur une branche particulière de savoir perdu ou de connaissance. Une telle campagne devrait inclure une bonne dose d'interactions sociales en plus de l'exploration de tombes perdues et de pérégrination visant à retrouver des légendes oubliées.

Exemple de tisseur de légendes

Garret Vertonneau. Halfelin (m), barde 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille P ; DV 3d6+3 ; pv 16 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +2 ; Lutte -3 ; Att ou Out épée longue de maître (+3 corps à corps, 1d6-1/19-20) ou arbalète légère de maître (+6 à distance, 1d6/19-20) ; AS sorts ; Part savoir bardique (+5), musique de barde (3/jour ; contre-chant, *fascination*, inspiration talentueuse, inspiration vaillante), halfelin ; AL CB ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +3 (+5 contre les effets de terreur) ; For 8, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +8, Connaissances (folklore local) +5, Connaissances (géographie) +5, Décryptage +8, Diplomatie +6, Escalade +1, Langue (draconien, géant, gnome, goblin, orque, sylvestre), Perception auditive +8, Psychologie +6, Renseignements +8, Représentation (déclamation) +8, Saut -3 ; Musica additius†, Savoir rare†.

† Nouveau don décrit au Chapitre 3.

Langues : commun, halfelin ; nain, elfique.

Musique de barde. Garret peut recourir dix fois par jour à son aptitude de musique de barde (voir *Musique de barde*, page 29 du *Manuel des Joueurs*).

Contre-chant (Sur). Garret recourt à la musique ou la poésie pour contrer les effets magiques à base de son.

Fascination (Mag). Garret peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à la musique ou la poésie.

Inspiration talentueuse (Sur). Par la musique ou la poésie, Garret peut aider un allié à réussir une tâche.

Inspiration vaillante (Sur). Garret peut galvaniser ses alliés contre la peur et améliorer leurs capacités de combat par la musique ou la poésie.

Sorts de barde connus (3/2 ; niveau 3 de lanceur de sorts). Niveau 0 : *berceuse* (DD 12), *lumières dansantes*, *message*, *son imaginaire* (DD 12) ; 1^{er} niveau : *enthousiasme*†, *repli expéditif rapide*†, *soins légers*.

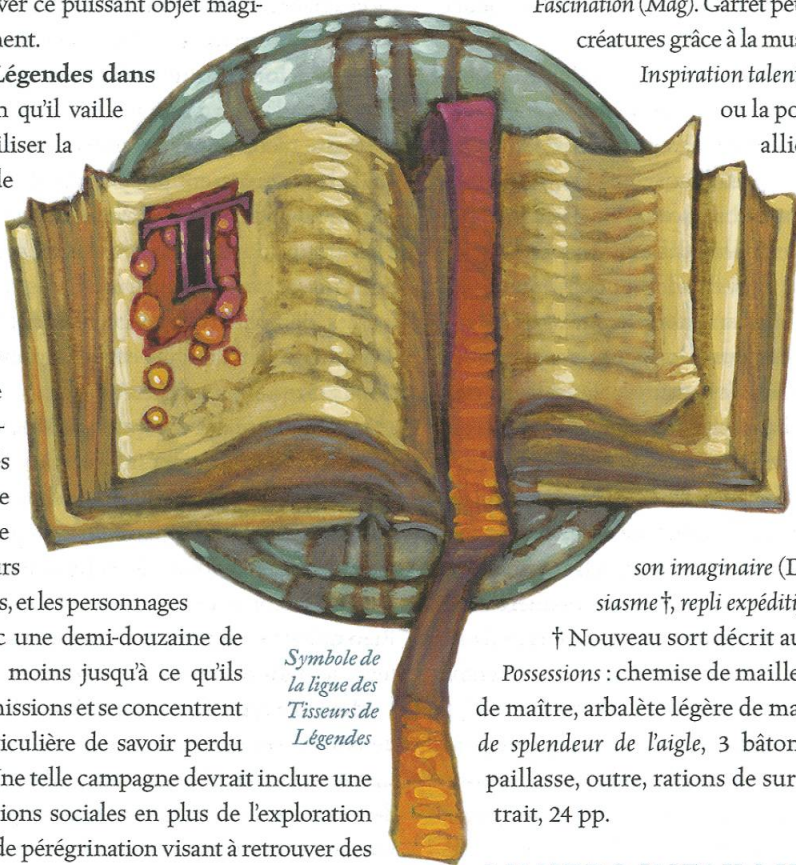
† Nouveau sort décrit au Chapitre 5.

Possessions : chemise de mailles en mithral, épée longue de maître, arbalète légère de maître et 20 carreaux, *potion de splendeur de l'aigle*, 3 bâtons fumigènes, sac à dos, paille, outre, rations de survie pour 3 jours, mule de trait, 24 pp.

LIMIERS INFALLIBLES

L'organisation connue sous le nom des limiers infallibles a pour vocation de trouver des individus et de les traîner devant la justice (ou là où leur destin légitime les attend, quel qu'il soit). Certains membres se cantonnent à la traque des criminels, et d'autres sont prêts à prendre en chasse n'importe qui, du moment que le client en paie le prix. Les chefs du groupe ne se soucient pas de telles considérations, mais uniquement de maintenir la réputation de l'organisation, qui est considérée comme l'endroit où on doit se rendre quand on recherche quelqu'un.

Les limiers infallibles peuvent choisir les affectations qu'ils désirent. Certaines missions viennent directement de clients qui contactent des membres individuels. D'autres se transmettent par bouche à oreille, car les membres font circuler les informations. Une compétition féroce oppose les membres, et si l'un réussit là où un autre a échoué, le vainqueur se vante haut et fort de son triomphe. En fait, les membres se font



Symbole de la ligue des Tisseurs de Légendes

souvent part des missions qu'ils ont entreprises, se défiant en réalité pour savoir qui atteindra le but (et dans ce cas, la proie) en premier. Certains membres peuvent travailler ensemble, mais la plupart font bande à part ou s'associent à des non-membres afin qu'on parle de leurs exploits personnels. Par conséquent, quand plusieurs limiers infaillibles font équipe pour traquer un adversaire particulièrement insaisissable, la nouvelle se répand vite et partout.

Malgré cette rivalité, quand une proie est trop importante pour qu'on la laisse en liberté, un membre peut répandre parmi les limiers infaillibles la nouvelle qu'il existe une mission « libre ». Cela signifie que le membre qui ramènera la proie, quel qu'il soit, pourra en réclamer la récompense. Les membres qui transmettent de telles nouvelles ne perdent pas la face au sein de l'organisation.

Les limiers infaillibles supportent mal l'idée qu'il faille donner son salaire à quiconque. Par conséquent, l'organisation ne demande pas à ses membres de donner une partie de leurs gains. Il n'existe pas de maison de guilde ou de forteresse officielle, car aucun membre qui se respecte ne se limiterait à une base d'opérations.

Comme beaucoup de proies du groupe sont humaines, les rôdeurs qui ont choisi les humains comme ennemis jurés ont un avantage lors des missions. Par conséquent, un considérable pourcentage des membres de la guilde ne sont pas humains, et les différences d'alignements représentent rarement un handicap quand il s'agit de faire équipe. En fait, la rumeur veut qu'une elfe d'alignement bon et un gnoll d'alignement mauvais puissent faire équipe ensemble, car à eux deux ils peuvent s'intégrer dans n'importe quelle société. Le fossé qui sépare leurs alignements est comblé par leurs objectifs communs.

Rejoindre les limiers infaillibles. On n'entre chez les limiers infaillibles que sur invitation. Les membres font un compte-rendu des pisteurs compétents qu'ils ont rencontrés lors de leurs voyages, et d'après ces rapports, les chefs de l'organisation choisissent les futurs candidats. Un membre du groupe traque chaque discrètement chaque candidat pendant un moment. Si l'agent en question rapporte que le candidat a les talents et la motivation nécessaires, les dirigeants lui offrent une mise à l'épreuve en tant que membre. Un candidat qui détecte l'agent qui le suit est presque sûr de se voir proposer une offre.

Pour être accepté en tant que membre, le candidat doit traquer un membre bien plus expérimenté que lui. La proie rend la tâche difficile en laissant de fausses pistes, en racontant des mensonges aux habitants de la région, et même en engageant des brigands pour tendre une embuscade au candidat le long du chemin. Le membre ne doit pas aider le candidat dans sa tâche : sinon, le résultat du test est nul et non avenue. Un

candidat qui réussit à trouver sa proie a réussi le test et peut rejoindre l'organisation.

Avantages des membres. Jouer des personnages qui appartiennent aux limiers infaillibles permet d'accéder à de nombreuses pistes d'aventures, à des missions potentiellement lucratives, et à un réseau étendu d'alliés pisteurs. Bien que l'organisation des limiers infaillibles ne s'implique pas en tant que groupe dans les affaires morales ou politiques, la guilde peut toujours servir de lieu de rencontre utile pour les aventuriers partageant les mêmes idéaux.

Suggestions d'interprétation. Les limiers infaillibles sont directs mais prudents dans leurs rapports personnels avec autrui. Ils ont pour habitude de jauger toutes les créatures qu'ils rencontrent, car tout le monde peut devenir leur proie un jour ou l'autre. Cette attitude peut les faire sembler distants, et la vie solitaire que beaucoup ont choisie renforce cette impression.

Membre type. Presque tous les limiers infaillibles ont au moins un niveau de rôdeur, et la plupart sont des rôdeurs non multiclassés de niveau 5 à 8. Les membres de l'organisation ne sont pas nombreux, mais chacun d'entre eux est compétent en matière de survie et de pistage.

Classes de prestige. La classe de prestige de fin limier est particulièrement prisée par les membres de l'organisation. Les rares individus qui atteignent de hauts niveaux dans cette classe servent de mètre étalon à l'aune duquel les autres pisteurs sont jugés. Les membres qui travaillent exclusivement dans des régions urbaines préfèrent la classe de prestige de redresseur de torts, qui offre d'excellentes aptitudes dans le domaine de la collecte d'informations, lesquelles sont souvent plus utiles dans un environnement où les traces physiques et autres indices disparaissent facilement.

Histoire de la guilde. Les limiers infaillibles ont une réputation presque sans tache : ils ont réussi à retrouver toutes les proies qu'ils ont poursuivies, à l'exception d'un ensorceleur demi-dragon du nom de Zérin l'Écorché. Zérin utilisa une combinaison de puissants sorts et de puissance physique pour se débarrasser de trois limiers infaillibles de haut niveau, et pour tuer deux d'entre eux au cours de longs et épuisants affrontements. Peu désireux de sacrifier d'autres vies, les dirigeants de la guilde continuent à réfléchir à des façons d'accomplir cette dangereuse mission sans demander d'aide extérieure, ce qui amoindrirait la réputation de la guilde.

Les limiers infaillibles dans une campagne. Une organisation aussi déterminée à obtenir des résultats que celle des limiers infaillibles se prête à une campagne de diverses manières. Dans une campagne où un ou plusieurs PJ sont membres, plusieurs aventures peuvent impliquer la traque de proie pour le compte de la guilde, mais il est important de ne pas en faire une habitude. Comme ils n'abandonnent jamais leur mission, les limiers infaillibles font également

d'excellents adversaires pour des aventuriers de niveau moyen, voire haut. Être constamment poursuivi par des pisteurs expérimentés peut décontenancer et stresser même le plus puissant des groupes. Toutefois, mieux vaut utiliser les limiers infailibles comme une menace mineure mais récurrente que comme principal adversaire de la campagne.

Exemple de limiers infailibles

Sharla Flèche-Sanglante. Demi-elfe (f), rôdeur 5 ; FP 5 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 5d8+5 ; pv 31 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +5 ; Lutte +6 ; Att épée à deux mains de maître (+7 corps à corps, 2d6+1/19-20) ou arc long composite +1 (+9 à distance, 1d8+1/×3) ; Out épée à deux mains de maître (+7 corps à corps, 2d6+1/19-20) ou arc long composite +1 (+7/7 à distance, 1d8+1/×3) ; AS ennemi juré (humains +4, orques +2) ; Part compagnon animal (chien de selle), demi-elfe, empathie sauvage (+4, +0 créatures magiques), vision nocturne ; AL NG ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +3 ; For 12, Dex 16, Con 13, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +11, Détection +11, Diplomatie +1, Discrétion +11, Fouille +8, Perception auditive +6, Renseignements +7, Survie +10 (+12 pour suivre des traces) ; Endurance^s, Fin limier, Pistage^s, Tir à bout portant, Tir rapide^s.

Langues : commun, elfique.

Ennemi juré (Ext). Sharla reçoit un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle a affaire à des humains. Elle bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts des armes contre ces créatures.

Contre les orques, elle bénéficie d'un bonus de +2 à ces tests de compétence et aux jets de dégâts d'armes.

Compagnon animal (Ext). Sharla a un chien de selle formé au combat du nom de Téméraire. Les capacités et caractéristiques de Téméraire sont résumées ci-dessous. Sharla et Téméraire partagent un lien et bénéficient du transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Lina peut diriger Téméraire par une action libre. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son chien de selle.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort que Sharla lance sur elle-même peut également affecter Téméraire si ce dernier se trouve à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation. De plus, elle peut lancer directement sur lui tout sort à portée personnelle.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de sommeil. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

Sorts de rôdeur préparés (niveau 2 de lanceur de sorts).
1^{er} niveau : grand pas.

Possessions : chemise de mithral, épée à deux mains de maître, arc long composite +1 (bonus de For max. +1), 10 flèches en fer froid, 9 flèches d'argent, 1 flèche +1 sainte, 17 po.

Téméraire, chien de selle compagnon. FP - ; animal de taille M ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att et Out morsure (+3 corps à corps, 1d6+3) ; AS croc-en-jambe ; Part odorat, tour supplémentaire, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1 ; For 15, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

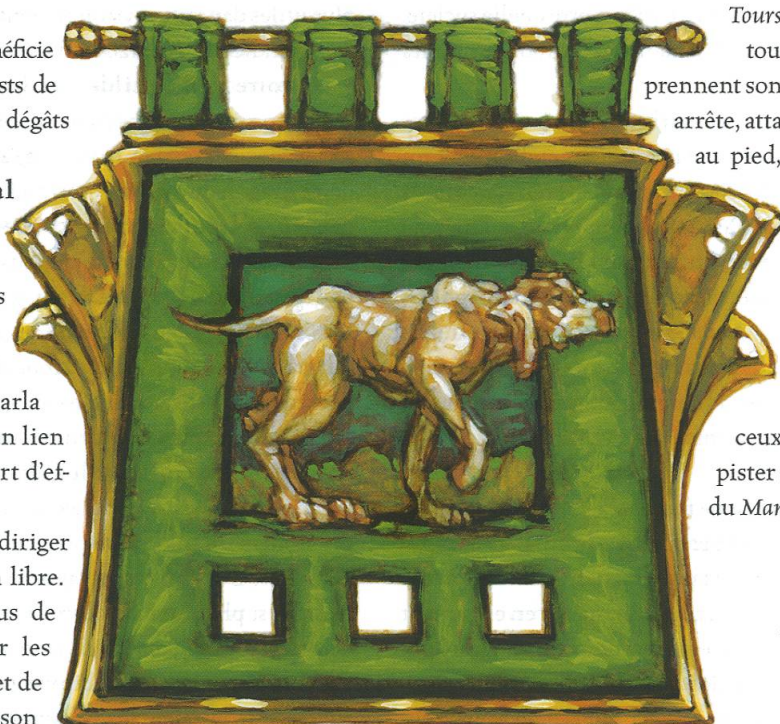
Compétences et dons : Détection +5, Natation +3, Perception auditive +5, Saut +8, Survie +1 (+5 pour suivre des traces à l'odorat) ; Pistage^s, Vigilance.

Croc-en-jambe (Ext). Lorsque Téméraire réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe. Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

Tours. Téméraire connaît les tours suivants (qui comprennent son tour supplémentaire) : arrête, attaque avec moi †, attaque, au pied, cherche, pas bouger, suis avec moi †.

† Nouveau tour décrit page 100.

Odorat (Ext). Permet à Téméraire de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur. Voir page 313 du Manuel des Monstres.



Symbole des limiers infailibles

ORDRE DE L'ILLUMINATION

Le mal peut vous attendre derrière n'importe quelle porte, et les ténèbres peuvent se cacher dans n'importe quel cœur. L'ordre de l'Illumination est très attaché à cette maxime, car ses membres cherchent et détruisent le mal partout où c'est nécessaire.

L'organisation a deux branches principales, chacune dédiée à remplir l'une des deux fonctions de l'ordre. La première est de débusquer le mal où qu'il se terre, et ce sont les traqueurs fléombres qui se sont voués à rechercher les maléfices cachés et à percer les mensonges des individus malveillants. La seconde tâche est d'affronter directement ces sources de mal, et ce sont les inquisiteurs fléombres qui prennent les armes pour combattre les créatures du mal.

Même si nombre de ses membres partent à l'aventure avec leurs compagnons d'armes (les partenariats sont en particulier fréquents entre traqueurs et inquisiteurs fléombres) et avec des groupes d'aventuriers indépendants, l'ordre de l'Illumination n'est pas une organisation orientée vers l'aventure. L'ordre est bien plus préoccupé par la recherche et l'éradication du mal qui se cache au sein des communautés civilisées que par celle des tombes perdues et par le pillage de l'ancre des dragons. Les compagnons de l'ordre sont les premiers à faire l'éloge de ces activités quand elles servent ostensiblement la cause du bien, mais on encourage autant que possible les membres à rechercher le mal qui se terre au plus près de leurs foyers.

Rejoindre l'ordre de l'Illumination. Devenir membre de l'ordre de l'Illumination n'est pas une tâche facile. Le candidat doit prouver son dévouement, sa pureté et son désir de combattre le mal en jeûnant pendant trois jours. Durant cette période d'essai, des paladins et des prêtres appartenant à l'ordre rendent visite au candidat pour lui poser de difficiles questions morales, l'affronter lors d'épreuves de combat simulé, et le soumettre régulièrement à des sorts de *détection du Mal*, *détection du Chaos* et *détection du mensonge*. Pour devenir membre, il faut également offrir une donation de 100 po.

Le membre potentiel n'a besoin de remplir aucune condition concernant sa classe ou son niveau, mais il ne peut être ni mauvais ni chaotique. Bien qu'un très petit nombre de personnages neutres choisissent d'adhérer à l'ordre, ses conditions et ses règles strictes ne le rendent intéressant que pour les personnages loyaux sur le long terme. La majorité des membres sont loyaux bons, et une fraction importante des effectifs est loyale neutre.

Avantages des membres. Les ressources de l'ordre de l'Illumination sont vastes, mais l'organisation prend soin de ne jamais en laisser trop entre les mains d'une seule personne, aussi digne de confiance soit-elle. Les personnages joueurs qui sont membres peuvent compter sur les traqueurs fléombres pour leur communiquer un flux constant de rumeurs concernant des activités maléfiques ou suspectes, et peuvent trouver un

lieu sûr où se reposer et soigner leurs blessures dans toute cité disposant d'une cathédrale dédiée à l'ordre. L'intolérance de l'ordre vis-à-vis du mal signifie que ses membres combattront volontiers toute menace réelle, mais qu'ils ne gaspilleront pas leur vie sans réfléchir pour le simple bon vouloir des personnages. Si les PJ ont besoin d'aide contre un adversaire ou une faction particulièrement maléfique, ils pourront intéresser un inquisiteur individuel, mais c'est le MD qui a le dernier mot concernant ce genre d'activités.

L'ordre de l'Illumination convoite énormément les armes saintes, et paiera 60% du prix d'une arme si elle dispose de la propriété spéciale sainte. De même, l'ordre apprécie la destruction des objets et armes maléfiques, et paiera 60% de la valeur de tout objet de ce genre qui lui sera remis par un membre. L'ordre considère l'acquisition d'armes saintes et la destruction d'armes impies comme l'un de ses devoirs prioritaires.

Suggestions d'interprétation. Les personnalités des membres des deux branches de l'ordre de l'Illumination sont très variables.

Les membres affiliés aux traqueurs fléombres préfèrent des méthodes discrètes pour débusquer le mal. Ils introduisent dans leurs conversations des questions subtiles, usent de tromperie dès qu'ils sentent qu'un tel comportement est requis pour le bien commun, et dissimulent souvent leur affiliation à l'ordre afin de mieux découvrir les vraies intentions de ceux qu'ils rencontrent. Les traqueurs fléombres sont souvent des individus discrets qui observent prudemment les effets qu'ont leurs paroles et leurs actes sur autrui. Ils sont tout aussi suspicieux et réactionnaires que les inquisiteurs, mais leur comportement et leurs paroles trahissent moins ces traits.

Les membres affiliés aux inquisiteurs fléombres, eux, préfèrent se fier à la puissance physique et à un sens incontestable de la distinction entre le bien et le mal pour combattre efficacement les maléfices. Inébranlables dans leur dévouement envers ce qu'ils définissent comme la loi et le bien, les inquisiteurs parlent sans ambages et supposent d'entrée de jeu que la plupart des individus sont coupables ou ont des desseins cachés. Ils sont très suspicieux envers autrui et semblent plus guidés par la ferveur que par les faits eux-mêmes.

Membre type. La plupart des membres de l'ordre de l'Illumination sont des prêtres et des paladins de bas niveaux vénérant un dieu de la loi, du bien, de la destruction ou de la guerre. Les enseignements de la guilde mêlent les préceptes de toutes ces fois pour en faire une pure quête destinée à débarrasser le monde du mal. La majorité des membres plus expérimentés finissent par prendre un niveau ou deux de roublard, et prennent ensuite l'une des deux classes de prestige associées à l'ordre. Bien que les membres d'autres classes rejoignent l'ordre régulièrement, le groupe encourage les nouveaux membres à commencer une formation de prêtre

ou de paladin (si tel n'est pas encore le cas) afin de préparer leur entrée dans l'une des classes de prestige de fléombre. Bien que des membres type puissent être trop inexpérimentés pour entamer l'une de ces classes de prestige, chacun d'entre eux se considère comme servant l'une des deux branches de l'ordre. Par exemple, un paladin de niveau 1 au service de l'ordre se considère probablement comme un inquisiteur fléombre en devenir, même s'il lui faudra encore plusieurs niveaux pour remplir les conditions de la classe de prestige, tandis qu'un prêtre de niveau 1/roublard de niveau 1 qui a servi les traqueurs pendant quelques années se considère comme un traqueur fléombre potentiel même s'il ne remplira peut-être jamais les conditions permettant d'entrer dans cette classe.

Classes de prestige. Les deux classes de prestige associées à l'ordre représentent le sommet des deux branches du groupe. Les traqueurs fléombres débusquent le mal, et les inquisiteurs lui font face directement. Les deux classes nécessitent un mélange de capacités de prêtre et de roublard (ou de paladin et de roublard) pour remplir les conditions d'entrée, qui déterminent les capacités du gros des membres de la guilde. L'ordre attend de ses membres qu'ils aspirent à l'une de ces deux classes.

Pour certains personnages, la puissance et la pureté de l'inquisiteur sont difficiles à conserver, et ceux qui n'arrivent pas à rester en adéquation avec ces normes finissent bien souvent par devenir les plus puissants et dévoués serviteurs du mal, les chevaliers noirs. Ces traîtres sont une plaie obscure au sein de la lumière de l'ordre, et ses plus grands adversaires. Pire encore, ces êtres maléfiques font souvent mine de conserver leur ancien statut et opèrent au sein de l'ordre pendant de longues périodes avant que leur trahison ne soit découverte.

Histoire de la guilde. L'un des adversaires les plus dangereux de l'ordre, un chevalier noir que l'on ne connaît que par la rumeur et par sa réputation, oeuvrerait depuis les plus hauts rangs de l'organisation elle-même. Selon certaines sources, il aurait tué ou corrompu tous les membres qui auraient été sur le point de découvrir sa véritable identité, et pourtant, la rumeur de son existence persiste. L'ordre nie officiellement l'existence d'un tel individu et interdit formellement à ses membres de discuter de telles rumeurs. Toutefois, des camarades paladins utilisent le sort *détection du Mal* sur les membres de manière étonnamment fréquente, et il est très inhabituel pour un membre de refuser d'être soumis à un tel sort.

L'ordre de l'Illumination dans une campagne. L'ordre de l'Illumination entretient une relation complexe avec le mal qu'il combat, et une campagne qui met en œuvre un ou plusieurs de ses membres peut donner aux PJ l'occasion d'approfondir leur propre définition du bien à la lumière de la position extrémiste du groupe. De même, les occasions d'interprétation intéressantes ne manquent pas dans une campagne qui implique l'ordre en tant que rassemblement d'extrémistes d'alignement bon servant d'adversaires à des personnages qui sont également d'alignement bon mais ont un point de vue plus tolérant.

Exemple de membre de l'ordre de l'Illumination

Gabriel Crindargent. Humain (m), roublard 1/paladin 2 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 1d6 plus 2d10 ; pv 17 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +2 ; Lutte +4 ; Att ou Out épée à deux mains de maître (+5 corps à corps, 2d6+3) ; AS attaque sournoise (+1d6), châtiment du Mal (1/jour) ; Part aura de Bien, *détection du Mal*, imposition des mains (4/jour), recherche des pièges ; AL LB ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +3 ; For 12, Dex 12, Con 10, Int 8, Sag 13, Cha 15.

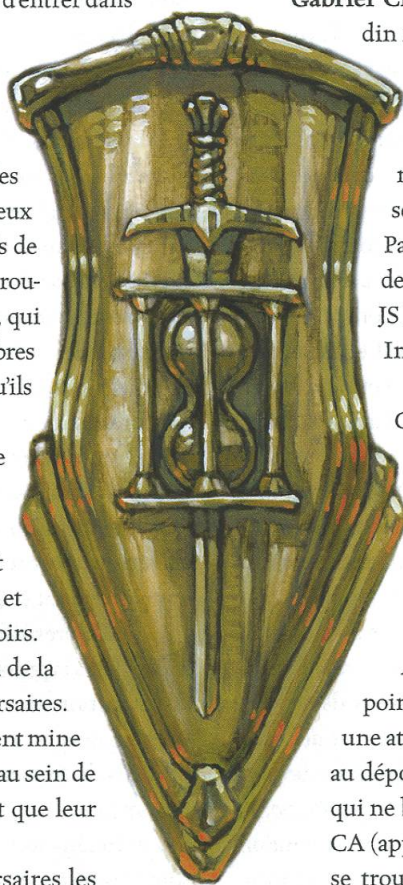
Compétences et dons : Connaissances (religion) +1, Crochetage +7, Désamorçage/sabotage +5, Diplomatie +4, Discrétion +2, Fouille +5, Intimidation +6, Perception auditive +5, Psychologie +7, Renseignements +8 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Fin limier.

Langues : commun.

Attaque sournoise (Ext). Gabriel inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Gabriel). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires

des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Gabriel peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Gabriel peut tenter de châtier le mal en portant une attaque de corps à corps normale. Il ajoute +2 à son jet d'attaque et inflige 2 points de dégâts supplémentaires.



Symbole de l'ordre de l'Illumination

Détection du Mal (Mag). Gabriel peut utiliser le sort *détection du Mal* à volonté. Voir le sort en question, page 231 du *Manuel des Joueurs*.

Recherche des pièges. Gabriel peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il peut utiliser la compétence *Fouille* pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence *Désamorçage/ sabotage* pour les désarmer (même DD). S'il obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de *Désamorçage/sabotage*, il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : *chemise de mailles* +1, *épée à deux mains* de maître, 2 *élixirs de discrétion instinctive*, *potion de soins modérés*, outils de cambrioleur de qualité supérieure, 12 po.

QUÊTEURS DE SAVOIR DE NOIRLOQUET

Formant autrefois un petit groupe de roublards et de magiciens qui s'étaient voués à la découverte de miettes de savoir perdues, les quêteurs de savoir de Noirloquet sont devenus une grande et puissante organisation d'aventuriers. La guilde a des chapitres dans presque toutes les grandes cités et dans bien des villes importantes, ainsi que dans les petits avant-postes des communautés isolées. Au fil de sa croissance, la guilde s'est concentrée de plus en plus sur les aspects mercantiles de l'aventure, cherchant les tombeaux perdus et les anciens artefacts, plus dans un but de profit que pour la connaissance.

Les quêteurs de savoir de Noirloquet tirent leur nom du fondateur de la guilde, un aventurier nain du nom de Kurgarn Noirloquet. Kurgarn chercha pendant longtemps des indices liés à un artefact que son clan considérait comme sacré, et après qu'il fut devenu trop vieux pour continuer à partir lui-même à l'aventure, il forma la guilde pour guider les efforts des jeunes mercenaires. Bien que Kurgarn ait toujours vu l'organisation comme principalement intéressée par le rassemblement de connaissances, dans les longues années qui ont suivi sa mort, la guilde s'est de plus en plus tournée vers l'acquisition et la revente de trésors et d'objets magiques coûteux.

Si l'intérêt des quêteurs de savoir pour le profit a suscité la suspicion de certains concernant leurs motivations, le groupe reste une organisation d'aventuriers et ne s'engage pas dans le vol ou les autres activités criminelles. La guilde offre à ses membres l'accès à des quêtes de tous types, et ses conditions d'adhésion des plus modestes en font un excellent moyen pour les jeunes explorateurs de trouver des individus partageant leurs aspirations et d'entendre parler de défis à la hauteur de leur expérience limitée.

Rejoindre les quêteurs de savoir de Noirloquet. Les quêteurs de savoir de Noirloquet exigent une adhésion de 10 po par an et demandent aux membres de déclarer le nom

de leur groupe d'aventuriers. Tous les membres d'un groupe doivent être membres de la guilde pour bénéficier des avantages décrits ci-dessous.

Avantages des membres. Les groupes d'aventuriers affiliés aux quêteurs de savoir de Noirloquet bénéficient d'une réduction de 5% sur les logements dans toute cité où l'on trouve un chapitre de l'organisation, de l'accès aux nombreuses petites bibliothèques qu'entretiennent ces chapitres, d'une source disponible de pistes d'aventures, et, peut-être le plus important, de cartes. Les quêteurs de savoir collectionnent activement les cartes, et les membres sont libres de copier (mais pas d'emprunter) les cartes stockées dans les bibliothèques des chapitres. Les membres peuvent aussi traiter toute communauté dotée d'un chapitre comme appartenant à la catégorie de taille supérieure quand il s'agit d'en déterminer la limite financière (cf. page 137 du *Guide du Maître* pour plus d'informations sur la taille des communautés et la limite financière). Cet avantage permet aux membres de vendre des objets plus coûteux dans de plus petites communautés, et leur permet également de disposer de plus d'options d'achat.

La guilde est particulièrement efficace quand il s'agit de faire connaître les exploits de ses membres à la populace, et le MD devrait accorder de modestes bonus de circonstances aux tests de *Diplomatie* et d'*Intimidation* que jouent les membres de la guilde contre ceux qui ont entendu narrer leurs hauts faits. En général, ces bonus ne doivent pas dépasser +2 et ne devraient pas être accordés avant que le membre ait atteint au moins le niveau 6.

Suggestions d'interprétation. La plupart des quêteurs de savoir de Noirloquet partent à l'aventure parce qu'ils espèrent s'enrichir grâce aux trésors qu'ils trouveront, et la guilde met l'accent sur les aspects mercantiles de la vie d'aventurier. La plupart des membres de la guilde préfèrent avoir un salaire garanti pour leurs efforts, et cherchent souvent des commanditaires riches ou nobles. En terme d'interprétation, un membre de la guilde est susceptible de chercher à tirer profit des efforts de son groupe d'aventuriers et d'insister sur le fait que toute peine mérite salaire, en particulier s'il s'agit d'un travail aussi dangereux.

Une petite partie des membres de la guilde, pour la plupart composée de magiciens et de bardes de bas niveaux, concentre encore ses efforts sur le rassemblement de connaissances. Ces membres sont généralement des individus discrets et studieux qui voyagent avec d'autres membres de la guilde pour assurer leur protection physique durant les aventures, et qui y adhèrent pour les avantages que l'organisation leur procure.

Membre type. Le quêteur de savoir de Noirloquet de base est un roublard, un guerrier ou un homme d'armes de bas niveau qui a accompli une ou deux quêtes modestes et a décidé de rejoindre la guilde. L'organisation comprend plusieurs puissants aventuriers et groupes d'aventuriers, dont

beaucoup sont désormais bien plus soucieux de leurs propres profits et intérêts que de ceux de la guilde. Bien que la plupart des membres aient un niveau ou deux dans les trois classes mentionnées, la guilde comprend une large palette d'individus possédant des niveaux dans presque chaque classe de personnage. Beaucoup de rôdeurs adhèrent à la guilde pour jouer le rôle de guides et accéder à ses excellentes cartes, mais on n'y trouve presque aucun druide.

Bien que le groupe tire son nom d'un individu, nombre de chapitres ont commencé à munir leurs portes de loquets noirs en signe d'appartenance à la guilde. Cette mode récente a commencé bien après la mort de Kurgarn Noirloquet, et ce n'est pas encore un moyen fiable d'identifier un chapitre.

Classes de prestige. Bien qu'aucune classe de prestige spécifique ne soit associée aux quêteurs de savoir de Noirloquet, les membres ont tendance à en préférer certaines. Comme on pouvait sans doute s'y attendre, la classe de prestige de gardien du savoir est très populaire parmi les magiciens et prêtres de haut niveau affiliés à la guilde. De même, bien des membres possédant des niveaux de roubleur aspirent à la classe d'explorateur de donjon.

Histoire de la guilde. La *clef de la nuit*, un artefact que rechercha pendant longtemps Kurgarn Noirloquet, était autrefois l'objectif des efforts de la guilde, et les nouveaux membres rêvent encore d'en dévoiler les immenses pouvoirs. La guilde a suivi bien des rumeurs concernant la clef depuis sa fondation, et a subi nombre de cuisants échecs. Les informations les plus sûres dont dispose aujourd'hui la guilde concernant la clef désignent deux endroits possibles : le trésor du dragon noir Iyriddelmirev (décrit dans le *Draconomicon*) et les ruines de l'antique cité drow de Neggazzoth. Le dragon et les ruines représentent tous deux des défis assez redoutables pour qu'aucun des aventuriers affiliés aux quêteurs de savoir de Noirloquet n'ait tenté de vérifier ces théories.



Symbole des quêteurs de savoir de Noirloquet

Les quêteurs de savoir de Noirloquet dans une campagne.

Les quêteurs de savoir de Noirloquet acceptent les membres de tous les niveaux et classes, ce qui fait de l'organisation un moyen facile de recruter et former un groupe d'aventuriers. C'est pour cette raison que les quêteurs de savoir fournissent un excellent moyen de débiter une campagne et de réunir les personnages. Bien que les objectifs de la guilde soient relativement simples (acheter et vendre les produits des aventures de ses membres), elle peut servir de toile de fond à une campagne de n'importe quel niveau. Sa capacité à fournir des pistes d'aventures est sans limite, et les motivations très différentes qui poussent les personnages à partir à l'aventure devraient représenter un contraste intéressant par rapport aux intérêts de la guilde tout au long de la campagne.

Exemple de quêteur de savoir de Noirloquet

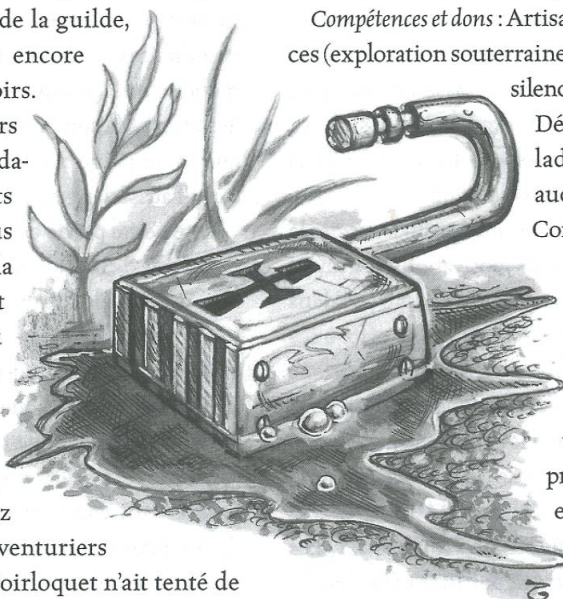
Fidran. Humain (m), roubleur 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+3 ; pv 16 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Att ou Out épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/19-20) ou arc court composite (+5 à distance, 1d6+1/x3) ; AS attaque sournoise (+2d6) ; Part esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +3 ; For 13, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Artisanat (maçonnerie) +6, Connaissances (exploration souterraine) +3, Crochetage +8, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +6, Détection +10, Discrétion +7, Escalade +6, Fouille +6, Perception auditive +4 ; Attaque en finesse, Combat en aveugle, Vigilance.

Langues : commun.

Attaque sournoise (Ext).

Fidran inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui est privée de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de



Fidran). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Fidran peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Esquive totale (Ext). Quand Fidran 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.

Recherche des pièges. Fidran peut localiser, désarmer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur ou égal à 20. Il peut aussi utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges magiques, et la compétence Désamorçage/sabotage pour les désarmer (DD 25 + le niveau du sort entrant dans sa conception). Si Fidran obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Possessions : chemise de mailles +1, épée courte de maître, arc court composite de maître (bonus de For max. +1) avec 20 flèches, potion de soins modérés, 35 po.

YEUX DU HAUT ROI

Formant la principale organisation de renseignements et d'espionnage du monde, les membres des Yeux du haut roi sont respectés et même craints par les rares individus au courant de leur existence. Née pour servir une légende, la guilde s'est vouée à préparer le monde pour le retour du haut roi, un personnage quasi mythique qui est censé avoir uni les humains, les elfes et les nains en une seule nation pendant des siècles. Les Yeux se concentrent sur l'espionnage et la collecte d'informations car on leur enseigne qu'ils auront la responsabilité d'aider le nouveau haut roi à voir le monde tel qu'il est réellement et à le tenir instruit des affaires les plus importantes tandis qu'il bâtera et protégera un nouveau royaume uni.

En pratique, ces origines sont bien lointaines pour les Yeux du haut roi, et ils restent le service de renseignement le plus efficace pour plusieurs royaumes voisins. La guilde soutient que ces royaumes sont les fragments de l'ancien grand royaume du haut roi, mais cet état de fait (si tant est qu'il s'agisse de la vérité) a peu d'importance pour les dirigeants de ces royaumes. Ceux-ci paient raisonnablement l'organisation pour son excellent travail de renseignement et son apparente loyauté envers les affaires nationales. Bien que les royaumes que servent les Yeux à l'occasion soient parfois en conflit, l'organisation ne trahit jamais la confiance que se portent les royaumes et travaille souvent à garder les nations en bons termes (ce qui vaut mieux pour préparer la future réunification).

Cette approche fait des Yeux une force subtile mais puissante vouée à l'ordre dans le monde. Ils mettent souvent leur influence et leurs contacts en œuvre pour s'opposer directement aux cultes, royaumes, et même puissants individus maléfiques. Si l'organisation reste concentrée sur la paix et l'unité, elle n'est pas entièrement bonne, et ses agents n'hésitent pas à user de chantage, d'extorsion et même d'assassinat pour maintenir des relations pacifiques entre les divers dirigeants qu'ils soutiennent.

Bien que de nombreux individus rejoignent et servent l'organisation pour des raisons plus terre à terre, le noyau dur de la guilde reste concentré sur le retour du haut roi.

Avantages des membres. Les personnages qui font partie des Yeux du haut roi ont accès à des missions et des informations secrètes qui restent hors de portée de la plupart des autres individus. La guilde travaille sans relâche, traquant les criminels, espionnant la noblesse et défendant le royaume par l'intermédiaire de toutes sortes d'actes d'espionnage. Ces activités profitent aux PJ associés à la guilde en leur fournissant des opportunités d'aventures infinies, mais plus important sans doute, elles permettent d'obtenir des connexions et des contacts au sein des plus hauts rangs de la noblesse du royaume. Selon le niveau de personnage d'un membre et ses succès passés, l'organisation devrait pouvoir lui fournir la possibilité d'avoir accès à ceux qui tiennent les rênes de la communauté.

Suggestions d'interprétation. Les Yeux du haut roi s'efforcent d'entretenir le secret, même si la connaissance de leur existence s'est généralement répandue au sein de la populace. Cette politique empêche les personnages de révéler leur affiliation à cette organisation, hormis dans les circonstances les plus éprouvantes ou les plus importantes. Par conséquent, le fait d'être membre a peu d'effet direct sur la plupart des rencontres, excepté l'accent qui est mis sur la discrétion. En général, les membres sont obéissants, efficaces et présentent bien. Un des traits sur lesquels les Yeux insistent est la capacité à agir rapidement et de manière décisive quand le besoin s'en fait sentir. Pour cette raison, les membres de l'organisation gardent longtemps un calme trompeur, avant de connaître des périodes d'activité débordante. Une fois qu'un agent décide de l'attitude à adopter, il ne revient pas en arrière, et sa rapidité prend souvent ses adversaires par surprise.

Membre type. Le membre type des Yeux du haut roi est un roublard, un barde ou un éclaireur de bas niveau. Comme ces individus sont souvent doués pour le déguisement et le combat au corps à corps, ils oeuvrent de manière subtile pour tenir les dirigeants de l'organisation informés des événements criminels et politiques du royaume. Ils viennent parfois grossir les rangs d'un raid important mené par des membres de haut rang de l'organisation, et servent souvent de gardes dans les entrepôts et les quartiers généraux de celle-ci.

Classes de prestige. Les membres de haut rang des Yeux du haut roi sont des espions aguerris, mais on en voit rarement deux utiliser les mêmes techniques. La plupart des membres de niveau intermédiaire à élevé sont des roublards ou des ninjas, mais beaucoup ont également des niveaux dans des classes de prestige. Les membres préfèrent être formés en tant que maîtres espions, fureteurs spirituels, redresseurs de torts et limiers professionnels, mais ils prennent aussi des niveaux dans des classes de prestige moins ouvertement associées à l'espionnage, comme celle de gardien du savoir.

Histoire de la guilde. Bien que les Yeux du haut roi servent bien des dirigeants d'alignement bon, leur existence repose sur la croyance que le haut roi reviendra un jour. Les membres renouvellent chaque année leur vœu de vouer leurs efforts à préparer le monde pour le retour du haut roi. La plupart des légendes concernant les exploits de la guilde impliquent par conséquent des quêtes audacieuses visant à retrouver le lieu où repose le haut roi, ou à préparer le monde à son retour.

Les Yeux du haut roi dans une campagne. En tant que première agence de renseignement et d'espionnage du monde, la guilde des Yeux du haut roi offre un grand potentiel en tant que point central d'une campagne, élément d'un décor complexe ou même adversaire majeur capable de défier un groupe de n'importe quel niveau. Les campagnes où les PJ sont affiliés aux Yeux mettent généralement en avant le thème du patriotisme et peuvent même finir par le retour du haut roi en personne. Les campagnes qui font de l'organisation un adversaire de haut vol mettent en œuvre des ennemis qui en savent plus concernant les puissances politiques et criminelles dans le monde que les PJ, et devraient constamment confronter les joueurs à des retournements de situation et des événements surprenants dus aux membres de l'organisation.

Si aucun personnage adéquat n'existe dans votre univers de campagne, la guilde des Yeux du haut roi n'a pas besoin d'être liée à un monarque mort depuis longtemps. Il suffit de lui substituer un dirigeant bien vivant, et de changer le nom de l'organisation en conséquence.

Exemple de membre des Yeux du haut roi

Shauna Edwit. Demi-elfe (f), roublard 4 ; FP 4 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 4d6+4 ; pv 20 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 16, contact 13, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +3 ; Lutte +2 ;



Att ou Out rapière +1 (+7 corps à corps, 1d6/18–20) ; AS attaque sournoise (+2d6) ; Part demi-elfe, esquive instinctive, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1), vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +7, Vig +2, Vol +1 ; For 8, Dex 16, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties +10, Bluff +9, Connaissances (noblesse et royauté) +6, Déguisement +11 (+13 pour tenir un rôle), Détection +1, Diplomatie +14, Escamotage +12, Fouille +2, Intimidation +4, Perception auditive +8, Psychologie +9, Renseignements +4 ; Attaque en finesse, Négociation.

Langues : commun, elfique, nain.

Attaque sournoise (Ext). Shauna inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle réussit une attaque au corps à corps sur un adversaire pris au dépourvu ou pris en tenaille, ou sur toute cible qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (applicable également à distance si l'adversaire se trouve à 9 mètres ou moins de Shauna). Une créature qui bénéficie d'un camouflage, dont les organes vitaux ne peuvent être atteints ou qui est immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques est également immunisée contre ceux des attaques sournoises. Shauna peut choisir d'infliger des dégâts non létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais uniquement avec une arme conçue à cet effet, comme une matraque.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de sommeil magiques. Pour tous les effets relatifs à la race, un demi-elfe est considéré comme un elfe.

Esquive instinctive (Ext). Shauna conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu (elle en perd cependant le bénéfice si elle se retrouve paralysée ou sans défense).

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Shauna l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Recherche des pièges (Ext). Shauna peut trouver, désamorcer ou contourner les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Elle peut utiliser la compétence Fouille pour trouver les pièges magiques (DD de 25 + niveau du sort entrant dans leur conception) et la compétence Désamorçage/ sabotage pour les désarmer (même DD). Si elle obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage,

elle a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher ni le neutraliser.

Possessions : armure de cuir cloutée de maître, *rapière* +1, 2 *potions de splendeur de l'aigle*, trousse de déguisement, 80 po.

CRÉER UNE ORGANISATION

Cette section présente un cadre qui vous permettra de créer des organisations pour votre campagne de *DUNGEONS & DRAGONS*. En utilisant un système semblable aux règles de création de villes présentées dans le *Guide du Maître*, vous pouvez créer n'importe quel type d'organisation, depuis la plus minuscule coopérative de pêcheurs du village local jusqu'à la guilde de voleurs tentaculaire de votre métropole favorite, en définissant sa taille et son type, son alignement de prédilection, ses ressources, ses dirigeants, ses statistiques démographiques par race, et le niveau et la classe des membres du groupe tout entier.

Les organisations détaillées auparavant dans ce chapitre ne sont pas forcément présentées sous ce format, car la plupart sont répandues dans plusieurs communautés à la fois. Quand vous utiliserez l'une de ces organisations dans votre campagne, vous pourrez utiliser les indications ci-dessous pour créer la branche locale de la guilde dans une ville ou une cité particulière.

ÉTAPE 1 : TYPE

Le type d'une organisation décrit son rôle dans la société, depuis la simple guilde d'artisans jusqu'au syndicat du crime tentaculaire. Si vous n'avez pas encore décidé quel type d'organisation vous voulez créer, utilisez la Table 6-1 pour le générer aléatoirement. La table n'est pas censée représenter une liste exhaustive des possibilités, mais peut encourager votre créativité.

ÉTAPE 2 : ALIGNEMENT

Chaque organisation a un alignement par défaut qui décrit le point de vue général du groupe concernant les problèmes moraux et éthiques. Tous les membres n'ont pas forcément un alignement correspondant, mais la plupart ont un alignement au pire écarté d'un cran par rapport à la norme.

L'alignement d'une organisation n'a pas besoin de correspondre à l'alignement dominant de la communauté où elle se trouve, bien que ce soit le cas pour beaucoup. Si vous n'avez pas encore choisi l'alignement de votre organisation, lancez le dé sur la Table 6-2. La plupart des organisations ont tendance à être loyales (le plus stable des alignements). Certains alignements ne correspondent sans doute pas vraiment à certains types d'organisations (voir la Table 6-1 pour les alignements typiques), mais cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas utiliser votre créativité pour mélanger ces deux éléments et aboutir à une organisation unique, tant que vous pouvez trouver des raisons logiques pour votre choix.

TABLE 6-1 : TYPES D'ORGANISATIONS

D100	Type d'organisation	Alignement typique*
01-40	Marchande (relancez 1d100)	—
01-45	Guilde d'artisans	LB, NB, LN, N, LM, NM
46-90	Guilde liée à une profession	LB, NB, LN, N, LM, NM
91-100	Guilde d'aventuriers	Tous
41-55	Religieuse (relancez 1d100)	—
01-60	Ordre saint	Tous
61-80	Sanctuaire de druides	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Culte marginal	Tous
91-100	Ordre de paladins	LB
56-70	Éducation (relancez 1d100)	—
01-40	Université	LB, NB, LN, N, LM, NM
41-55	Collège de bardes	LB, NB, CB, LN, N, CN
56-75	Monastère	LB, LN, LM
76-85	Réseau d'espions	Tous
86-100	Guilde d'explorateurs	LB, NB, CB, LN, N, CN
71-80	Magique (relancez 1d100)	—
01-50	Collège de magiciens	NB, LN, N, CN, NM
51-70	Conclave d'alchimistes	NB, LN, N, CN, NM
71-90	Académie d'arcanistes	NB, LN, N, CN, NM
91-100	Guilde de sorcellerie	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Criminelle (relancez 1d100)	—
01-30	Guilde de voleurs	N, CN, LM, NM, CM
31-40	Guilde d'assassins	LM, NM, CM
41-50	Guilde de mendiants	N, CN, LM, NM, CM
51-70	Gang des rues	N, CN, NM, CM
71-80	Syndicat du crime	LN, N, CN, LM, NM, CM
81-90	Cartel de contrebandiers	Tous
91-95	Groupe d'anarchistes	CB, CN, CM
96-100	Insurgés	CB, CN, CM
91-95	Relancez les dés deux fois et combinez les résultats	—
96-100	Autre (au choix du MD)	Tous

* Voir Alignement, ci-dessous, et la Table 6-2 pour plus de détails et d'options.

TABLE 6-2 : ALIGNEMENT DES ORGANISATIONS

D100	Alignement de l'organisation
01-25	Identique à celui du centre décisionnel de la communauté
26-30	Opposé à celui du centre décisionnel de la communauté*
31-45	Loyal bon
46-55	Neutre bon
56-60	Chaotique bon
61-73	Loyal neutre
74-80	Neutre
81-83	Chaotique neutre
84-93	Loyal mauvais
94-98	Neutre mauvais
99-100	Chaotique mauvais

* Si le centre décisionnel de la communauté est neutre, relancez les dés.

Description des alignements

Loyal bon. Une organisation d'alignement loyal bon s'efforce de venir en aide à autrui, mais sa bonté est tempérée par un respect de la loi à la lettre et par un souci du détail et de la politique. Bien des centres de formation sont d'alignement loyal bon.

Neutre bon. Ces organisations cherchent à aider ceux qui sont dans le besoin sans se soucier vraiment d'influencer la structure dirigeante d'une communauté. Bien des organisations caritatives sont d'alignement neutre bon.

TABLE 6-3 : EFFECTIFS EN FONCTION DE LA TAILLE DE LA COMMUNAUTÉ D'ORIGINE

Taille de la communauté	Population de la communauté	Effectifs de l'organisation ¹			Limite financière ²
		Mineure	Intermédiaire	Majeure	
Lieu-dit	20-80	—	—	1-2	20 po
Hameau	81-400	—	1-2	3-5	50 po
Village	401-900	1-2	3-5	6-10	100 po
Bourg (petite ville)	901-2 000	3-5	6-10	11-25	400 po
Ville importante	2 001-5 000	6-10	11-25	26-60	1 500 po
Grande ville	5 001-12 000	11-25	26-60	61-125	7 500 po
Cité	12 001-25 000	26-60	61-125	126-250	20 000 po
Métropole	25 001+	61-125	126-250	251+	50 000 po

¹ Ces nombres peuvent être utilisés pour indiquer combien de membres compte l'organisation dans une communauté donnée. Ils ne représentent pas l'effectif total de l'organisation.

² Réduisez de moitié la valeur indiquée pour les organisations mineures, et doublez-la pour les organisations majeures.

Chaotique bon. Une organisation de cet alignement s'efforce sans relâche de protéger le peuple de la tyrannie. Les organisations d'alignement chaotique bon essaient toujours de faire ce qui est bien, mais un manque de communication et de préparation fait souvent échouer leurs plans ou amène leurs membres à travailler à des projets contradictoires. Un tel groupe peut avoir n'importe quel objectif, depuis la protestation pacifique jusqu'à la résistance active.

Loyal neutre. La plupart des organisations d'alignement loyal neutre existent pour leurs propres objectifs autant que pour aider leurs membres. Elles ont une tendance à la bureaucratie et à établir des règles codifiées, et mettent l'accent sur l'ordre avant tout. Bien des guildes de commerçants sont d'alignement loyal neutre.

Neutre. Les organisations vraiment neutres se soucient peu de la communauté environnante, et préfèrent passer leur temps à travailler à leurs propres desseins. Ce sont celles qui sont les plus réceptives à des points de vue très divers. Bien des guildes occultes sont neutres, respectant le droit de chaque magicien à conserver ses propres croyances.

Chaotique neutre. Si la plupart des organisations d'alignement chaotique neutre affirment lutter pour les libertés individuelles contre les intrusions des instances gouvernementales, la plupart n'existent que par esprit de contradiction. Une organisation d'alignement chaotique neutre peut être un groupe de vandales, d'anarchistes, ou de révolutionnaires.

Loyal mauvais. Une organisation d'alignement loyal mauvais utilise les lois et les règles de la communauté à son avantage, cherchant à remplir ses objectifs aux dépens de ceux qui sont moins à même d'exploiter les règles. D'une manière qui peut sembler ironique, les organisations d'alignement loyal mauvais peuvent exister (et c'est souvent le cas) dans des sociétés d'alignement loyal bon, simplement parce que leurs membres respectent volontiers les lois (à moins qu'ils ne puissent les violer sans en être inquiétés). Les guildes de commerçants expansionnistes ou monopolistiques peuvent être d'alignement loyal mauvais.

Neutre mauvais. Une organisation d'alignement neutre mauvais veille aux intérêts de ses membres par-dessus tout. La plupart des guildes de voleurs sont d'alignement neutre mauvais.

Chaotique mauvais. Une telle organisation n'existe que pour aider ses membres à répandre la haine, la destruction

et le chaos. Un culte du meurtre est un bon exemple d'organisation d'alignement chaotique mauvais.

ÉTAPE 3 : TAILLE

Déterminez l'effectif de l'organisation et l'endroit où elle se trouve. Si vous n'avez pas encore choisi de taille en fonction des besoins de votre campagne, utilisez la Table 6-4 : taille de l'organisation. Celle-ci (mineure, intermédiaire ou majeure) vous aidera à en déterminer l'effectif.

TABLE 6-4 : TAILLE DE L'ORGANISATION

D100	Taille de l'organisation
01-40	Mineure ¹
41-90	Intermédiaire ²
91-100	Majeure

¹ Il n'y a pas d'organisation mineure dans les lieux-dits et les hameaux.

² Il n'y a pas d'organisation intermédiaire dans les lieux-dits.

ÉTAPE 4 : POPULATION ET RESSOURCES

Après avoir déterminé la taille relative de votre organisation, utilisez la colonne adéquate de la table 6-4, pour déterminer ses effectifs. Si vous avez déjà décidé de la taille et des effectifs de votre organisation, vous pouvez passer cette étape.

Tout comme une communauté, chaque organisation a une limite financière basée sur sa taille et ses effectifs. La limite financière indique la somme d'argent maximale que l'organisation peut se permettre de dépenser en une semaine, soit pour un objet, soit pour atteindre un objectif donné.

La limite financière notée dans la Table 6-4 correspond à une organisation intermédiaire. Une organisation mineure a une limite financière égale à la moitié de la valeur indiquée, et une organisation majeure au double de cette valeur.

Pour déterminer la somme d'argent actuellement disponible dans l'organisation, ou la valeur totale de tout objet d'équipement en vente à un moment donné, multipliez la moitié de la limite financière par le dixième de l'effectif de l'organisation.

ÉTAPE 5 : DÉMOGRAPHIE

Pour utiliser efficacement une organisation lors d'une partie, vous devez en connaître la composition. Les indications qui

suivent vous permettront de déterminer les classes et les races les plus répandues, ainsi que le niveau des divers membres appartenant au groupe, depuis le chef jusqu'aux sous-fifres du rang le plus modeste.

Démographie par classes

Le mélange de classes de n'importe quelle organisation dépend de la nature de celle-ci : fermée (ses membres sont pratiquement limités à une seule occupation), hétérogène (avec une classe dominante, les autres classes étant modestement représentées), ou mixte (comptant des membres d'une large variété de classes).

TABLE 6-5 : MÉLANGE DES CLASSES

Fermé	
Classe principale	96%
Classe secondaire	2%
Classe tertiaire	1%
Autres classes	1%
Hétérogène	
Classe principale	79%
Classe secondaire	9%
Classe tertiaire	5%
Classe tertiaire	3%
Classe tertiaire	2%
Autres classes	2%
Mixte	
Classe principale	37%
Classe secondaire	20%
Classe tertiaire	18%
Classe tertiaire	10%
Classe tertiaire	7%
Classe tertiaire	5%
Autres classes	3%

Vous devriez décider d'une classe principale en fonction du type, de l'alignement et de la localisation de votre organisation. Par exemple, la plupart des organisations commerciales ont pour classe principale des experts, tandis que les organisations religieuses ont des adeptes, des prêtres et d'autres lanceurs de sorts divins en majorité. La plupart des guildes de voleurs sont hétérogènes, avec une majorité de roublards mais un bon nombre d'experts, de guerriers, d'hommes d'armes, de bardes et d'autres personnages. Une académie de magiciens typique peut être fermée (acceptant presque exclusivement de purs magiciens) ou hétérogène (comprenant aussi des ensorceleurs et d'autres lanceurs de sorts profanes). Une guilde d'aventuriers sera fort probablement mixte, avec des membres de toutes origines. N'oubliez pas d'inclure une ou deux classes de PNJ dans vos statistiques démographiques, en particulier des hommes d'armes et des experts.

Membres du plus haut niveau

Utilisez les Tables 6-6 et 6-7 pour déterminer les personnages de plus haut niveau dans la classe principale de votre organisation. Lancez le dé indiqué pour la classe que vous avez choisie en tant que classe principale, et appliquez le

modificateur en fonction de la taille de la communauté, que vous trouverez dans la Table 6-9.

Pour les classes secondaires, tertiaires et autres, utilisez la Table 6-8 pour déterminer le personnage de plus haut niveau en fonction de la taille de la communauté. Par exemple, dans une grande ville, le niveau du personnage de plus haut niveau dans la classe secondaire de l'organisation sera égal à la moitié du résultat issu de la Table 6-6 ou 6-7, tandis que le niveau du personnage de niveau le plus élevé dans les classes tertiaires de l'organisation sera égal à un quart de ce résultat. Les personnages des autres classes seront de niveau 1.

TABLE 6-6 : MEMBRES DU PLUS HAUT NIVEAU (CLASSES DE PJ)

Classe de PJ	Niveau du personnage (classe principale)
Barbare	1d4 + modificateur de communauté
Barde	1d6 + modificateur de communauté
Druide	1d6 + modificateur de communauté
Ensorceleur	1d4 + modificateur de communauté
Guerrier	1d8 + modificateur de communauté
Magicien	1d4 + modificateur de communauté
Moine	1d4 + modificateur de communauté
Paladin	1d3 + modificateur de communauté
Prêtre	1d6 + modificateur de communauté
Rôdeur	1d3 + modificateur de communauté
Roublard	1d8 + modificateur de communauté

TABLE 6-7 : MEMBRES DU PLUS HAUT NIVEAU (CLASSES DE PNJ)

Classe de PNJ	Niveau du personnage (classe principale)
Adeptes	1d6 + modificateur de communauté
Expert	3d4 + modificateur de communauté
Gens du peuple	4d4 + modificateur de communauté
Homme d'armes	2d4 + modificateur de communauté
Noble	1d4 + modificateur de communauté

Dans les communautés de taille plus importante, il y a une chance pour que le personnage de plus haut niveau dans la classe secondaire utilise le résultat normal des Tables 6-6 et 6-7, et que le plus haut niveau de personnage dans la classe tertiaire soit également déterminé ainsi. Le personnage de plus haut niveau dans toutes les autres classes sera déterminé en utilisant la moitié du résultat obtenu pour la classe tertiaire. Arrondissez les fractions à l'inférieur, mais traitez tout résultat inférieur à 1 comme un niveau 1.

Dans toute organisation, il existe 5 % de chances qu'un seul membre qui n'appartient ni à la classe principale, ni à la classe secondaire, ni à la classe tertiaire ait un niveau égal (ou supérieur) à celui du personnage de plus haut niveau dans la classe principale. Ce personnage peut représenter un élément imprévisible de l'organisation, un membre unique, ou simplement l'exception qui confirme la règle.

Nombre de personnages de chaque classe

Utilisez la méthode suivante pour déterminer le niveau de tous les personnages d'une classe donnée au sein d'une organisation. Si le personnage de plus haut niveau d'une classe donnée est de niveau 4 ou supérieur, considérez qu'il y a un personnage

TABLE 6-8 : PERSONNAGE DU NIVEAU LE PLUS ÉLEVÉ EN FONCTION DE LA TAILLE DE LA COMMUNAUTÉ

<i>Classe secondaire</i>		
Jusqu'à grande ville	Cité	Métropole
Résultat de la table 6-6 ou 6-7 divisé par 2	01-75 : résultat de la table 6-6 ou 6-7 divisé par 2	01-50 : résultat de la table 6-6 ou 6-7 divisé par 2
	76-100 : résultat de la table 6-6 ou 6-7	51-100 : résultat de la table 6-6 ou 6-7
<i>Classe tertiaire</i>		
Jusqu'à grande ville	Cité	Métropole
Résultat de la table 6-6 ou 6-7 divisé par 4	01-75 : comme la classe secondaire, mais divisé par 2	01-50 : comme la classe secondaire, mais divisé par 2
	76-100 : comme la classe secondaire	51-100 : comme la classe secondaire
<i>Autre classe*</i>		
Jusqu'à grande ville	Cité	Métropole
Niveau 1	Comme la classe tertiaire, mais divisé par 2	Comme la classe tertiaire, mais divisé par 2

* Il y a 5% de chances pour que le niveau d'un seul membre d'une classe diverse soit calculé comme si ce personnage était le personnage de plus haut niveau de la classe principale.

supplémentaire de cette classe possédant un niveau inférieur de moitié. Si vous obtenez alors un personnage de niveau 4 ou supérieur, supposez qu'il y a deux personnages ayant la moitié du niveau de ce dernier. Continuez jusqu'à ce que le nombre de personnages de niveau 2 ou 3 soit obtenu. Ne générez pas de personnages de niveau 1 de cette manière.

Après avoir déterminé le nombre de personnages de niveau 2 et 3 dans chaque classe, divisez la population restante afin qu'elle corresponde à la division démographique par classes de l'organisation. Par exemple, si 37% des membres d'une organisation sont des roublards, alors 37% des membres restants sont des roublards de niveau 1. Répétez l'opération pour chaque classe que compte l'organisation.

Vous pouvez également arrondir les effectifs de l'organisation avec quelques personnages issus de classes qui ne sont pas représentées dans le mélange typique de l'organisation. Par exemple, si votre guilde de voleurs ne compte pas officiellement de magiciens, vous pouvez toujours en rajouter un aux membres. N'oubliez pas d'inclure les personnages multiclassés ou possédant des classes de prestige de manière appropriée.

Le nombre de membres – et en particulier celui de personnages de niveau 1 appartenant à des classes de PJ – peut ne pas vraiment correspondre aux effectifs prévus pour cette classe dans la communauté, comme indiqué au Chapitre 5 du *Guide du Maître*. Ne vous inquiétez pas trop de ce détail. La méthode permettant de déterminer le nombre de personnages dotés de niveaux dans des classes de PJ de ce livre peut être trop classique pour votre

TABLE 6-9 : MODIFICATEURS DE COMMUNAUTÉ

Taille de la communauté	Modificateur de communauté
Lieu-dit	-3*
Hameau	-2*
Village	-1
Bourg (petite ville)	+0
Ville importante	+3
Grande ville	+6
Cité	+9
Métropole	+12

* Un lieu-dit ou un hameau a 5% de chances d'ajouter +10 au modificateur de niveau d'un rôdeur ou d'un druide.

campagne, et en particulier si vous avez beaucoup de grandes cités et de métropoles (qui sont fort susceptibles d'abriter de grandes et puissantes organisations). Si vous devez justifier cette originalité, vous pouvez considérer que l'organisation a attiré un grand nombre de membres issus des villes et villages environnants. Rappelez-vous également que bien des personnages de bas niveau peuvent aussi appartenir à plus d'une organisation.

Chef de l'organisation

Le chef de l'organisation est généralement le personnage de plus haut niveau dans la classe principale. Lancez le dé sur la Table 6-10 ou sélectionnez un personnage adéquat pour diriger le groupe.

Mélange des races

La plupart des organisations ont une répartition raciale semblable à celle de la communauté locale, bien qu'il existe de nombreuses exceptions. Utilisez la Table 6-11 : mélange

OPTION : CRÉER UN PROFIL CONDENSÉ POUR UNE ORGANISATION

Une fois que vous avez créé votre organisation, vous pouvez utiliser cet exemple pour créer le profil du groupe. Cette étape n'est pas indispensable, mais vous aide à résumer l'organisation pour plus de confort.

Nom (taille) : AL [abréviation de l'alignement] ; limite financière XX po ; membres XX [degré d'intégration des races : fermée, hétérogène ou mixte] [(race XX%, race XX%, race XX%, etc.)]. Le nombre qui suit chaque race est le pourcentage de membres de cette race dans l'organisation, et non le nombre exact de membres de cette race.

Dirigeant(s) : [nom, sexe, race, classe et niveau pour chacun d'entre eux.]

Personnages importants : [nom, sexe, race, classe et niveau (titre ou poste) pour chacun d'entre eux.]

Autres : [degré d'intégration des classes : fermé, hétérogène ou mixte] ; [classe et niveau (XX), classe et niveau (XX), classe et niveau (XX), etc.] On indique entre ces parenthèses le nombre exact de membres de chaque classe.

Notes : indiquez ici toutes vos notes concernant l'organisation.

TABLE 6-10 : CHEF DE L'ORGANISATION

D100	Chef
01-70	Personnage de plus haut niveau de la classe principale
71-85	Personnage du deuxième plus haut niveau de la classe principale
86-95	Personnage du plus haut niveau (quelle que soit sa classe)
96-100	Autre (au choix du MD)

TABLE 6-11 : MÉLANGE DES RACES

D100	Répartition raciale
01-60	Identique à celle de la communauté ¹
61-90	Plus isolée que celle de la communauté ²
91-100	Plus intégrée que celle de la communauté ³

¹ Reportez-vous au Mélange des races au sein de la communauté, page 139 du *Guide du Maître*.

² Décalez le mélange des races d'un cran en direction d'isolée. Si la communauté utilise déjà le mélange des races de type isolée, traitez-la comme isolée.

³ Décalez le mélange des races d'un cran en direction d'intégrée. Si la communauté utilise déjà le mélange des races de type intégrée, traitez-la comme intégrée.

des races, ou choisissez vous-même la façon dont les races sont réparties dans votre organisation.

ÉTAPE 6 : DONNEZ DE LA SUBSTANCE À L'ORGANISATION

À cet instant, il ne vous reste qu'à insuffler la vie au canevas que vous avez créé. Donnez un nom à l'organisation, transformez les PNJ en personnages à part entière (avec une personnalité et une histoire appropriées), et reliez l'organisation à l'histoire de votre campagne.

Il est temps maintenant de régler d'autres détails cruciaux concernant le groupe que vous avez créé. S'agit-il d'une organisation secrète dont l'existence n'est connue que de ses membres ? Même une guilde d'artisans peut tirer sa fierté de son caractère secret et mystérieux. Est-il facile ou difficile d'y entrer ? Quel genre d'emblèmes, de codes ou de poignées de main secrètes utilisent les membres ? Le groupe est-il soutenu (publiquement ou en privé) par les autorités locales, ou s'agit-il d'un rassemblement de renégats ? L'organisation est-elle respectée par la populace, ou ses membres sont-ils des parias ?

Ce sont ces détails, et bien d'autres encore, qui transformeront un simple ensemble de chiffres en élément à part entière de votre campagne.

APPENDICE : L'AVENTURIER ÉPIQUE

Pour le *Manuel des Joueurs*, le niveau 20 est la limite ultime à l'expérience et au pouvoir d'un personnage. Le *Guide du Maître* contient cependant des règles permettant de dépasser cette limite pour atteindre les niveaux 21 et suivants. On appelle les personnages ayant franchi cette limite des personnages épiques, et ils utilisent des règles légèrement modifiées pour leurs interactions.

Cette section règle certains problèmes relatifs aux personnages compétents épiques, et qui vont de la façon de devenir un

personnage épique à la présentation de nouveaux dons épiques en passant par les niveaux épiques dans les classes de prestige.

DEVENIR UN AVENTURIER DE NIVEAU ÉPIQUE

Le passage du statut de héros ordinaire à celui d'aventurier épique n'est pas chose courante dans toutes les campagnes. Chaque MD a sa propre opinion concernant la manière d'incorporer des personnages de niveau épique dans une campagne, s'il le désire. En supposant que votre campagne donne aux personnages la possibilité d'arriver au niveau 21, cette section donne quelques conseils au joueur qui interprète un roublard, un rôdeur, un barde ou un personnage similaire, ainsi qu'à son MD, quand il approche de ce passage.

Plus que tout autre type de personnage, les grands aventuriers de la légende sont caractérisés par des prouesses de ruse, de compétence et de pur culot. Jason guida un groupe de héros mythiques dans une grande quête pour la toison d'or. Orphée brava les dangers des enfers avec son seul talent musical pour sauver sa bien-aimée Eurydice. Le légendaire chasseur Orion affirmait qu'il pouvait tuer n'importe quel animal. Loki volait tout ce qui lui tombait sous la main, y compris les pommes d'or d'Idun et le collier de Brisingamen. Afin d'atteindre le niveau 21, un aventurier aura peut-être à accomplir une tâche si audacieuse que les dieux eux-mêmes remarqueront son talent.

Une autre caractéristique des personnages au talent légendaire est leur compétence dans un domaine particulier. Si tout personnage possédant un degré de maîtrise de 23 dans une compétence particulière peut affirmer être le meilleur du monde, des épreuves épiques impliquant ces compétences sont la seule façon de prouver cette affirmation. Que ces épreuves prennent la forme d'une série de tâches encore plus difficiles (comme une série de serrures piégées de manière diabolique et qu'il faut ouvrir sans être blessé) ou d'un simple défi aux proportions titanesques (comme de traverser l'océan à la nage), elles doivent être d'une envergure et d'une difficulté vraiment mémorables.

Vous pouvez naturellement utiliser des buts et des quêtes similaires même avec des personnages qui ne sont pas épiques. Accomplir une mission stupéfiante ou vaincre un puissant adversaire au cours d'une épreuve de talent est le pain quotidien des aventuriers de tous niveaux.

CLASSES DE PRESTIGE ÉPIQUES

Le *Guide du Maître* contient des informations concernant l'évolution des classes de base au-delà du niveau 20. Les classes de prestige à 10 niveaux peuvent elles-aussi progresser au-delà du niveau 10, mais ces nouveaux niveaux sont uniquement accessibles aux personnages épiques. Les classes de prestige dotées de moins de dix niveaux ne dépassent jamais le maximum indiqué pour cette classe, et ce même pour les personnages épiques.

Quand un personnage de niveau épique progresse dans une classe de prestige au-delà du niveau 10, conformez-vous à toutes les règles présentées dans le *Guide du Maître*. De plus, le MD doit créer une progression de niveau épique pour cette classe de prestige, tout comme le *Guide du Maître* présente des progressions de niveau épique pour les classes du *Manuel des Joueurs*. Beaucoup de caractéristiques des classes, mais pas toutes, continuent à s'accumuler après le niveau 10. Les indications qui suivent décrivent comment créer une progression de classe épique, et elles sont suivies d'un exemple de progression épique pour la classe de prestige de fouilleur de donjon (cf. page 38).

- Les bonus aux jets de sauvegarde et le bonus de base à l'attaque d'un personnage n'augmentent plus après le niveau global 20. Comme on ne peut pas atteindre le niveau 11 ou plus dans une classe de prestige sans être au moins un personnage de niveau 21, il n'y a pas de colonnes dédiées aux bonus aux jets de sauvegarde ou au bonus de base à l'attaque pour ces classes au-delà du niveau 10. À la place, utilisez la Table 6–19 : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes de la page 206 du *Guide du Maître*, pour déterminer le bonus d'un personnage épique à l'attaque et aux jets de sauvegarde.
- Le personnage continue à gagner des dés de vie et des points de compétence normalement au-delà du niveau 10.
- En règle générale, toutes les caractéristiques de la classe qui utilisent le niveau de classe dans une formule mathématique, comme les dommages de châtiment d'un inquisiteur fléombre, continuent à s'améliorer normalement selon le niveau de classe. Cependant, toute caractéristique d'une classe de prestige pour laquelle on calcule un DD de jet de sauvegarde en se basant sur le niveau de classe (comme la frappe d'épouvante du tueur fantôme) ne doit tenir compte que de la moitié des niveaux de classe du personnage au-delà du niveau 10. Par conséquent, la frappe d'épouvante d'un tueur fantôme de niveau 14 aurait un DD de 22 (10 + ses 10 premiers niveaux de classe + la moitié de ses niveaux au-delà du niveau 10) + son modificateur de Charisme. Sans

cet ajustement, les DD des jets de sauvegarde associés aux capacités des classes de prestige des personnages épiques augmenteraient à une vitesse bien plus importante que celle des capacités des classes normales.

- Pour les lanceurs de sorts, le niveau de lanceur de sorts continue à augmenter après le niveau 10 au même rythme que pour les dix premiers niveaux de la classe de prestige. Par conséquent, un redresseur de torts de niveau 13 ajoute 13 à son niveau de lanceur de sorts issu de n'importe quelle autre classe pour déterminer son niveau de lanceur de sorts total. Cependant, le nombre de sorts par jour n'augmente pas après le niveau 20.
- Les pouvoirs des familiers, des montures spéciales et des compagnons animaux continuent à augmenter au fur et à mesure que leurs maîtres gagnent des niveaux, s'ils utilisent une formule basée sur le niveau de personnage.
- Toute aptitude de classe qui augmente ou obtient des effets cumulatifs selon un rythme particulier (comme l'attaque sournoise d'un pirate flamboyant sans honneur) continue à augmenter ou à accumuler les effets de la même manière après le niveau 10. Les dons supplémentaires conférés en tant qu'aptitude de classe constituent l'exception à cette règle. Si le personnage obtient des dons supplémentaires en tant qu'aptitude de classe, il n'en obtient plus de la même façon avec ses niveaux épiques. À la place, les membres de ces classes obtiennent des dons supplémentaires à un rythme particulier (qui varie d'une classe à l'autre, voir plus bas).
- En plus des aptitudes de classe issues de niveaux non épiques, chaque classe obtient un don supplémentaire tous les deux, trois, quatre ou cinq niveaux après le niveau 10. Ces dons supplémentaires améliorent la progression en aptitudes des classes, car toutes les classes ne confèrent pas d'amélioration de leurs aptitudes après le niveau 10. Ces dons supplémentaires s'ajoutent au don que chaque personnage gagne tous les trois niveaux (comme indiqué dans la Table 6–20 : expérience et avantages liés au niveau épique, page 206 du *Guide du Maître*).

LES COULISSES DE D&D : NIVEAUX ÉPIQUES ET CLASSES DE PRESTIGE

Les règles épiques permettent au personnage de dépasser le niveau normal dans les classes de prestige, mais uniquement pour celles qui comportent dix niveaux. Pourquoi ne peut-on gagner de niveaux épiques pour les classes de prestige disposant de moins de dix niveaux ?

C'est trop facile. Aller jusqu'au bout d'une classe de prestige à dix niveaux demande beaucoup de temps et d'efforts, et empêche le joueur de progresser de manière significative dans les classes ordinaires. Même après avoir été jusqu'au bout d'une classe de prestige ne comptant que cinq niveaux, le joueur n'a fait qu'un simple détour par rapport à sa ou ses classes principales.

Ce n'est pas assez significatif. Les personnages dotés de dix niveaux dans la classe de prestige d'assassin se considèrent sans nul doute comme des assassins, malgré le fait qu'ils ont aussi dix

niveaux dans une ou plusieurs autres classes. Si le personnage a pris moins de dix niveaux dans une classe de prestige, ceux-ci ne représentent qu'une fraction mineure de son identité.

Il est difficile de bâtir une progression épique. En ne disposant comme guide que de quelques niveaux, il est difficile de déterminer quelle serait la progression appropriée pour les aptitudes de la classe. Le rythme d'amélioration d'une capacité spéciale pourrait être trop rapide pour qu'on l'extrapole sur un nombre infini de niveaux, ou il peut tout simplement y avoir trop peu de capacités de classe pour bâtir une progression épique unique.

Ceci dit, si votre MD veut laisser un personnage gagner des niveaux épiques dans une classe de prestige dotée de moins de dix niveaux dans sa progression, pourquoi pas. Travaillez avec votre MD pour créer une progression épique pour la classe (voir *Coulisses de D&D : concevoir une progression épique*, page 210 du *Guide du Maître*).

- Le personnage ne gagne pas de nouvelles aptitudes de classe, car il n'existe pas de nouvelles aptitudes de classe pour ces niveaux. Les aptitudes de classe dont la progression ralentit ou s'arrête avant le niveau 10, et les aptitudes qui ont une liste d'options limitée ne s'améliorent pas quand le personnage gagne des niveaux épiques. De même, les aptitudes de classe qui ne sont obtenues qu'à un seul niveau ne s'améliorent pas.

EXEMPLE DE PROGRESSION ÉPIQUE D'UNE CLASSE DE PRESTIGE : L'EXPLORATEUR DE DONJON

Si vous prévoyez de vous aventurer dans un donjon labyrinthique infesté de pièges, il n'y a pas de meilleur compagnon que l'explorateur de donjon épique.

Dés de vie : d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int.

Sens des pièges (Ext). Le bonus aux jets de Réflexes d'un explorateur de donjon épique pour éviter les pièges et son bonus d'esquive à la CA contre les pièges augmentent de 1 tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Augure (Mag). Un explorateur de donjon épique peut utiliser *augure* une fois supplémentaire par jour tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Maîtrise des compétences (Ext). Un explorateur de donjon épique peut appliquer l'effet de sa maîtrise des compétences à une compétence de classe supplémentaire à chaque fois qu'il gagne un nouveau niveau.

Perception aveugle (Ext). Un explorateur de donjon épique peut utiliser sa perception aveugle une fois supplémentaire par jour tous les cinq niveaux au-delà du 10°.

Dons supplémentaires. Un explorateur de donjon épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Niveau de classe d'explorateur de donjon

Spécial

11	Maîtrise de compétence
12	Augure (4/jour)
13	Don supplémentaire, sens des pièges (+5)
14	—
15	Augure (5/jour), perception aveugle (3/jour)
16	Don supplémentaire, sens des pièges (+6)
17	—
18	Augure (6/jour)
19	Don supplémentaire, sens des pièges (+7)
20	Perception aveugle (4/jour)

DONS ÉPIQUES

Les dons décrits ci-dessous ne sont accessibles qu'aux personnages de niveau épique, c'est-à-dire ceux dont le niveau global est au moins de 21. Les versions de ces dons présentées ici remplacent toute version antérieure des dons portant le même nom.

Acrobate légendaire [épique]

La capacité à rester en équilibre et à faire des acrobaties du personnage est bien supérieure à la normale.

Conditions. Dex 21, degré de maîtrise de 24 en Acrobaties, degré de maîtrise de 24 en Équilibre.

Avantage. Le personnage ignore tous les malus dus au déplacement accéléré (page 76 du *Manuel des Joueurs*), à l'enchaînement d'acrobaties accéléré (cf. page 67 du *Manuel des Joueurs*), ou au fait de courir tandis qu'il tente de rester en équilibre sur une surface étroite ou pendant qu'il fait des acrobaties (voir les pages 97 et 101 de ce livre).

Normal. Sans ce don, le personnage subit un malus de -5 aux tests d'Équilibre et un malus de -10 aux tests d'Acrobaties quand il tente de se déplacer à sa vitesse maximale au prix d'une action de mouvement, ou un malus de -20 aux tests d'Équilibre ou d'Acrobaties quand il tente de courir tout en restant en équilibre sur une surface étroite ou en faisant des acrobaties.

Alchimie améliorée [épique]

Le personnage peut créer des objets et des substances alchimiques bien plus puissantes que la normale.

Conditions. Int 21, degré de maîtrise de 21 en Artisanat (alchimie).

Avantage. Quand il crée un objet ou une substance alchimique (poisons non compris), le personnage peut rendre celui-ci beaucoup plus puissant que la normale en ajoutant 20 au DD de création, puis en multipliant son prix par 5.

Un objet créé par alchimie améliorée inflige le double des dégâts normaux (s'il inflige des dégâts), sa durée est doublée (s'il est affecté d'une durée), on ajoute 2 au DD du jet de sauvegarde correspondant (s'il est affecté d'un jet de sauvegarde), et la superficie de sa zone d'effet (s'il en a une) est doublée. Si l'objet ou la substance n'affiche aucun de ces critères, cela signifie que le don ne saurait l'affecter.

Par exemple, une flasque de feu grégeois créée par alchimie augmentée inflige 2d6 points de dégâts (ou 2 points de dégâts d'aspersion à toutes les cibles situées dans un rayon de 3 mètres) et brûle pendant 2 rounds supplémentaires après avoir touché sa cible (au lieu de 1). Le DD pour éteindre les flammes est de 17.

Esquive épique [épique]

Le personnage esquive les coups avec une adresse exceptionnelle.

Conditions. Dex 25, Esquive, degré de maîtrise de 30 en Acrobaties, aptitude de classe de roulé-boulé, esquive extraordinaire.

Avantage. Une fois par round, lorsqu'il est frappé par un adversaire qu'il a désigné dans le cadre de l'utilisation du don Esquive, le personnage évite automatiquement les dégâts de l'arme.

Grimpeur légendaire [épique]

Le personnage escalade beaucoup plus rapidement qu'un individu normal.

Conditions. Dex 21, degré de maîtrise de 12 en Équilibre, degré de maîtrise de 24 en Escalade.

Avantage. Le personnage ignore les malus dus à une escalade accélérée (cf. page 78 du *Manuel des Joueurs*), une escalade rapide ou une escalade en plein combat (cf. page 101).

Normal. Sans ce don, le personnage est victime d'un malus de -5 aux tests d'Escalade quand il tente de couvrir la distance correspondant à la moitié de sa vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement, ou de -20 quand il tente de couvrir la distance correspondant à sa vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement ou de conserver son bonus de Dex durant son escalade.

Inspiration de groupe [épique]

Le personnage peut user de ses pouvoirs d'inspiration sur plus d'un allié à la fois.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Doublez le nombre d'alliés que le personnage est capable d'affecter à l'aide de ses pouvoirs d'inspiration talentueuse, d'inspiration héroïque et d'inspiration vaillante. Quand il use d'inspiration talentueuse sur plusieurs alliés, il peut choisir une compétence différente pour chacun.

Pisteur légendaire [épique]

Le personnage est capable de pister ses proies dans l'eau et même dans les airs.

Conditions. Sag 25, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 30 en Survie, Pistage

Avantage. Le personnage peut pister des créatures sur l'eau, sous l'eau ou dans les airs en observant les infimes perturbations qu'elles laissent derrière elles. Ajoutez les surfaces suivantes à celles qui apparaissent déjà dans le *Manuel des Joueurs* (cf. don Pistage) :

Surface	DD
Sur l'eau	60
Sous l'eau	80
Dans les airs	120

Polyglotte [épique]

Le personnage parle, lit et écrit toutes les langues.

Conditions. Int 25, Langue (cinq langues).

Avantage. Le personnage parle toutes les langues. S'il est instruit, il les lit et écrit également (mais cela n'inclut pas les textes magiques).

Réputation épique [épique]

La réputation du personnage lui confère de grands avantages dans ses échanges avec autrui.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation, Renseignements et Représentation.

Sauteur légendaire [épique]

Le personnage saute très loin, avec très peu d'élan.

Conditions. Degré de maîtrise de 24 en Saut.

Avantage. Il suffit au personnage de se déplacer de 1,50 mètre en ligne droite pour effectuer un saut avec élan.

Science de l'escarmouche [épique]

Le personnage est encore plus mobile durant les combats.

Conditions. Aptitude de classe d'escarmouche (+4d6/+4 CA)

Avantage. Si le bonus à la CA conféré au personnage quand il utilise son aptitude d'escarmouche est supérieur ou égal au nombre de dés de dégâts supplémentaires qu'elle lui confère également, les dégâts supplémentaires qu'il inflige lors de ses attaques d'escarmouche augmentent de 1d6.

Si le bonus à la CA conféré par l'aptitude d'escarmouche est inférieur au nombre de dés de dégâts supplémentaires qu'elle confère, ce bonus augmente de +1 à la place.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Science de la frappe éclair [épique]

La capacité qu'a le personnage de frapper des ennemis inconscients de sa présence s'améliore.

Conditions. Aptitude de classe frappe éclair (+8d6).

Avantage. Le personnage ajoute 1d6 à ses dégâts de frappe éclair.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Talent épique [épique]

Choisissez une compétence, comme Déplacement silencieux, par exemple. Le personnage fait montre d'une adresse légendaire quand il use de cette compétence.

Condition. Degré de maîtrise de 20 dans la compétence choisie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de la compétence choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une compétence différente.

Spécial. Ce don compte comme le don Talent quand ce dernier est requis en tant que condition pour d'autres dons, classes de prestige et autres.

Avez-vous les talents nécessaires pour survivre ?

Les tavernes résonnent encore des échos des exploits improbables de héros légendaires qui n'ont dû leur succès qu'à leur adresse et leur ruse hors du commun.

Ce supplément au jeu DUNGEONS & DRAGONS permet d'aiguiser les talents et les compétences d'un personnage de toute classe. Le *Codex aventureux* contient de nouvelles classes de personnages, des classes de prestige, des dons, des sorts et des objets magiques, ainsi que de nouvelles règles sur l'utilisation des compétences et d'autres options pour les plus polyvalents des héros.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du Manuel des Joueurs™,

du Guide du Maître™ et du Manuel des Monstres™.

En revanche, les joueurs n'ont besoin que du Manuel des Joueurs™.



Référence : DF177290000

Prix : 37€

Visitez notre site www.asmodee.com



9 782847 850581

ISBN : 2-84785-058-9