



# Les Chroniques de Marcus

## Tome 3



## Le guide des classes de personnages Par Jaffar, la Vieille Liche

*Version 4 - Mise à jour du vendredi 1er septembre 2006*



# Table des Matières

|   |          |
|---|----------|
| <b>Les Classes de Combattants</b> ..... | <b>5</b> |
| Âme Acérée .....                        | 6        |
| Compétences et Attributs .....          | 6        |
| Aptitudes de classe.....                | 6        |
| Table de progression .....              | 8        |
| Barbare.....                            | 9        |
| Compétences et Attributs .....          | 9        |
| Aptitudes de classe.....                | 9        |
| Table de progression .....              | 10       |
| Cavalier .....                          | 11       |
| Compétences et Attributs .....          | 11       |
| Aptitudes de classe.....                | 11       |
| Table de progression .....              | 12       |
| Chevalier .....                         | 13       |
| Compétences et Attributs .....          | 13       |
| Aptitudes de classe.....                | 13       |
| Table de progression .....              | 15       |
| Eclaireur .....                         | 16       |
| Compétences et Attributs .....          | 16       |
| Aptitudes de classe.....                | 16       |
| Table de progression .....              | 17       |
| Guerrier .....                          | 18       |
| Compétences et Attributs .....          | 18       |
| Aptitudes de classe.....                | 18       |
| Table de progression .....              | 18       |
| Guerrier psionnique.....                | 19       |
| Compétences et Attributs .....          | 19       |
| Aptitudes de classe.....                | 19       |
| Table de progression .....              | 20       |
| Moine.....                              | 21       |
| Compétences et Attributs .....          | 21       |
| Aptitudes de classe.....                | 21       |
| Table de progression .....              | 23       |
| Paladin .....                           | 24       |
| Compétences et Attributs .....          | 24       |
| Aptitudes de classe.....                | 24       |
| Table de progression .....              | 25       |
| Paladin Alternatif .....                | 26       |
| Compétences et Attributs .....          | 26       |
| Aptitudes de classe.....                | 26       |
| Table de progression .....              | 27       |
| Rôdeur.....                             | 28       |
| Compétences et Attributs .....          | 28       |
| Aptitudes de classe.....                | 28       |
| Table de progression .....              | 29       |
| Rôdeur Alternatif .....                 | 30       |
| Compétences et Attributs .....          | 30       |
| Aptitudes de classe.....                | 30       |
| Table de progression .....              | 31       |
| Samourai.....                           | 32       |
| Compétences et Attributs .....          | 32       |
| Aptitudes de classe.....                | 32       |
| Table de progression .....              | 33       |
| Sohei .....                             | 34       |
| Compétences et Attributs .....          | 34       |
| Aptitudes de classe.....                | 34       |
| Table de progression .....              | 35       |
| Spadassin .....                         | 36       |

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



|   |           |
|---|-----------|
| Compétences et Attributs .....            | 36        |
| Aptitudes de classe.....                  | 36        |
| Table de progression .....                | 37        |
| <b>Tourmenteur.....</b>                   | <b>38</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 38        |
| Aptitudes de classe.....                  | 38        |
| Table de progression .....                | 39        |
| <b>Les adeptes divins .....</b>           | <b>40</b> |
| <b>Chaman Spirite .....</b>               | <b>41</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 41        |
| Aptitudes de classe.....                  | 41        |
| Table de progression .....                | 43        |
| <b>Druide.....</b>                        | <b>44</b> |
| Compétences et attributs.....             | 44        |
| Aptitudes de classe.....                  | 44        |
| Table de progression .....                | 45        |
| <b>Elu Divin .....</b>                    | <b>46</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 46        |
| Aptitudes de classe.....                  | 46        |
| Table de progression .....                | 47        |
| <b>Guérisseur.....</b>                    | <b>48</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 48        |
| Aptitudes de classe.....                  | 48        |
| Table de progression .....                | 49        |
| <b>Prêtre.....</b>                        | <b>50</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 50        |
| Aptitudes de classe.....                  | 50        |
| Table de progression .....                | 51        |
| <b>Shugenja .....</b>                     | <b>52</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 52        |
| Aptitudes de classe.....                  | 52        |
| Table de progression .....                | 53        |
| Table de Sorts par jour .....             | 53        |
| <b>Les maîtres de l'esprit.....</b>       | <b>54</b> |
| <b>Prodige.....</b>                       | <b>55</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 55        |
| Aptitudes de classe.....                  | 55        |
| Table de progression .....                | 56        |
| <b>Psion .....</b>                        | <b>57</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 57        |
| Aptitudes de classe.....                  | 57        |
| Table de progression .....                | 58        |
| <b>Les seigneurs arcaniques .....</b>     | <b>59</b> |
| <b>Ensorcelleur .....</b>                 | <b>60</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 60        |
| Aptitudes de classe.....                  | 60        |
| Table de progression .....                | 61        |
| Table d'évolution des familiers .....     | 61        |
| <b>Mage de bataille.....</b>              | <b>62</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 62        |
| Aptitudes de classe.....                  | 62        |
| Table de progression .....                | 63        |
| <b>Magicien .....</b>                     | <b>64</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 64        |
| Aptitudes de classe.....                  | 64        |
| Table de progression.....                 | 65        |
| Familiers pour mages et ensorceleurs..... | 65        |
| <b>Sorcier.....</b>                       | <b>66</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 66        |
| Aptitudes de classe.....                  | 66        |
| Table de progression .....                | 67        |
| <b>Wu-Jen.....</b>                        | <b>68</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 68        |
| Aptitudes de classe.....                  | 68        |
| Table de progression .....                | 69        |
| <b>Les intrigants .....</b>               | <b>70</b> |
| <b>Aristocrate .....</b>                  | <b>71</b> |
| Compétences et Attributs .....            | 71        |
| Aptitudes de classe.....                  | 71        |

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Table de progression .....     | 72 |
| Barde .....                    | 73 |
| Compétences et Attributs ..... | 73 |
| Aptitudes de classe.....       | 73 |
| Table de progression .....     | 74 |
| Compère.....                   | 75 |
| Compétences et Attributs ..... | 75 |
| Aptitudes de classe.....       | 75 |
| Table de progression .....     | 76 |
| Roublard.....                  | 77 |
| Compétences et Attributs ..... | 77 |
| Aptitudes de classe.....       | 77 |
| Table de progression .....     | 78 |
| Voleur de sort.....            | 79 |
| Compétences et Attributs ..... | 79 |
| Aptitudes de classe.....       | 79 |
| Table de progression .....     | 81 |
| Ninja .....                    | 82 |
| Compétences et Attributs ..... | 82 |
| Aptitudes de classe.....       | 82 |
| Table de progression .....     | 83 |

## Petit mot de l'auteur



La bonne rencontre,

Vous trouverez dans ce livret la description de 34 classes de personnages. ***Le présent document n'est exploitable qu'à la condition que vous possédiez les manuels originaux dont sont tirés chacune d'entre-elles.*** En effet, je ne fournis aucune liste de sorts, descriptions de compétences ou de dons entre ces pages. Les ouvrages sources sont *le manuel des joueurs*, *le manuel des personnages*, *le guide de l'orient*, *le guide de campagne Dragonlance*, *le codex martial*, *le codex divin*, *le codex profane*, *le codex aventureux*, et *D20 Magazine N°4*.

L'objectif de ce recueil est de simplifier la démarche de mes joueurs en leur procurant un unique document à consulter lors de la création de leur personnage et non de nuire aux auteurs originaux.

D&D©, Les Royaumes Oubliés©, Ravenlofts©, Krynn©, et tous les noms s'y rapportant sont des marques déposées de TSR, Inc© et de Wizards of the Coast©. L'utilisation des informations, des articles et des aides de jeu présentés ici doit être uniquement destinée à une utilisation personnelle.

***Les informations sont sous copyright mais sont ici utilisées sans accord explicite des auteurs, le document entier sera retiré du téléchargement sur simple demande. Aucune partie de ces pages ne peut être utilisée à des fins commerciales sans l'accord écrit des détenteurs du copyright. Les illustrations présentées sur ce document sont utilisées sans l'accord explicite de leur auteur respectif. Elles seront immédiatement retirées en cas de demande de l'auteur.***

---

### Pour plus d'informations sur

- Wizard Of the Coast et la gamme DD3 : <http://www.wizards.com/>.
- D20 Magazine : <http://www.hexagonal.net/d20/>.
- Asmodée Edition: <http://www.asmodee.com/>.



# Les Classes de Combattants

*Ce premier chapitre est consacré aux combattants. Choisir une classe issue de ce chapitre revient à se placer au cœur de l'action. Mais si tous ces archétypes font effectivement la guerre, ils la font de manières différentes, pour des motifs différents et c'est ce qui explique le nombre de classe de combattant.*



Illustration : Chapter 1 Starter by Doug Kovacs





## ÂME ACÉRÉE

### Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement

**Caractéristiques** : Force (jets d'attaque au corps à corps et jets de dégâts), Constitution (points de vie) et Dextérité (jets d'attaque à distance, CA et compétences, bien que les armures réduisent ces avantages).

**Compétences** : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Auto-hypnose (Sag), Concentration (Con), Connaissances (psionique) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For)

**Dés de Vie** : D10

**Point de compétence au niveau 1** (4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** 4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 4d4 × 10 po.

**Source** : Grand manuel des psioniques



### Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : armes courantes, lame spirituelle et boucliers (à l'exception des pavois).

**Port d'armure** : armures légères.

**Arme de prédilection** : L'âme acérée bénéficie du don Arme de prédilection (lame spirituelle) en tant que don supplémentaire, sans avoir à en remplir les conditions.

**Capacité psionique innée**: l'âme acérée reçoit le don Capacité psionique innée en tant que don supplémentaire. Cette aptitude de classe confère au personnage l'énergie psionique dont il a besoin pour matérialiser sa lame spirituelle au cas où il n'aurait pas de points psi.

**Lame spirituelle (Sur)**: Par une action de mouvement, l'âme acérée peut créer une lame constituée d'énergie psychique quasi solide et élaborée à partir de son esprit. Son aspect visuel mis à part, la lame est en tout point identique à une épée courte d'une taille correspondant à celle de son porteur. Le porteur de la lame spirituelle applique normalement son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec l'arme.

La lame peut être brisée (solidité de 10, 10 points de résistance). Cependant, l'âme acérée peut en créer une nouvelle dès qu'il dispose d'une action de mouvement. Aussitôt qu'il relâche sa prise, la lame se dissipe (à moins qu'il ne cherche à la projeter; voir plus loin). La lame spirituelle est considérée comme une arme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

L'âme acérée peut utiliser des dons tels Attaque en puissance ou Expertise du combat conjointement avec sa lame spirituelle, comme s'il s'agissait d'une arme normale. Elle peut également associer sa lame spirituelle à des dons qui s'accompagnent du choix d'une arme, tel Spécialisation martiale. Les facultés et les sorts qui améliorent les armes peuvent agir sur une lame spirituelle.

La lame spirituelle devient plus efficace au fur et à mesure que le personnage progresse. Lorsque l'âme acérée atteint le niveau 4 et tous les quatre niveaux après cela, sa lame spirituelle gagne un bonus d'altération cumulatif de +1, applicable aux jets d'attaque et de dégâts (+2 au niveau 8, +3 au niveau 12, +4 au niveau 16 et +5 au niveau 20).

Dans les endroits où les psioniques ne sauraient normalement opérer (comme dans un champ d'exclusion psionique, par exemple), l'âme acérée peut tenter de maintenir sa lame spirituelle en réussissant un jet de Volonté (DD 20). En cas de réussite, l'âme acérée maintient sa lame spirituelle pour un nombre de rounds égal à son niveau de classe, après quoi elle doit tenter un nouveau jet de sauvegarde si elle se trouve toujours dans la même situation. En cas d'échec, sa lame disparaît. À son tour de jeu, l'âme acérée qui se trouve toujours dans un environnement neutralisant les effets psioniques peut tenter de matérialiser une nouvelle lame spirituelle par une action de mouvement, sous réserve quelle réussisse un nouveau jet de Volonté.

**Lame de jet spirituelle (Ext)** : Au niveau 2, l'âme acérée peut employer sa lame spirituelle comme une arme de jet dotée d'un facteur de portée de 9 mètres. Quel que soit le résultat de cette attaque, sa lame spirituelle se dissipe immédiatement après. Une âme acérée de niveau 3 ou plus peut effectuer une frappe psychique avec sa lame de jet spirituelle (voir plus bas) de même qu'elle peut conjurer d'autres pouvoirs spéciaux (estocade mentale, par exemple; voir plus loin).

**Frappe psychique (Sur)**: Une âme acérée de niveau 3 ou plus peut, par une action de mouvement, fournir à sa lame spirituelle une énergie psychique dévastatrice. La lame inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires à la prochaine créature vivante et douée de conscience qu'elle frappe via une attaque au corps à corps (ou une attaque à distance dans le cas d'une lame de jet spirituelle). Les créatures immunisées contre les effets mentaux sont insensibles aux dégâts engendrés par la frappe psychique. À l'inverse de ceux de l'attaque sournoise du roublard, les dégâts engendrés par la frappe psychique ne sont pas le résultat d'une attaque portée avec

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



précision et peuvent affecter les créatures immunisées contre les coups critiques ou qui se trouvent à plus de 9 mètres, dès lors qu'elles sont vivantes, qu'elles ne sont pas dénuées d'intelligence et qu'elles ne sont pas immunisées contre les effets mentaux. Une fois ces dégâts supplémentaires infligés, l'énergie psychique est dépensée et la lame inflige par la suite les dégâts habituels. - Cependant, l'âme acérée peut imprégner de nouveau sa lame spirituelle d'énergie dès quelle a droit à une action de mouvement. Une fois que l'âme acérée a préparé sa lame pour asséner une frappe psychique, l'arme conserve l'apport d'énergie jusqu'à utilisation. Même si l'âme acérée laisse tomber la lame spirituelle ou que l'arme se dissipe, comme dans le cas où elle est lancée et manque sa cible, elle reste imprégnée d'énergie psychique quand l'âme acérée la fait apparaître de nouveau dans sa main, il n'est néanmoins pas possible de préparer plusieurs frappes psychiques à l'avance. Tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (niveaux 7, 11, 15 et 19), les dégâts supplémentaires infligés par la frappe psychique augmentent.

**Arme instantanée (Sur) :** Au niveau 5, l'âme acérée peut matérialiser sa lame spirituelle au prix d'une action libre plutôt que d'une action de mouvement. Elle ne peut cependant tenter de matérialiser sa lame qu'une fois par round (si bien qu'un champ d'exclusion psionique requérant un jet de Volonté pour matérialiser l'arme reste difficile à négocier).

**Lame spirituelle façonnée (Sur) :** Au niveau 5, l'âme acérée bénéficie de la faculté de changer la forme de sa lame spirituelle. Au prix d'une action complexe, elle est désormais capable de modeler sa lame spirituelle pour qu'elle reproduise une épée longue (1d8 points de dégâts dans le cas d'une arme à une main de taille M) ou une épée bâtarde (1d10 points de dégâts pour une arme de taille M, qui doit être maniée à deux mains, à moins que l'âme acérée ne dispose du don Maniement d'une arme exotique [épée bâtarde]). Si l'âme acérée façonne sa lame en épée bâtarde et la manie à deux mains, elle ajoute une fois et demie son bonus de Force aux jets de dégâts, comme avec toute autre arme tenue à deux mains.

L'âme acérée a également la possibilité de diviser sa lame spirituelle en deux épées courtes identiques utilisables conjointement, chacune dans une main (les malus encourus pour le combat à deux armes s'appliquant normalement). En revanche, les deux lames spirituelles sont alors dotées d'un bonus d'altération de 1 point inférieur à ce que l'âme acérée peut obtenir lorsqu'elle ne matérialise qu'une seule arme. Par exemple, si une âme acérée de niveau 12 peut créer une unique lame spirituelle +3, elle peut également recourir à ce pouvoir pour produire deux lames spirituelles +2.

**Perfectionnement de lame spirituelle (Sur) :** À partir du niveau 6, l'âme acérée est capable de perfectionner sa lame spirituelle. Elle peut alors y associer l'une des propriétés spéciales d'arme de la table ci-dessous, tant que le bonus d'altération correspondant ne dépasse pas +1.

Tous les quatre niveaux au-delà du niveau 6, le bonus d'altération correspondant à la propriété spéciale que l'âme acérée peut ajouter à sa lame augmente d'un cran (soit +2 au niveau 10, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 18). L'âme acérée peut également associer plusieurs propriétés spéciales à la lame spirituelle, tant que la somme de leurs bonus d'altération correspondants ne dépasse pas la valeur indiquée.

La ou les propriétés spéciales sont les mêmes à chaque fois que l'âme acérée matérialise sa lame (à moins qu'elle ne décide de les modifier; voir plus loin). Elles s'appliquent à toute forme prise par la lame spirituelle, y compris les lames spirituelles façonnées et les pluies de lames.

| Propriété spéciale     | Bonus d'altération correspondant |
|------------------------|----------------------------------|
| Acérée                 | +1                               |
| Chance*                | +1                               |
| Destruction d'arme*    | +1                               |
| Enchaînement           | +1                               |
| Gardiennage            | +1                               |
| Psychokinésie*         | +1                               |
| Vicieuse               | +1                               |
| Broyeuse d'esprit*     | +2                               |
| Choc*                  | +2                               |
| Psychokinésie intense* | +2                               |
| Sanglante              | +2                               |
| Suppression*           | +2                               |
| Ingestion corporelle*  | +3                               |
| Ingestion spirituelle* | +3                               |
| Ruine d'âme*           | +3                               |

\*Nouvelle propriété spéciale détaillée dans le Chapitre 7 du manuel des psy. Toutes les autres propriétés spéciales sont décrites dans le Chapitre 7 du Guide du Maître.

L'âme acérée peut changer les propriétés spéciales associées à sa lame spirituelle. Pour ce faire, elle doit d'abord se concentrer pendant 8 heures. Au terme de cette période, la lame spirituelle se matérialise avec les nouvelles propriétés choisies par l'âme acérée.

**Rapidité psionique:** L'âme acérée de niveau 6 acquiert Rapidité psionique en tant que don supplémentaire, sans avoir à en remplir les conditions.

**Pluie de lames (Sur) :** Au niveau 9, l'âme acérée devient capable de fragmenter momentanément sa lame spirituelle en plusieurs lames identiques s'attaquant chacune à un adversaire proche.

Ainsi, au cours d'une attaque à outrance, le personnage peut abandonner ses attaques normales pour diviser sa lame spirituelle et pouvoir ainsi tenter une attaque avec son bonus à l'attaque maximal contre chacun de ses adversaires compris dans son espace contrôlé. Chaque fragment agit alors comme la lame spirituelle en cours de l'âme acérée. Ainsi, si la lame spirituelle correspond à une

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



épée bâtarde +1 acérée, en raison des pouvoirs de lame spirituelle façonnée et perfectionnement de lame spirituelle, chaque fragment attaque et inflige des dégâts comme une épée bâtarde +1 acérée.

Quand il recourt à pluie de lames, le personnage perd momentanément le bénéfice de tout bonus ou attaque supplémentaire conférés par un don ou un autre pouvoir (comme le don Enchaînement ou le son rapidité). La lame spirituelle reprend immédiatement sa forme précédente dès que la pluie de lames a asséné ses attaques.

**Arme de prédilection supérieure** : À partir du niveau 9, l'âme acérée bénéficie du don Arme de prédilection supérieure (lame spirituelle) en tant que don supplémentaire, sans avoir à en remplir les conditions.

**Estocade mentale (Sur)** : Au niveau 13 ou supérieur, quand une âme acérée exécute une frappe psychique, elle peut choisir de remplacer les dés de dégâts supplémentaires par un affaiblissement temporaire d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (au choix). Pour chaque dé de dégâts supplémentaires auquel le personnage renonce, il inflige un affaiblissement temporaire de 1 point à la caractéristique de son choix. L'âme acérée peut combiner les dés de dégâts supplémentaires et l'affaiblissement temporaire de caractéristique à sa convenance. Par exemple, une âme acérée de niveau 19 peut recourir à la frappe psychique pour infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires et un affaiblissement temporaire de 3 points de Charisme.

L'âme acérée décide de la répartition entre dés de dégâts et affaiblissement temporaire, ainsi que de la caractéristique visée par la frappe psychique au moment où elle insuffle l'énergie de la frappe psychique à sa lame spirituelle.

**Lancer multiple (Ext)** : Une âme acérée de niveau 17 peut lancer un nombre de lames spirituelles par round égal au nombre d'attaques au corps à corps qu'elle est capable de porter. Ainsi, une âme acérée de niveau 17 peut lancer deux lames spirituelles avec un bonus de base à l'attaque de +12/+7. Si le personnage a eu recours à l'aptitude de lame spirituelle façonnée pour matérialiser une lame spirituelle dans chaque main et combattre à deux armes, il peut alors lancer quatre lames spirituelles par round.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                               |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|--|
| 1      | +0                | +2             | +0             | +2             | Arme de prédilection, capacité psy innée, lame psi |
| 2      | +1                | +3             | +0             | +3             | Lame de jet psi                                    |
| 3      | +2                | +3             | +1             | +3             | Frappe psychique (+1d8)                            |
| 4      | +3                | +4             | +1             | +4             | Lame psi +1  |
| 5      | +4                | +4             | +1             | +4             | Arme instantanée, lame façonnée                    |
| 6      | +5                | +5             | +2             | +5             | Perfectionnement de lame (+1), rapidité psionique  |
| 7      | +6/+1             | +5             | +2             | +5             | Frappe psychique (+2d8)                            |
| 8      | +6/+1             | +6             | +2             | +6             | Lame psi +2  |
| 9      | +7/+2             | +6             | +3             | +6             | Arme de prédilection supérieure, pluie de lames    |
| 10     | +8/+3             | +7             | +3             | +7             | Perfectionnement de lame (+2)                      |
| 11     | +9/+4             | +7             | +3             | +7             | Frappe psychique (+3d8)                            |
| 12     | +9/+4             | +8             | +4             | +8             | Lame psi +3  |
| 13     | +10/+5            | +8             | +4             | +8             | Estocade mentale                                   |
| 14     | +11/+6/+1         | +9             | +4             | +9             | Perfectionnement de lame (+3)                      |
| 15     | +12/+7/+2         | +9             | +5             | +9             | Frappe psychique (+4d8)                            |
| 16     | +12/+7/+2         | +10            | +5             | +10            | Lame psi +4  |
| 17     | +12/+7/+2         | +10            | +5             | +10            | Lancer multiple                                    |
| 18     | +13/+8/+3         | +11            | +6             | +11            | Perfectionnement de lame (+4)                      |
| 19     | +14/+9/+4         | +11            | +6             | +11            | Frappe psychique (+5d8)                            |
| 20     | +15/+10/+5        | +12            | +6             | +12            | Lame psi +5  |

Illustration : Illumine Soul by Ralph Horsley





# BARBARE



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Tous, sauf les alignements Loyaux

**Anciens Barbares** : Un barbare devenu Loyal ne peut plus se plonger dans une rage folle et est incapable de progresser en niveau de barbare.

**Caractéristiques** : Force (combat et compétences), Dextérité (CA), Sagesse (compétences), Constitution (rage et points de vie).

**Compétences** : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For), et Survie (Sag)

**Dés de Vie** : D12

**Points de Compétence à Chaque Niveau** 4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]

**Points de Compétence au Niveau 1** (4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Richesse de départ**: 4d4 x 10 po.

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et de guerre (toutes).

**Port d'Armure** : Armures légères et Armures intermédiaires. Maniement du bouclier.

**Déplacement Accéléré (Ext)** : Vitesse de déplacement de base +3 m (+12 pieds), soit 8 cases, si armure intermédiaire au maximum et si le barbare ne porte pas une charge lourde.

**Esquive Instinctive (Ext)** : Niveau 2 : Conservation du bonus de Dextérité à la CA (sauf si immobilisé) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

**Esquive Instinctive supérieure (Ext)** : Niveau 5 : ne peut plus être pris en tenaille, les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises à moins d'avoir 4 niveau de roublard de que le personnage n'a de niveau de barbare.

Illettrisme : Seuls aventuriers à ne savoir ni lire ni écrire. Annuler ce "défaut" nécessite le sacrifice de 2 points de compétences.

**Rage de Berserker (Ext)** : Action libre, mais uniquement pendant le tour de jeu du barbare (nombre d'utilisations quotidiennes en fonction du niveau de classe du barbare). Effets : +4 en Force, +4 en Constitution, bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, -2 à la CA. Les compétences et les aptitudes exigeant patience ou concentration sont interdites. Entre autres, l'usage du don Expertise du combat est interdit. Durée : (3 + modificateur de la nouvelle valeur de Constitution) rounds, ou avant, si le barbare le désire. Après une telle rage, un barbare est fatigué pour le reste de la rencontre en cours, et il ne peut plus se plonger dans ce genre de Rage pendant cette même rencontre.

**Rage de Grand Berserker (Ext)** : Les bonus de la Rage de berserker augmentent de 50%, soit +6 en Force, +6 en Constitution et bonus de moral de +3 aux jets de Volonté.

**Rage de Maître Berserker (Ext)** : Les bonus de la Rage sont de +8 en Force, +8 en Constitution et bonus de moral de +4 aux jets de Volonté, -2 à la CA.

**Rage sans fatigue (Ext)** : Niveau 17 : un barbare n'est plus fatigué au terme de sa rage.

**Réduction des Dégâts (Ext)** : Chaque fois qu'il reçoit des dégâts, les dégâts subis diminuent du nombre de points de dégâts indiqué.

**Sens des pièges** : ajoute le bonus indiqué à ses jets de sauvegarde contre les pièges et un bonus d'esquive à la CA contre les attaques déclenchées par les pièges.

**Volonté indomptable** : Niveau 14 : obtient un bonus de +4 sur ses jets de volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs, y compris le bonus de moral sur les jets de volonté qu'il reçoit durant sa rage.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niveau | Bonus de Base à l'Attaque | Jets de Réflexes | Jets de Vigueur | Jets de Volonté | Spécial  |
|--------|---------------------------|------------------|-----------------|-----------------|--|
| 1      | +1                        | +0               | +2              | +0              | Rage de berserker (1/jour), Déplacement accéléré, Illétrisme   |
| 2      | +2                        | +0               | +3              | +0              | Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)                     |
| 3      | +3                        | +1               | +3              | +1              | Sens des pièges +1   |
| 4      | +4                        | +1               | +4              | +1              | Rage de berserker (2/jour)                                     |
| 5      | +5                        | +1               | +4              | +1              | Esquive instinctive supérieure (ne peut être pris en tenaille) |
| 6      | +6 / +1                   | +2               | +5              | +2              | Sens des pièges +2   |
| 7      | +7 / +2                   | +2               | +5              | +2              | Réduction des dégâts (1/-)                                     |
| 8      | +8 / +3                   | +2               | +6              | +2              | Rage de berserker (3/jour)                                     |
| 9      | +9 / +4                   | +3               | +6              | +3              | Sens des pièges +3   |
| 10     | +10 / +5                  | +3               | +7              | +3              | Réduction des dégâts (2/-)                                     |
| 11     | +11 / +6 / +1             | +3               | +7              | +3              | Rage de grand berserker  |
| 12     | +12 / +7 / +2             | +4               | +8              | +4              | Rage de berserker (4/jour), Sens des pièges +4                 |
| 13     | +13 / +8 / +3             | +4               | +8              | +4              | Réduction des dégâts (3/—)                                     |
| 14     | +14 / +9 / +4             | +4               | +9              | +4              | Volonté indomptable  |
| 15     | +15 / +10 / +5            | +5               | +9              | +5              | Sens des pièges +5   |
| 16     | +16 / +11 / +6 / +1       | +5               | +10             | +5              | Rage de berserker (5/jour), , Réduction des dégâts (4/—)       |
| 17     | +17 / +12 / +7 / +2       | +5               | +10             | +5              | Rage sans fatigue  |
| 18     | +18 / +13 / +8 / +3       | +6               | +11             | +6              | Sens des pièges +6   |
| 19     | +19 / +14 / +9 / +4       | +6               | +11             | +6              | Réduction des dégâts (5/—)                                     |
| 20     | +20 / +15 / +10 / +5      | +6               | +12             | +6              | Rage (6/jour), rage de maître berserker                        |

Illustration: Half-Orc Bouncer by Jim Nelson

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# CAVALIER



## Compétences et Attributs

**Alignement** : au choix

**Caractéristiques** : Force (talents martiaux), Constitution (Points de vie), Charisme (aura)  
**Compétences** : Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Intimidation (Cha), Connaissance [au choix] (Int), Perception auditive (Sag), Equitation (Dex), Représentation [Au choix] (Cha), Equitation (Dex), Détection (Sag), Fouille (Sag), Langue [Au choix], Survie (Sag), Natation (For)

**Dés de Vie** : D8

**Point de compétence au niveau 1** : (4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 6d4 x 10 po

**Source** : DD miniatures handbook

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : courantes et de guerre (toutes).

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes.

Maniement du bouclier (sauf le pavois)

**Auras (Ex)** : le cavalier est un leader né capable d'influencer l'attitude des personnes l'entourant en dégageant une puissante aura. Cette dernière est centrée sur lui-même et affecte toutes les personnes (Cavalier inclus) dans un rayon de 18 m qui peuvent l'entendre et le comprendre. Les créatures ayant une valeur d'intelligence de 3 ou moins ne peuvent ressentir les effets, idem pour celles qui ne parlent pas la langue du cavalier. Le cavalier commence sa carrière avec la connaissance d'une aura mineure.

Pour déclencher une aura, le cavalier doit haranguer ses compagnons, leur parler de l'ennemi qu'ils vont affronter ; il doit calmer les peurs et les appréhensions, etc. une fois cela fait, projeter une aura est une action simple. L'aura reste active jusqu'à ce que le cavalier utilise une action libre pour l'annuler ou pour en activer une autre. Un cavalier peut avoir une aura active en permanence, mais ses effets ne se déclencheront qu'en situation de combat juste après le tirage de l'initiative mais avant même que le cavalier ne joue.

**Les auras mineures accordent aux alliés du cavalier d'un bonus équivalent au bonus de Cha du cavalier sur certains jets :**

Art du combat : bonus sur les jets de désarmement, de lutte.

Magie déterminée : bonus sur les jets visant à vaincre la résistance à la magie d'une créature.

Vigueur renforcée : bonus sur les jets de Vigueur.

Volonté de fer : bonus sur les jets de Volonté.

Maître de l'esquive : bonus à la CA contre les attaques d'opportunité.

Maître tacticien : bonus sur les jets de dommages lors d'une prise en tenaille

Aura de l'Aigle : bonus sur les jets de Charisme et sur les jets de compétences liées au Charisme.

Aura de l'Ours : bonus sur les jets de Constitution et sur les jets de compétences liées à la Constitution.

Aura du Renard : bonus sur les jets de Sagesse et sur les jets de compétences liées à la Sagesse.

Aura du Taureau : bonus sur les jets de Force et sur les jets de compétences liées à la Force.

Aura du Hiboux : bonus sur les jets d'Intelligence et sur les jets de compétences liées à l'Intelligence.

Aura du Renard : bonus sur les jets de Dextérité et sur les jets de compétences liées à la Dextérité.

Aura de Taureau : bonus sur les jets de dommages lors d'une charge.

Œil de Lynx : bonus sur les jets de Réflexes.

**Le Cavalier accède aux auras majeures lorsqu'il atteint le niveau 2.** Il peut en projeter une en plus d'une aura mineure. Une aura majeure accorde un bonus de +1 sur certains jets. L'aura augmente de +1 au niveau 7, 14 et 20.

Pour la gloire: les alliés du Cavalier se voient accorder une réduction aux dommages égale au bonus de l'aura.

Pour l'honneur: les alliés du Cavalier se voient accorder un bonus aux dommages égal bonus de l'aura.

Mur de fer : les alliés du Cavalier se voient accorder une majoration de CA égale au bonus de l'aura.

En avant : les alliés du Cavalier se voient leur vitesse augmenter de 1m50 x bonus de l'aura

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Ne reculez pas** : les alliés du Cavalier se voient accorder un bonus à tous les jets de Sauvegarde égal au bonus de l'aura.

**Choisissez votre cible** : les alliés du Cavalier se voient accorder un bonus aux jet d'attaque à distance égal bonus de l'aura.

**N'en épargnez aucun** : les alliés du Cavalier se voient accorder un bonus aux jets d'attaque au corps à corps égal bonus de l'aura

**Diplomate** : le cavalier gagne le don Talent [Diplomatie] en tant que don supplémentaire. S'il possède déjà ce don, il peut choisir un autre talent.

**Sens de l'action** : le Cavalier a le don de prévoir et de réagir promptement aux mouvements adversaires. Une fois par jour, il peut accorder à toute ou partie de ses alliés, dans un rayon de 9m une action de mouvement gratuite. Ces derniers en bénéficient au rang normal de leur initiative. Au niveau 8, le Cavalier peut user de ce pouvoir 2 fois par jour, puis 3 fois au niveau 12 et 4 fois au niveau 16 et enfin 5 fois au niveau 20. Quoiqu'il en soit, un personnage ne peut bénéficier qu'une action de mouvement gratuite par round.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs            | Auras mineures connues | Auras majeures connues |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---------------------------------|------------------------|------------------------|
| 1      | +0                | +0             | +2             | +2             | Fin diplomate, aura mineure     | 1                      | 0                      |
| 2      | +1                | +0             | +3             | +3             | Aura majeure +1                 | 1                      | 1                      |
| 3      | +2                | +1             | +3             | +3             | -                               | 2                      | 1                      |
| 4      | +3                | +1             | +4             | +4             | Sens de l'action (1 fois/ jour) | 2                      | 1                      |
| 5      | +3                | +1             | +4             | +4             | -                               | 3                      | 2                      |
| 6      | +4                | +2             | +5             | +5             | -                               | 3                      | 2                      |
| 7      | +5                | +2             | +5             | +5             | Aura majeure +2                 | 4                      | 2                      |
| 8      | +6 / +1           | +2             | +6             | +6             | Sens de l'action (2 fois/ jour) | 4                      | 2                      |
| 9      | +6 / +1           | +3             | +6             | +6             | -                               | 5                      | 3                      |
| 10     | +7 / +2           | +3             | +7             | +7             | -                               | 5                      | 3                      |
| 11     | +8 / +3           | +3             | +7             | +7             | -                               | 5                      | 3                      |
| 12     | +9 / +4           | +4             | +8             | +8             | Sens de l'action (3 fois/ jour) | 6                      | 3                      |
| 13     | +9 / +4           | +4             | +8             | +8             | -                               | 6                      | 3                      |
| 14     | +10 / +5          | +4             | +9             | +9             | Aura majeure +3                 | 6                      | 4                      |
| 15     | +11 / +6 / +1     | +5             | +09            | +09            | -                               | 7                      | 4                      |
| 16     | +12 / +7 / +2     | +5             | +10            | +10            | Sens de l'action (4 fois/ jour) | 7                      | 4                      |
| 17     | +12 / +7 / +2     | +5             | +10            | +10            | -                               | 7                      | 4                      |
| 18     | +13 / +8 / +3     | +6             | +11            | +11            | -                               | 7                      | 4                      |
| 19     | +14 / +9 / +4     | +6             | +11            | +11            | -                               | 8                      | 4                      |
| 20     | +15 / +10 / +5    | +6             | +12            | +12            | Sens de l'action (5 fois/ jour) | 8                      | 5                      |

Illustration: Cavalier extrait du « Miniature handbook »

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# CHEVALIER



## Compétences et Attributs

**Alignement** : LM, LB, LN

**Caractéristiques** : Force (talents martiaux), Constitution (Points de vie), Charisme (aura)

**Compétences** : Connaissances (noblesse et royauté) (In), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For).

**Dés de Vie** : D12

**Point de compétence au niveau 1** : (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) x 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ** : 6d4 x 10 po

**Source** : Manuel des joueurs 2 (VO)

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : courantes et de guerre (toutes).

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes.

**Défi du Chevalier** : Il peut utiliser cette habileté un nombre de

fois par jour égal à 1/2 niveau de classe + bonus de Charisme (minimum une fois par jour). Avec l'expérience, le chevalier gagne de nouvelles possibilités. Si le chevalier et son adversaire ne parlent pas la même langue, le chevalier peut tout de même le défier en ayant recours à la gestuel et au langage corporel.

**Pour la gloire (Ex)** : au prix d'une action rapide et d'une utilisation de son habileté de défi, le chevalier défie un ennemi. L'adversaire doit avoir une Intelligence de 5 ou plus, pouvoir s'exprimer, et avoir un FP supérieur ou égal au niveau du chevalier - 2. Si les pré-requis ne sont pas remplis, l'utilisation de cette habileté est dépensée inutilement.

Dans le cas contraire, le chevalier gagne un bonus moral de + 1 sur les jets de Volonté, d'attaques et de dommages face à son adversaire. Ce bonus passe à +2 au niveau 7, +3 au niveau 13 et +4 au niveau 19. Si ce dernier remporte le combat et réduit les points de vie du chevalier à 0 ou moins, ce dernier perd deux utilisations quotidiennes de défi en raison de la blessure infligée à son ego et à son honneur. L'effet d'un défi dure 5 rounds + bonus de Charisme.

**Pour l'honneur (Ex)** : Au 4ème niveau, le chevalier peut lancer un défi à l'ennemi, invitant le plus puissant à se présenter devant lui. Seules les créatures de 5 ou plus en intelligence et sachant communiquer peuvent répondre au défi, les autres y sont immunisés. Au prix d'une action rapide et d'une utilisation de son habileté de défi, le chevalier impose à tous les ennemis visibles dans un rayon de 30m, dont le FP supérieur ou égal au niveau du chevalier -2, un jet de volonté (DD 10 + 1/2 de votre niveau de classe + votre modificateur de Charisme). Les créatures qui échouent à ce jet de sauvegarde attaqueront en priorité le chevalier. Elles ne sont cependant pas sous l'emprise d'une rage irraisonnée et restent conscientes de la présence d'autres adversaires. Elles feront donc face à toutes autres menaces et si elles sont attaquées par un autre personnage que le chevalier, l'effet du défi se dissipe. Si un ennemi attaque en lançant un sort ou en utilisant une habileté surnaturelle, il doit prendre pour cible le chevalier ou l'inclure dans la zone d'effet du sort.

Si le chevalier en vient à perdre un combat « pour l'honneur » et tombe à 0 pv ou moins, il a tout de même prouvé à tous son courage et sa bravoure. En conséquence, il se voit accorder une utilisation supplémentaire de défi pour la journée en cours. Cette utilisation additionnelle disparaît si elle n'est pas utilisée avant le début du prochain jour. Le chevalier ne peut gagner qu'une utilisation additionnelle de défi de chevalier de cette manière par jour.

L'effet d'un défi dure 5 rounds + bonus de Charisme. Une créature ne peut être pris qu'une fois par jour pour cible par un défi pour l'honneur.

**Ne craignait aucune obscurité (Ex)** : Au 8ème niveau, le chevalier inspire la bravoure et le respect à tous. Au prix d'une action rapide et d'une utilisation de son habileté de défi, le chevalier peut accorder à l'un de ses alliés un second jet de sauvegarde contre un effet de peur avec modificateur égal au bonus de charisme du chevalier.

**À la mort (Ex)** : Au 12ème niveau, le chevalier invective ses ennemis avec tant de fougue et de panache que la peur s'insinue dans l'esprit des plus faibles d'entre eux. Au prix d'une action rapide et d'une utilisation de son habileté de défi, le chevalier impose à tous les ennemis visibles dans un rayon de 30m, dont le FP supérieur ou égal au niveau du chevalier -2, un



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



jet de volonté (DD 10 + 1/2 de votre niveau de classe + votre modificateur de Charisme). Les créatures qui échouent à ce jet de sauvegarde seront secourées. Ce défi ne peut être utilisé qu'une fois par jour par créature.

**Lien de Loyauté (Ex)** : Au 16<sup>ème</sup> niveau, la loyauté du chevalier envers ses compagnons résiste même face à la puissante magie. Au prix d'une action libre et d'une utilisation de son habileté de défi, le chevalier se voit accorder une sauvegarde additionnelle contre un sort ou une habileté affectant l'esprit. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par round comme une action libre et peut continuer à l'utiliser même si un ennemi contrôle ses actions.

**Loyauté au delà de la Mort (ex)** : Au prix d'une utilisation de son habileté de défi, un chevalier de niveau 20, réduit à 0 points de vie ou moins, reste conscient et continue d'agir pendant 1 round avant de s'écrouler. Il peut utiliser cette habileté même s'il a atteint le seuil critique des -10. Cependant, si le corps est détruit avant sa prochaine action, il ne peut pas agir. Le chevalier peut continuer de dépenser les utilisations de son habileté de défi pour survivre de round en round jusqu'à ce qu'il les ait toutes dépensées. Le chevalier peut recevoir des soins normalement durant ses périodes de conscience, ce qui peut lui permettre de survivre.

**Code de chevalerie** : la bataille est pour le chevalier le moyen de s'illustrer et de prouver sa valeur.

Un chevalier ne gagne pas de bonus sur les jets d'attaque quand il prend en tenaille un adversaire. Il confère encore le bénéfice d'une position en tenaille à son allié, mais il perd son propre bonus de + 2 sur les jets d'attaque. Le chevalier peut choisir de garder le bonus de + 2, mais se faisant il viole le code d'honneur (voir en dessous).

Un chevalier ne frappe jamais un ennemi pris au dépourvu et le laisse se préparer.

Un chevalier n'inflige pas de dégâts mortels à un ennemi sans défense. Il pouvez frapper un tel ennemi, mais uniquement avec des attaques qui font des dégâts non létaux.

Si le chevalier viole toute ou partie de ce code, il perd une utilisation de son habileté de défi de chevalier pour la journée. S'il ne dispose plus d'utilisation quotidienne de défi habileté de défi, il subit une pénalité de - 2 sur les jets d'attaque et les sauvegardes pour le reste de la journée.

Si le chevalier tient à prouver sa valeur et son honneur, il comprend qu'un tel code n'est pas à la portée de tous. Aussi ne tente-t-il pas de l'imposer à d'éventuels compagnons. Il peut cependant tenter d'infléchir les comportements de ses dernières

**Combat Monté** : Au 2<sup>ème</sup> niveau, vous gagnez Combat Monté comme un don supplémentaire.

**Parade au Bouclier (Ex)** : au niveau 2, le chevalier excelle dans l'art de la défense. Au prix d'une action libre, il désigne un adversaire. Son bonus de bouclier à la CA contre cet ennemi augmente de 1. Ce bonus passe à + 2 au 11<sup>ème</sup> niveau puis à + 3 au 20<sup>ème</sup> niveau.

**Rempart inébranlable (Ex)** : au niveau 3, le chevalier est passé maître dans l'art de la défense. La zone de contrôle du chevalier est considérée comme terrain difficile par ses opposants.

**Seconde peau (Ex)** : Au 4<sup>ème</sup> niveau, l'armure du chevalier devient comme une seconde peau. De fait, il ignore modificateurs de mouvements imposés par le port des armures intermédiaires. Au 9<sup>ème</sup> niveau, il ignore les modificateurs imposés par les armures lourdes.

**Dons supplémentaires** : Au 5<sup>ème</sup> niveau, le chevalier gagne un don supplémentaire choisi dans la liste suivante : Affinité animale, Arme de Prédilection (lance), Arme en Main, Attaque au Galop, Charge Dévastatrice, Dur à cuire, Endurance, Piétinement, Vigueur Surhumaine, Volonté de Fer. Cependant, le chevalier doit posséder les pré-requis nécessaires. Il obtient un don supplémentaire de cette liste au 10<sup>ème</sup> niveau puis au 15<sup>ème</sup> niveau.

**Défenseur Vigilant (Ex)** : Au 5<sup>ème</sup> niveau, le chevalier peut tenir une position envers et contre tous, empêchant les ennemis de passer et d'attaquer ceux qu'il protège. Si un ennemi tente d'utiliser la compétence Acrobatie pour se déplacer à travers la zone contrôlée par le chevalier sans provoquer d'attaques d'opportunité, le DD du jet d'Acrobatie est majoré du niveau du chevalier.

**Protecteur (Ex)** : Au 6<sup>ème</sup> niveau, le chevalier peut protéger un allié adjacent. Au prix d'une action instantanée, le chevalier s'interpose brièvement entre l'attaquant et sa cible, encaissant au passage la moitié des dommages destinés à cette dernière. Le chevalier ne peut protéger un allié que des attaques physiques (coup d'épée, flèches, etc) pas des sorts et autres effets similaires.

**Science de la protection (Ex)** : Au 14<sup>ème</sup> niveau et une fois par round le chevalier peut absorber tous les dégâts d'une unique attaque dirigée contre un allié adjacent. Par la suite, il peut continuer d'utiliser son pouvoir de protecteur durant le round. Il doit décider d'utiliser cette habileté après que l'attaquant est déterminé qu'une attaque a réussi mais avant qu'il ne jette les dégâts.

**Volonté inébranlable (Ex)** : Au 17<sup>ème</sup> niveau, l'esprit combatif du chevalier le rend capable de pousser son corps au delà des limites normales de l'endurance. Il n'échoue plus automatiquement sur un jet de sauvegarde de 1. Calculer normalement la chance de réussite avec un jet de 1.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque    | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                                     |
|--------|----------------------|----------------|----------------|----------------|--|
| 1      | +1                   | +0             | +0             | +2             | Défi du chevalier, Pour la gloire +1, Code de Chevalerie |
| 2      | +2                   | +0             | +0             | +3             | Combat monté, parade au bouclier                         |
| 3      | +3                   | +1             | +1             | +3             | Rempart inébranlable                                     |
| 4      | +4                   | +1             | +1             | +4             | Seconde peau, Pour l'honneur                             |
| 5      | +5                   | +1             | +1             | +4             | Don supplémentaire, Défenseur vigilant                   |
| 6      | +6 / +1              | +2             | +2             | +5             | Protecteur   |
| 7      | +7 / +2              | +2             | +2             | +5             | Pour la gloire +2  |
| 8      | +8 / +3              | +2             | +2             | +6             | Ne craignait aucune obscurité                            |
| 9      | +9 / +4              | +3             | +3             | +6             |  |
| 10     | +10 / +5             | +3             | +3             | +7             |  |
| 11     | +11 / +6 / +1        | +3             | +3             | +7             |  |
| 12     | +12 / +7 / +2        | +4             | +4             | +8             | A la mort  |
| 13     | +13 / +8 / +3        | +4             | +4             | +8             | Pour la gloire +3  |
| 14     | +14 / +9 / +4        | +4             | +4             | +9             | Sciences de la protection                                |
| 15     | +15 / +10 / +5       | +5             | +5             | +9             |  |
| 16     | +16 / +11 / +6 / +1  | +5             | +5             | +10            | Lien de loyauté  |
| 17     | +17 / +12 / +7 / +2  | +5             | +5             | +10            | Volonté inébranlable                                     |
| 18     | +18 / +13 / +8 / +3  | +6             | +6             | +11            |  |
| 19     | +19 / +14 / +9 / +4  | +6             | +6             | +11            | Pour la gloire +4  |
| 20     | +20 / +15 / +10 / +5 | +6             | +6             | +12            | Loyauté au-delà de la mort                               |

Illustration: Hospitaller by Franz Vohwinkel



# ECLAIREUR



## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement

**Caractéristiques** : Dextérité (jets d'attaque à distance, CA et compétences) et Sagesse (Compétence)

**Compétences**: Acrobaties(Dex), Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie)(Int), Connaissances (nature)(Int), Déplacement silencieux(Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discretion (Dex), Equilibre (Dex), Equitation (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

**Dés de Vie** : D8

**Point de compétence au niveau 1** : (8 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 8 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po.

**Source** : codex aventureux

## Aptitudes de classe

**Maniement des armes** : armes courantes mais aussi arc court, épée courte, hachette et de la hache de lancer.

**Port d'Armure** : 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.

**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.

**Déplacement accélère (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. 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.

**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

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



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.

**Esquive totale (Ext)** : À partir niveau 5, l'éclaireur peut éviter les dégâts de certaines attaques en réussissant un jet de Réflexes.

**Foulée inexorable (Ext)** : A partir du niveau 6, l'éclaireur peut se déplacer sur n'importe quel type de terrain qui ralentit les mouvements 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)** : A partir du niveau 8, l'éclaireur peut utiliser la compétence Discretion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel. 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.

**Discretion totale (Ext)** : Un éclaireur de niveau 14 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discretion même s'il est actuellement observe. 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)** : A 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 quelle 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.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs  |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 1      | +0                | +2             | +0             | +0             | Escarmouche (+1d6), recherche des pièges                                  |
| 2      | +1                | +3             | +0             | +0             | Esquive instinctive, fougue guerriere (+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),                   |
| 12     | +9/+4             | +8             | +4             | +4             | Fougue guerriere (+2)   |
| 13     | +9/+4             | +8             | +4             | +4             | Don supplémentaire  |
| 14     | +10/+5            | +9             | +4             | +4             | Escarmouche (+4d6, +3 CA)   |
| 15     | +11/+6/+1         | +9             | +5             | +5             | Discretion totale   |
| 16     | +12/+7/+2         | +10            | +5             | +5             | Escarmouche (+4d6, +4 CA)   |
| 17     | +12/+7/+2         | +10            | +5             | +5             | Don supplémentaire  |
| 18     | +13/+8/+3         | +11            | +6             | +6             | Escarmouche (+5d6, +4 CA)   |
| 19     | +14/+9/+4         | +11            | +6             | +6             | Liberté de mouvement  |
| 20     | +15/+10/+5        | +12            | +6             | +6             | Escarmouche (+5d6, +5 CA)   |

Illustration : Scout by Jeremy Jarvis

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# GUERRIER



## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement

**Caractéristiques** : Force (jets d'attaque au corps à corps et jets de dégâts), Constitution (points de vie) et Dextérité (jets d'attaque à distance, CA et compétences, bien que les armures réduisent ces avantages).

**Compétences**: Artisanat (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade \* (For), Intimidation (Cha), Natation \* (For), Saut \* (For)

**Dés de Vie** : D10

**Point de compétence au niveau 1** : (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 6d4 x 10 po.

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et Armes de guerre (toutes).

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes.  
Maniement du bouclier.

**Spécialisation Martiale** : Don réservé aux guerriers de niveau 4+

**Dons Supplémentaires** : Ces dons font obligatoirement des dons autorisés aux guerriers.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque    | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs       |
|--------|----------------------|----------------|----------------|----------------|----------------------------|
| 1      | +1                   | +0             | +2             | +0             | Don supplémentaire (1er)   |
| 2      | +2                   | +0             | +3             | +0             | Don supplémentaire (2ème)  |
| 3      | +3                   | +1             | +3             | +1             | —                          |
| 4      | +4                   | +1             | +4             | +1             | Don supplémentaire (3ème)  |
| 5      | +5                   | +1             | +4             | +1             | —                          |
| 6      | +6 / +1              | +2             | +5             | +2             | Don supplémentaire (4ème)  |
| 7      | +7 / +2              | +2             | +5             | +2             | —                          |
| 8      | +8 / +3              | +2             | +6             | +2             | Don supplémentaire (5ème)  |
| 9      | +9 / +4              | +3             | +6             | +3             | —                          |
| 10     | +10 / +5             | +3             | +7             | +3             | Don supplémentaire (6ème)  |
| 11     | +11 / +6 / +1        | +3             | +7             | +3             | —                          |
| 12     | +12 / +7 / +2        | +4             | +8             | +4             | Don supplémentaire (7ème)  |
| 13     | +13 / +8 / +3        | +4             | +8             | +4             | —                          |
| 14     | +14 / +9 / +4        | +4             | +9             | +4             | Don supplémentaire (8ème)  |
| 15     | +15 / +10 / +5       | +5             | +9             | +5             | —                          |
| 16     | +16 / +11 / +6 / +1  | +5             | +10            | +5             | Don supplémentaire (9ème)  |
| 17     | +17 / +12 / +7 / +2  | +5             | +10            | +5             | —                          |
| 18     | +18 / +13 / +8 / +3  | +6             | +11            | +6             | Don supplémentaire (10ème) |
| 19     | +19 / +14 / +9 / +4  | +6             | +11            | +6             | —                          |
| 20     | +20 / +15 / +10 / +5 | +6             | +12            | +6             | Don supplémentaire (11ème) |

Illustration : Knights of the Iron Glacier by Steve Ellis





## GUERRIER PSIONNIQUE



### Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement, au choix.

**Caractéristiques** : Force (talents martiaux), Sagesse (Pouvoirs psi)

**Compétences** : Artisanat (Int), Autohypnose (Sag), Concentration (Con), Connaissances (psionique) (Int), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Natation (For), Profession (Sag) et Saut (For).

**Dés de Vie** : D8

**Point de compétence au niveau 1** : (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 6d4 x 10 po.

**Source** : grand manuel des psioniques

### Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et Armes de guerre.

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes.  
Maniement du bouclier.

**Points psi/jour** : La capacité d'un guerrier psychique à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la table de progression. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur de Sagesse élevée. Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets. Un guerrier psychique de niveau 1 ne reçoit aucun point psi du fait de sa classe, mais il peut bénéficier de ces éventuels points psi supplémentaires, qu'il peut alors utiliser pour manifester l'unique faculté qu'il connaît.

**Facultés connues** : Au début de sa carrière, le guerrier psychique connaît une faculté de guerrier psychique de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau, les secrets d'une nouvelle faculté lui sont dévoilés.

Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de guerrier psychique. Les dons Connaissance psionique étendue et Connaissance psionique épique lui permettent d'apprendre des facultés issues de listes d'autres classes. Lorsqu'un guerrier psychique manifeste une faculté, le coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un guerrier psychique n'est limité que par ses points psi quotidiens. Ainsi, un guerrier psychique de niveau 11 (pourvu d'un total de 35 points psi) peut manifester une faculté coûtant 1 point psi jusqu'à 35 fois par jour, une faculté coûtant 5 points psi jusqu'à 7 fois par jour ou quelque autre combinaison de facultés dont le coût total ne dépasse pas 35 points psi.

**Le guerrier psychique connaît ses facultés** : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner les points psi dépensés. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde effectué contre une faculté de guerrier psychique est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de Sagesse du guerrier psychique.

**Niveau maximum des facultés connues** : Le guerrier psychique débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre des facultés de 1er niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés plus complexes. Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le guerrier psychique doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau de la faculté. Ainsi, un guerrier psychique pourvu d'une valeur de Sagesse égale à 13 peut manifester des facultés de 3ème niveau ou inférieur.

**Dons supplémentaires** : Au niveau 1, le guerrier psychique choisit un don supplémentaire en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il gagne un nouveau don supplémentaire au niveau 2 et tous les trois niveaux après cela (niveaux 5, 8, 11, 14, 17 et 20). Ces dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi les dons de guerrier de la Table 5-1: dons, pages 90-91 du Manuel des joueurs, ou parmi les dons psioniques du Chapitre 3 du manuel des psioniques. Le personnage doit remplir les conditions d'obtention de chaque don, ce qui inclut une valeur de caractéristique plancher ou un bonus de base à (attaque minimal, mais également les conditions liées à la classe. Le guerrier psychique n'a pas le droit de choisir un don exigeant précisément de disposer de niveaux dans la classe de guerrier (comme Spécialisation martiale ou Arme de prédilection supérieure), à moins bien sûr qu'il ne soit multiclassé et doté des niveaux exigés de guerrier.

Ces dons viennent en plus de ceux que tout personnage acquiert tous les trois niveaux. Lorsqu'il choisit l'un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier psychique n'est pas limité aux dons de guerrier et aux dons psioniques.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs | Pts Psi journalier | Facultés connues | Niveau de faculté maximal |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|----------------------|--------------------|------------------|---------------------------|
| 1      | +0                | +0             | +2             | +0             | Don supplémentaire   | 0*                 | 1                | 1er                       |
| 2      | +1                | +0             | +3             | +0             | Don supplémentaire   | 1                  | 2                | 1er                       |
| 3      | +2                | +1             | +3             | +1             | -                    | 3                  | 3                | 1er                       |
| 4      | +3                | +1             | +4             | +1             | -                    | 5                  | 4                | 2ème                      |
| 5      | +3                | +1             | +4             | +1             | Don supplémentaire   | 7                  | 5                | 2ème                      |
| 6      | +4                | +2             | +5             | +2             | -                    | 11                 | 6                | 2ème                      |
| 7      | +5                | +2             | +5             | +2             | -                    | 15                 | 7                | 3ème                      |
| 8      | +6 / +1           | +2             | +6             | +2             | Don supplémentaire   | 19                 | 8                | 3ème                      |
| 9      | +6 / +1           | +3             | +6             | +3             | -                    | 23                 | 9                | 3ème                      |
| 10     | +7 / +2           | +3             | +7             | +3             | -                    | 27                 | 10               | 4ème                      |
| 11     | +8 / +3           | +3             | +7             | +3             | Don supplémentaire   | 35                 | 11               | 4ème                      |
| 12     | +9 / +4           | +4             | +8             | +4             | -                    | 43                 | 12               | 4ème                      |
| 13     | +9 / +4           | +4             | +8             | +4             | -                    | 51                 | 13               | 5ème                      |
| 14     | +10 / +5          | +4             | +9             | +4             | Don supplémentaire   | 59                 | 14               | 5ème                      |
| 15     | +11 / +6 / +1     | +5             | +9             | +5             | -                    | 67                 | 15               | 5ème                      |
| 16     | +12 / +7 / +2     | +5             | +10            | +5             | -                    | 79                 | 16               | 6ème                      |
| 17     | +12 / +7 / +2     | +5             | +10            | +5             | Don supplémentaire   | 91                 | 17               | 6ème                      |
| 18     | +13 / +8 / +3     | +6             | +11            | +6             | -                    | 103                | 18               | 6ème                      |
| 19     | +14 / +9 / +4     | +6             | +11            | +6             | -                    | 115                | 19               | 6ème                      |
| 20     | +15 / +10 / +5    | +6             | +12            | +6             | Don supplémentaire   | 127                | 20               | 6ème                      |

Illustration: Divine Mind by William O'Connor

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# MOINE

## Compétences et Attributs



**Alignement:** Loyal

**Anciens moines :** Un moine cessant d'être loyal ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe, mais conserve les pouvoirs acquis jusque-là:

**Caractéristiques.** C'est la Sagesse qui détermine les capacités d'attaque et de défense du moine. La Dextérité lui confère une meilleure CA et sert pour certaines compétences. La force est utile pour augmenter l'efficacité de ses attaques à mains nues.

**Compétences :** Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Gon), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For)

**Dés de vie:** D8.

**Point de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ:** 5d4 x 10 po.

**Source :** manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes :** Arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, gourdin monacal, hachette, javeline, kama \*, main du maître, nunchaku \*, pipe de fer,

râteau d'armes, shuriken et siangham \*.

*Avec les armes (légères ou doubles) dotées d'un \*\*, un moine utilise son bonus à l'attaque à mains nues, ce qui lui permet donc de frapper un plus grand nombre de fois.*

**Port d'Armure :** Aucune. Lorsqu'un moine porte une armure, il perd ses Bonus à la CA, son nombre élevé d'attaques à mains nues et son Déplacement accéléré. De plus, tous ses pouvoirs risquent d'échouer (échec des sorts), comme s'il s'agissait de sorts profanes !

**Bonus à la CA (Ext) :** Un moine 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 n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA. De plus, il 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 moine est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

**Déluge de coups (Ext) :** Un moine sans armure et non encombré peut porter une attaque supplémentaire en sacrifiant une partie de sa précision. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque, supplémentaire). Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. Quand un moine atteint le niveau 5, le malus est réduit à -1, et il disparaît à partir du niveau 9. Un déluge de coups ne peut se tenter que lors d'une action d'attaque à outrance.

Le personnage ne peut utiliser cette aptitude qu'à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine (bâton, kama, nunchaku, soi, shuriken ou siangham). Un moine qui frappe à mains nues et avec une arme de moine peut utiliser les deux de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins

**Combat à mains nues :** Le moine s'entraîne longuement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings, mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques « à mains nues » alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte.

L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts morsure magique et arme magique).

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Dégâts sans Armes des Moines

|         |     | Catégorie de Taille |      |      |      |      |      |      |      |  |
|---------|-----|---------------------|------|------|------|------|------|------|------|--|
| Niv.    | I   | Min                 | TP   | P    | M    | G    | TG   | Gig  | C    |  |
| 1-3     | 1   | 1d2                 | 1d3  | 1d4  | 1d6  | 1d8  | 1d10 | 1d12 | 2d8  |  |
| 4-7     | 1d2 | 1d3                 | 1d4  | 1d6  | 1d8  | 1d10 | 1d12 | 2d8  | 2d10 |  |
| 08-11   | 1d3 | 1d4                 | 1d6  | 1d8  | 1d10 | 1d12 | 2d8  | 2d10 | 2d12 |  |
| 12-15   | 1d4 | 1d6                 | 1d8  | 1d10 | 1d12 | 2d8  | 2d10 | 2d12 | 4d8  |  |
| 16 et + | 1d6 | 1d8                 | 1d10 | 2d6  | 1d20 | 2d10 | 2d12 | 4d8  | 4d10 |  |

**Dons supplémentaires** : Au niveau 1, un moine peut choisir soit Coup étourdissant, soit Science de la lutte en tant que don supplémentaire. Au niveau 2, il peut choisir soit Attaques réflexes, soit Parade de projectiles en tant que don supplémentaire. Au niveau 6, il peut choisir soit Science du croc-en-jambe, soit Science du désarmement en tant que don supplémentaire. Un moine n'a pas besoin de remplir les conditions d'un don pour le choisir en tant que don supplémentaire.

**Esquive totale (Ext)** : Éagilité presque surhumaine d'un moine de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. 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 (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

**Déplacement accéléré (Ext)** : À partir du niveau 3, un moine obtient un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement. Il perd ce bonus s'il porte une armure (même légère), un bouclier ou une charge intermédiaire ou lourde.

**Sérénité (Ext)** : Un moine de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements. Son entraînement et les techniques de méditation qu'il applique lui permettent de mieux résister aux agressions mentales.

**Frappe ki (Sur)** : Au niveau 4, le moine peut utiliser son ki lorsqu'il combat à mains nues. Ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. La puissance de la frappe ki du personnage augmente avec le niveau. Au niveau 10, les attaques à mains nues du moine sont considérées comme des armes de la Loi, uniquement pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. Enfin, les attaques à mains nues d'un moine de niveau 16 sont considérées comme des armes en adamantium pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures et la solidité des objets.

**Chute ralentie (Ext)** : Au niveau 4, et pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres (-2d6 points de dégâts). Cette faculté augmente en fonction du niveau, à tel point que, au niveau 20, le personnage en bénéficie quelle que soit la hauteur de chute.

**Pureté physique (Ext)** : Au niveau 5, le moine est capable de contrôler parfaitement son système immunitaire, ce qui le protège des maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle.

**Plénitude physique (Sur)** : Dès le niveau 7, le personnage est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au double de son niveau (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix). Cette aptitude est un pouvoir surnaturel.

**Esquive extraordinaire (Exit)** : Au niveau 9, l'esquive totale du moine s'améliore encore. Les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes. Un moine qui se trouve sans défense perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

**Corps de diamant (Sur)** : Au niveau 11, le moine acquiert un tel contrôle de son métabolisme qu'il devient immunisé contre tous les types de poison.

**Déluge supérieur (Ext)** : Un moine de niveau 11 atteint la maîtrise totale de son aptitude de déluge de coup. En plus de son attaque supplémentaire, il obtient une deuxième attaque à son bonus de base à l'attaque, maximal.

**Pas chassé (Sur)** : à partir du niveau 12, une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, le personnage peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort porte dimensionnelle. Son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de moine.

**Âme de diamant (Ext)** : au niveau 13, le moine acquiert une résistance à la magie égale à son niveau de moine actuel + 10. Pour pouvoir l'affecter à l'aide d'un sort, son adversaire doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat égal ou supérieur à la RM du moine.

**Paume vibratoire (Sur)** : Dès le niveau 15, le moine peut utiliser cette redoutable attaque lui permettant de transmettre des vibrations fatales à sa cible, qui peuvent devenir fatales si et quand il le désire. Le personnage peut se servir de la paume vibratoire une fois par semaine, et il doit l'annoncer avant de jouer son jet d'attaque. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés par ce pouvoir. Si le coup porte et si l'adversaire est blessé, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le moine peut décider de la tuer à tout instant (les vibrations durent pendant 1 jour par niveau du moine). Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



du niveau du moine + modificateur de Sagesse du moine). En cas d'échec, elle meurt. Si elle réussit, les vibrations cessent et elle ne risque plus rien (même si elle peut de nouveau être attaquée par la paume vibratoire).

**Éternelle jeunesse (Exit)** : À partir du niveau 17, le moine ne subit plus les malus sur les valeurs de caractéristiques 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.

**Langues du soleil et de la lune (Ext)** : Un moine ayant atteint le niveau 17 est capable de communiquer avec toutes les créatures vivantes.

**Désertion de l'âme (Sur)** : Au niveau 19, le personnage peut prendre une forme éthérée pendant 1 round par niveau de moine et par jour, comme s'il utilisait le sort passage dans l'éther. Il peut le faire à plusieurs reprises au cours d'une même journée, tant que la durée d'utilisation totale (en rounds) ne dépasse pas son niveau de moine.

**Perfection de l'être** : Au niveau 20, le moine atteint un tel contrôle de soi qu'il devient une entité magique. À partir de cet instant, il n'est plus considéré comme un humanoïde, mais comme un Extérieur (autrement dit, un être natif d'un autre plan) pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par exemple, un sort comme charme personne n'a plus le moindre effet sur lui. Dans le même temps, il gagne une réduction des dégâts de 10/ magie, ce qui signifie qu'il ignore (ou plutôt qu'il régénère instantanément) les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque des armes non magiques ou des armes naturelles d'une créature qui ne dispose pas du même pouvoir. À noter que, contrairement aux autres Extérieurs, le moine peut toujours être ramené à la vie s'il vient à décéder.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Reflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                                    | Dep Accélééré | Bonus CA | Déluge de coup     |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---|---------------|----------|--------------------|
| 1      | +0                | +2             | +2             | +2             | Combat mains nues, déluges de coups, don supplémentaire | +0 m          | +0       | -2/-2              |
| 2      | +1                | +3             | +3             | +3             | Esquive totale, don supplémentaire                      | +0 m          | +0       | -1/-1              |
| 3      | +2                | +3             | +3             | +3             | Sérénité  | +3 m          | +0       | 0/0                |
| 4      | +3                | +4             | +4             | +4             | Frappe ki (magie), chute ralentie (6m)                  | +3 m          | +0       | +1/+1              |
| 5      | +3                | +4             | +4             | +4             | Pureté physique   | +3 m          | +1       | +2/+2              |
| 6      | +4                | +5             | +5             | +5             | Chute ralentie (9m), don supplémentaire                 | +6 m          | +1       | +3/+3              |
| 7      | +5                | +5             | +5             | +5             | Plénitude physique                                      | +6 m          | +1       | +4/+4              |
| 8      | +6 / +1           | +6             | +6             | +6             | Chute ralentie (12m)                                    | +6 m          | +1       | +5/+5/+0           |
| 9      | +6 / +1           | +6             | +6             | +6             | Esquive extraordinaire                                  | +9 m          | +1       | +6/+6/+1           |
| 10     | +7 / +2           | +7             | +7             | +7             | Chute ralentie (15m), frappe ki (loi)                   | +9 m          | +2       | +7/+7/+2           |
| 11     | +8 / +3           | +7             | +7             | +7             | Corps de diamant, déluge supérieur                      | +9 m          | +2       | +8/+8/+8/+3        |
| 12     | +9 / +4           | +8             | +8             | +8             | Chute ralentie (18m), pas chassé                        | +12 m         | +2       | +9/+9/+9/+4        |
| 13     | +9 / +4           | +8             | +8             | +8             | Ame de diamant  | +12 m         | +2       | +10/+10/+10/+5     |
| 14     | +10 / +5          | +9             | +9             | +9             | Chute ralentie (21m)                                    | +12 m         | +2       | +10/+10/+10/+5     |
| 15     | +11 / +6 / +1     | +09            | +09            | +09            | Paume vibratoire  | +15 m         | +3       | +11/+11/+11/+6/+1  |
| 16     | +12 / +7 / +2     | +10            | +10            | +10            | Chute ralentie (24m), frappe ki (adamantium)            | +15 m         | +3       | +12/+12/+12/+7/+2  |
| 17     | +12 / +7 / +2     | +10            | +10            | +10            | Eternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune     | +15 m         | +3       | +12/+12/+12/+7/+2  |
| 18     | +13 / +8 / +3     | +11            | +11            | +11            | Chute ralentie (27m)                                    | +18 m         | +3       | +13/+13/+13/+8/+3  |
| 19     | +14 / +09 / +4    | +11            | +11            | +11            | Désertion de l'âme                                      | +18 m         | +3       | +14/+14/+14/+9/+4  |
| 20     | +15 / +10 / +5    | +12            | +12            | +12            | Chute ralentie (illimitée), perfection de l'être        | +18 m         | +4       | +15/+15/+15/+10/+5 |

Illustration: Tattooed Monk by Ginger Kubic



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# PALADIN



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Loyal Bon

**Anciens Paladins** : Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier. Il devient également incapable de progresser en niveau de paladin. Il récupère tout cela s'il fait acte de contrition. Un paladin qui change de classe ou qui gagne un niveau dans une autre classe, s'il est déjà multiclassé, ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin. Voir ci-dessous.

**Caractéristiques** : Charisme (pouvoirs), Force (Combat), Sagesse (sorts divins).

**Compétences**: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse & royauté), Connaissances (religion), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag)

**Dés de Vie** : D10

**Paladins des Royaumes Oubliés** : les paladins de Chauntea (prêtres de Chauntea), les paladins de Heaume (guerriers ou prêtres de Heaume), les paladins d'Illmater (prêtres d'Illmater), les paladins de Lathandre (prêtres de Lathandre), les paladins de Moradin (guerriers ou prêtres de Moradin), les paladins de Torm (n'importe quelle autre classe), les paladins de Tyr (guerriers ou prêtres de Tyr) et les paladins de Yondalla (moines) peuvent prolonger leur carrière de paladin.

**Point de compétence au niveau 1** : (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et Armes de guerre (toutes).

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes. Maniement du bouclier.

**Détection du Mal (Mag)** : Ce pouvoir, utilisable à volonté, reproduit les effets du sort détection du Mal.

**Grâce Divine** : Un paladin applique son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde.

**Imposition des Mains (Mag)** : Action simple permettant à un paladin de soigner, d'un simple contact, en une seule ou en plusieurs fois, (bonus de Charisme × niveau de paladin) points de vie par jour. Un paladin peut investir tout ou partie de ce pouvoir curatif pour infliger des dégâts aux morts-vivants, de la même manière que pour un sort de contact. Il décide du nombre de points de dégâts infligés une fois qu'il a réussi à toucher son adversaire.

**Santé Divine** : Immunité contre toutes les maladies, même celles dont l'origine est magique.

**Code de Conduite** : Tout paladin est obligatoirement Loyal Bon. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable, à aider les gens dans le besoin, et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

**Compagnons** : Un paladin ne peut pas s'associer avec des personnages qu'il sait malveillants, pas plus qu'il ne restera avec quelqu'un qui bafoue constamment son code de conduite. S'il loue les services d'hommes d'armes, ceux-ci devront obligatoirement être bons et loyaux.

**Aura de Bravoure (Sur)** : Le paladin devient immunisé contre la terreur. De plus, tous ses alliés, pourvu qu'ils soient situés à moins de 3 m de lui, bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté contre toute magie visant à les effrayer.

**Châtiment du Mal (Sur)** : avec une attaque de corps à corps normale et contre une créature mauvaise. Jet d'Attaque : Ajout du bonus de Charisme du paladin. Dégâts : Un point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Ce pouvoir est gâché s'il vient à être utilisé contre une créature qui n'est pas mauvaise.

**Guérison des Maladies (Mag)** : un paladin peut, un nombre de fois par semaine égal à son niveau de paladin, divisé par trois, lancer le sort guérison des maladies.

**Renvoi des Morts-Vivants (Sur)** : Action simple sans attaque d'opportunité permettant à un paladin de repousser les morts-vivants

**Emprise sur les Morts-Vivants** : Ce don, uniquement accessible aux paladins, aux prêtres et aux classes de prestige offrant la possibilité de repousser ou d'intimider les morts-vivants, peut être acquis plusieurs fois. Chaque fois qu'il est pris, il accorde 4 tentatives de renvoi des morts-vivants de plus par jour.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Sorts Divins** : Les paladins utilisent la liste des sorts de paladin. Ils acquièrent leurs sorts en méditant (entre 15 minutes et 1 heure) ou en priant à un moment précis dans le cycle jour/nuite. Aucun repos préalable n'est nécessaire, mais tous les sorts lancés au cours des 8 dernières heures ne peuvent pas être récupérés ainsi ! Ce moment, une fois fixé par le paladin, ne peut plus être changé. Sorts en bonus : Basés sur la Sagesse. Lancer un Sort : Sagesse minimum = 10 + niveau du sort. Jets de Sauvegarde : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du paladin. Niveau de Lanceur de Sorts : Niveau de lanceur = niveau de paladin ÷ 2.

**Destrier de Paladin** : un paladin a la possibilité d'appeler un destrier intelligent, puissant et loyal. Ce n'est pas un animal, mais une créature magique. Pour un paladin de taille M, il s'agira probablement d'un cheval de guerre lourd, ou d'un poney de guerre dans le cas d'un paladin de taille P. Au fur et à mesure que le paladin devient puissant, il en va de même pour sa monture. Une monture morte peut être remplacée au bout d'un an et un jour.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque    | Réflexe | Vigueur | Volonté | Capacités & pouvoirs   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------|----------------------|---------|---------|---------|--|---|---|---|---|
| 1      | +1                   | 0       | +2      | 0       | Aura de bien, châtement du Mal (1/jour), détection du mal        | — | — | — | — |
| 2      | +2                   | 0       | +3      | 0       | Grâce divine, imposition des mains                               | — | — | — | — |
| 3      | +3                   | +1      | +3      | +1      | Aura de bravoure, santé divine                                   | — | — | — | — |
| 4      | +4                   | +1      | +4      | +1      | Renvoi des morts vivants   | 0 | — | — | — |
| 5      | +5                   | +1      | +4      | +1      | Châtiment du Mal (2/jour), destrier de paladin                   | 0 | — | — | — |
| 6      | +6 / +1              | +2      | +5      | +2      | Guérison des maladies (1/semaine)                                | 1 | — | — | — |
| 7      | +7 / +2              | +2      | +5      | +2      | -  | 1 | — | — | — |
| 8      | +8 / +3              | +2      | +6      | +2      | -  | 1 | 0 | — | — |
| 9      | +9 / +4              | +3      | +6      | +3      | Guérison des maladies (2/semaine)                                | 1 | 0 | — | — |
| 10     | +10 / +5             | +3      | +7      | +3      | Châtiment du Mal (3/ jour)                                       | 1 | 1 | — | — |
| 11     | +11 / +6 / +1        | +3      | +7      | +3      | -  | 1 | 1 | 0 | — |
| 12     | +12 / +7 / +2        | +4      | +8      | +4      | Guérison des maladies (3/semaine)                                | 1 | 1 | 1 | — |
| 13     | +13 / +8 / +3        | +4      | +8      | +4      | -  | 1 | 1 | 1 | — |
| 14     | +14 / +9 / +4        | +4      | +9      | +4      | -  | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15     | +15 / +10 / +5       | +5      | +9      | +5      | Guérison des maladies (4/semaine) ,<br>Châtiment du Mal (4/jour) | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16     | +16 / +11 / +6 / +1  | +5      | +10     | +5      | -  | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 17     | +17 / +12 / +7 / +2  | +5      | +10     | +5      | -  | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 18     | +18 / +13 / +8 / +3  | +6      | +11     | +6      | Guérison des maladies (1/semaine)                                | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 19     | +19 / +14 / +9 / +4  | +6      | +11     | +6      | -  | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20     | +20 / +15 / +10 / +5 | +6      | +12     | +6      | Châtiment du Mal (5/jour)  | 3 | 3 | 3 | 3 |

Illustration : A planar champion by M. Cavotta

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# PALADIN ALTERNATIF



**Richesse de départ:** 5d4 x 10 po  
**Source :** codex martial

## Compétences et Attributs

**Alignement :** Loyal Bon

**Anciens Paladins :** Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier. Il devient également incapable de progresser en niveau de paladin. Il récupère tout cela s'il fait acte de contrition. Un paladin qui change de classe ou qui gagne un niveau dans une autre classe, s'il est déjà multiclassé, ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin. Voir ci-dessous.

**Caractéristiques :** Charisme (pouvoirs), Force (Combat).

**Compétences :** Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse & royauté), Connaissances (religion), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag)

**Dés de Vie :** D10

**Paladins des Royaumes Oubliés :** les paladins de Chauntea (prêtres de Chauntea), les paladins de Heaume (guerriers ou prêtres de Heaume), les paladins d'Illmater (prêtres d'Illmater), les paladins de Lathandre (prêtres de Lathandre), les paladins de Moradin (guerriers ou prêtres de Moradin), les paladins de Torm (n'importe quelle autre classe), les paladins de Tyr (guerriers ou prêtres de Tyr) et les paladins de Yondalla (moines) peuvent prolonger leur carrière de paladin.

**Point de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) x 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes :** Armes courantes et Armes de guerre (toutes).

**Port d'Armure :** Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes. Maniement du bouclier.

**Détection du Mal (Mag) :** Ce pouvoir, utilisable à volonté, reproduit les effets du sort détection du Mal.

**Grâce Divine :** Un paladin applique son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde.

**Imposition des Mains (Mag) :** Action simple permettant à un paladin de soigner, d'un simple contact, en une seule ou en plusieurs fois, (bonus de Charisme x niveau de paladin) points de vie par jour. Un paladin peut investir tout ou partie de ce pouvoir curatif pour infliger des dégâts aux morts-vivants, de la même manière que pour un sort de contact. Il décide du nombre de points de dégâts infligés une fois qu'il a réussi à toucher son adversaire.

**Santé Divine :** Immunité contre toutes les maladies, même celles dont l'origine est magique.

**Code de Conduite :** Tout paladin est obligatoirement Loyal Bon. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable, à aider les gens dans le besoin, et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

**Compagnons :** Un paladin ne peut pas s'associer avec des personnages qu'il sait malfaisants, pas plus qu'il ne restera avec quelqu'un qui bafoue constamment son code de conduite. S'il loue les services d'hommes d'armes, ceux-ci devront obligatoirement être bons et loyaux.

**Aura de Bravoure (Sur) :** Le paladin devient immunisé contre la terreur. De plus, tous ses alliés, pourvu qu'ils soient situés à moins de 3 m de lui, bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté contre toute magie visant à les effrayer.

**Châtiment du Mal (Sur) :** avec une attaque de corps à corps normale et contre une créature mauvaise. Jet d'Attaque : Ajout du bonus de Charisme du paladin. Dégâts : Un point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Ce pouvoir est gâché s'il vient à être utilisé contre une créature qui n'est pas mauvaise.

**Guérison des Maladies (Mag) :** un paladin peut, un nombre de fois par semaine égal à son niveau de paladin, divisé par trois, lancer le sort guérison des maladies.

**Arme bénie (Sur) :** entre les mains d'un paladin de niveau 6 ou plus, toute arme de corps à corps est considérée comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Renvoi des Morts-Vivants (Sur) :** Action simple sans attaque d'opportunité permettant à un paladin de repousser les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de classe de moins que lui et un nombre de fois par jour égal à (3 + modificateur de Charisme). **Emprise sur les Morts-Vivants :** Ce don, uniquement accessible aux paladins, aux prêtres et aux classes de prestige offrant la possibilité de repousser ou d'intimider les morts-vivants, peut être acquis plusieurs fois. Chaque fois qu'il est pris, il accorde 4 tentatives de renvoi des morts-vivants de plus par jour.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Destrier de Paladin** : un paladin a la possibilité d'appeler un destrier intelligent, puissant et loyal. Ce n'est pas un animal, mais une créature magique. Pour un paladin de taille M, il s'agira probablement d'un cheval de guerre lourd, ou d'un poney de guerre dans le cas d'un paladin de taille P. Au fur et à mesure que le paladin devient puissant, il en va de même pour sa monture. Une monture morte peut être remplacée au bout d'un an et un jour.

**Puissance divine (Sur)** : niveau 11, 1 fois/ jour, le paladin peut générer un effet qui augmente sa valeur de Force, de Sagesse ou de Charisme pendant 1 mn par niveau.

**Soins de la monture (Sur)** : Niveau 13, le paladin qui utilise son pouvoir d'apposition des mains sur sa monture lui rend 5 points de vie par point de soin effectivement dépensé. De plus, le paladin peut employer son aptitude d'imposition des mains pour sortir sa monture de l'un des états suivants ( au coût de 5 pts par état) affaiblissement temporaire de caractéristique, assourdi, aveugle, confus, ébloui, empoisonné, épuisé, étourdi, fatigué, fiévreux, frappé d'aliénation mentale, frappé de débilité, hébété, malade ou nauséeux. Le paladin peut retirer un état préjudiciable en même temps qu'il rend les points de vie, mais les points de soin dépensés envers un état ne peuvent servir à rendre plus de points de vie.

**Epée sainte (Mag)** : Niveau 16, gagne le pouvoir d'utiliser un pouvoir semblable au sort épée sainte à un niveau de lanceur de sort égal à la moitié de son niveau de classe de paladin

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque    | Réflexe | Vigueur | Volonté | Capacités & pouvoirs   |
|--------|----------------------|---------|---------|---------|--|
| 1      | +1                   | 0       | +2      | 0       | Aura de bien, châtiment du Mal (1/jour), détection du mal    |
| 2      | +2                   | 0       | +3      | 0       | Grâce divine, imposition des mains                           |
| 3      | +3                   | +1      | +3      | +1      | Aura de bravoure, santé divine                               |
| 4      | +4                   | +1      | +4      | +1      | Renvoi des morts vivants                                     |
| 5      | +5                   | +1      | +4      | +1      | Châtiment du Mal (2/jour), destrier de paladin               |
| 6      | +6 / +1              | +2      | +5      | +2      | Guérison des maladies (1/semaine), arme bénie                |
| 7      | +7 / +2              | +2      | +5      | +2      | -  |
| 8      | +8 / +3              | +2      | +6      | +2      | -  |
| 9      | +9 / +4              | +3      | +6      | +3      | Guérison des maladies (2/semaine)                            |
| 10     | +10 / +5             | +3      | +7      | +3      | Châtiment du Mal (3/ jour)                                   |
| 11     | +11 / +6 / +1        | +3      | +7      | +3      | Puissance divine   |
| 12     | +12 / +7 / +2        | +4      | +8      | +4      | Guérison des maladies (3/semaine)                            |
| 13     | +13 / +8 / +3        | +4      | +8      | +4      | Soins de la monture  |
| 14     | +14 / +9 / +4        | +4      | +9      | +4      | -  |
| 15     | +15 / +10 / +5       | +5      | +9      | +5      | Guérison des maladies (4/semaine), Châtiment du Mal (4/jour) |
| 16     | +16 / +11 / +6 / +1  | +5      | +10     | +5      | Epée sainte  |
| 17     | +17 / +12 / +7 / +2  | +5      | +10     | +5      | -  |
| 18     | +18 / +13 / +8 / +3  | +6      | +11     | +6      | Guérison des maladies (1/semaine)                            |
| 19     | +19 / +14 / +9 / +4  | +6      | +11     | +6      | -  |
| 20     | +20 / +15 / +10 / +5 | +6      | +12     | +6      | Châtiment du Mal (5/jour)                                    |

Illustration : Ki Warrior by Steve Prescott



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# RODEUR



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Au choix.

**Caractéristiques** : Dextérité (CA, compétences), Force (jets d'attaque au corps à corps, jets de dégâts), Sagesse (sorts divins, compétences)

**Compétences** : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Ombreterre) (Int), Connaissances (Géographie) (Int), Connaissances (Nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

**Dés de vie** : d8

**Point de compétence au niveau 1** : (6 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 6 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ** : 6d4 × 10 po.

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Armes et Armures** : Le rôdeur sait manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé à porter l'armure légère ou intermédiaire. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobatie, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la Tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

**Empathie sauvage (Ext)** : le rôdeur peut affecter l'attitude d'un animal en réussissant un jet d'empathie (procédure identique à un jet de Diplomatie), procédure = 1d12 + niveau du rôdeur + bonus de Cha. Pour pouvoir utiliser ce don, le rôdeur et l'animal doivent se trouver à 9m maximum l'un de l'autre dans des conditions normales.

**Ennemis jurés (Ext)**: Niveau 1 et niveaux multiples de 5 : Type de créatures (voir *Manuel des Monstres*). Seul un rôdeur mauvais peut choisir sa propre race. **Compétences** : Bonus de +2 aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature, lorsque ces compétences sont employées contre des créatures du type choisi. **Dégâts** : Bonus de +2 contre ces mêmes créatures (au corps à corps ou jusqu'à 9 m, soit 6 cases, pour les attaques à distance), si elles ne sont pas immunisées contre les coups critiques. Tout les 5 niveaux, un rôdeur choisit un nouvel ennemi juré et ses bonus contre ses précédents ennemis jurés augmentent de 2 points.

**Pistage** : Le rôdeur reçoit gratuitement Pistage comme don supplémentaire.

**Style de combat (Ext)** : Niveau 2 : choix entre le style combat 2 armes et le style combat à distance. Si le rôdeur choisit le combat deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions. S'il choisit combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide. Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure intermédiaire s'il souhaite bénéficier de son style de combat.

**Endurance** : Niveau 3 : Le rôdeur reçoit gratuitement Endurance comme don supplémentaire.

**Compagnon animal (Ext.)** : Niveau 4 : un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisit dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petite ou moyenne taille). Ce pouvoir fonctionne comme celui du Druide mais le niveau effectif du rôdeur est divisé par deux.

**Sorts** : Dès le niveau 4, le rôdeur acquiert la faculté de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter le moindre sort, il doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'un PJ ayant 10 ou moins en Sagesse n'a pas accès à la magie. Le DD des sorts lancés par le personnage est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse. Si la table indique 0 sort d'un niveau donné (c'est le cas pour les sorts du 1er niveau au niveau 4), le rôdeur a seulement droit aux sorts en bonus que lui confère éventuellement sa Sagesse (voir la Table 1-1 : modificateur de caractéristiques et sorts en bonus). S'il n'a pas de sorts en bonus, il ne peut pas en jeter. Les sorts du rôdeur sont regroupés à la fin de ce document. Le PJ peut choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins ou de blessure).

**Sciences du Style de combat (Ext)**: Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat. Si le rôdeur a choisi le combat deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Sciences du Combat deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions. S'il a choisi combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Feu nourri. Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure intermédiaire s'il souhaite bénéficier de son style de combat.

**Déplacement facilité (Ext)** : Niveau 7, le rôdeur se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons même épineux. La végétation enchantée de manière à réduire le mouvement continue de l'affecter.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Pistage accéléré (Ext)** : un rôdeur de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

**Esquive totale (Ext)** : si le rôdeur réussit un jet de Ref contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduit de moitié en cas de jet de Ref réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dommage. Un rôdeur portant une armure lourde perd ce bénéfice.

**Maîtrise du style de combat (Ext)** : Niveau 11, le rôdeur maîtrise totalement son style de combat ; il obtient soit Maîtrise du combat deux armes ou Sciences du Tir de précision.

**Camouflage (Ext)** : Niveau 13, il peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou d'un camouflage.

**Discrétion totale (Ext)** : Niveau 17 : s'il se trouve sur un type de terrain naturel, le rôdeur peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Réflexe | Vigueur | Volonté | Capacités & pouvoirs               | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------|-------------------|---------|---------|---------|------------------------------------|---|---|---|---|
| 1      | +1                | +2      | +2      | +0      | Empathie, 1er ennemi juré, pistage | - | - | - | - |
| 2      | +2                | +3      | +3      | +0      | Style de combat                    | - | - | - | - |
| 3      | +3                | +3      | +3      | +1      | Endurance                          | - | - | - | - |
| 4      | +4                | +4      | +4      | +1      | Compagnon animal                   | 0 | - | - | - |
| 5      | +5                | +4      | +4      | +1      | 2ème ennemi juré                   | 0 | - | - | - |
| 6      | +6/+1             | +5      | +5      | +2      | Science du style de combat         | 1 | - | - | - |
| 7      | +7/+2             | +5      | +5      | +2      | Déplacement facilité               | 1 | - | - | - |
| 8      | +8/+3             | +6      | +6      | +2      | Pistage accéléré                   | 1 | 0 | - | - |
| 9      | +9/+4             | +6      | +6      | +3      | Esquive totale                     | 1 | 0 | - | - |
| 10     | +10/+5            | +7      | +7      | +3      | 3ème ennemi juré                   | 1 | 1 | - | - |
| 11     | +11/+6/+1         | +7      | +7      | +3      | Maîtrise du style de combat        | 1 | 1 | 0 | - |
| 12     | +12/+7/+2         | +8      | +8      | +4      | -                                  | 1 | 1 | 1 | - |
| 13     | +13/+8/+3         | +8      | +8      | +4      | Camouflage                         | 1 | 1 | 1 | - |
| 14     | +14/+9/+4         | +9      | +9      | +4      | -                                  | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15     | +15/+10/+5        | +9      | +9      | +5      | 4ème ennemi juré                   | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16     | +16/+11/+6/+1     | +10     | +10     | +5      | -                                  | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 17     | +17/+12/+7/+2     | +10     | +10     | +5      | Discrétion totale                  | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 18     | +18/+13/+8/+3     | +11     | +11     | +6      | -                                  | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 19     | +19/+14/+9/+4     | +11     | +11     | +6      | -                                  | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20     | +20/+15/+10/+5    | +12     | +12     | +6      | 5ème ennemi juré                   | 3 | 3 | 3 | 3 |

Illustration: Bounty Hunter by Dan Scott



## RODEUR ALTERNATIF



### Compétences et Attributs

**Alignement** : Au choix.

**Caractéristiques** : Dextérité (CA, compétences), Force (jets d'attaque au corps à corps, jets de dégâts), Sagesse (Compétences)

**Compétences** : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Ombreterre) (Int), Connaissances (Géographie) (Int), Connaissances (Nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

**Dés de vie** : d8.

**Point de compétence au niveau 1** : (6 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 6 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ** : 6d4 × 10 po

**Source** : codex martial

### Aptitudes de classe

**Armes et Armures** : Le rōdeur sait manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé à porter l'armure légère ou intermédiaire. Notez qu'une

armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobatie, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la Tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

**Empathie sauvage (Ext)** : le rōdeur peut affecter l'attitude d'un animal en réussissant un jet d'empathie (procédure identique à un jet de Diplomatie), procédure = 1d12 + niveau du rōdeur + bonus de Cha. Pour pouvoir utiliser ce don, le rōdeur et l'animal doivent se trouver à 9m maximum l'un de l'autre dans des conditions normales.

**Ennemis jurés (Ext)**: Niveau 1 et niveaux multiples de 5 : Type de créatures (voir *Manuel des Monstres*). Seul un rōdeur mauvais peut choisir sa propre race. **Compétences** : Bonus de +2 aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature, lorsque ces compétences sont employées contre des créatures du type choisi. **Dégâts** : Bonus de +2 contre ces mêmes créatures (au corps à corps ou jusqu'à 9 m, soit 6P<sup>P</sup>cases, pour les attaques à distance), si elles ne sont pas immunisées contre les coups critiques. Tout les 5 niveaux, un rōdeur choisit un nouvel ennemi juré et ses bonus contre ses précédents ennemis jurés augmentent de 2 points.

**Pistage** : Le rōdeur reçoit gratuitement Pistage comme don supplémentaire.

**Style de combat (Ext)** : Niveau 2 : choix entre le style combat 2 armes et le style combat à distance. Si le rōdeur choisit le combat deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions. S'il choisit combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide. Le rōdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure intermédiaire s'il souhaite bénéficier de son style de combat.

**Endurance** : Niveau 3 : Le rōdeur reçoit gratuitement Endurance comme don supplémentaire.

**Compagnon animal (Ext)** : Niveau 4 : un rōdeur peut avoir un compagnon animal choisit dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petite ou moyenne taille). Ce pouvoir fonctionne comme celui du Druide mais le niveau effectif du rōdeur est divisé par deux.

**Sciences du Style de combat (Ext)**: Au niveau 6, le rōdeur progresse dans son style de combat. Si le rōdeur a choisi le combat deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Sciences du Combat deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions. S'il a choisi combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Feu nourri. Le rōdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure intermédiaire s'il souhaite bénéficier de son style de combat.

**Déplacement accéléré (Ext)** : Niveau 6, la vitesse de déplacement au sol du rōdeur de base augmente de +3 m. Ce bonus ne s'applique que si le rōdeur ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde.

**Déplacement facilité (Ext)** : Niveau 7, le rōdeur se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons même épineux. La végétation enchantée de manière à réduire le mouvement continue de l'affecter.

**Pistage accéléré (Ext)** : un rōdeur de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Esquive totale (Ext)** : si le rôdeur réussit un jet de Ref contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Ref réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dommage. Un rôdeur portant une armure lourde perd ce bénéfice.

**Maîtrise du style de combat (Ext)** : Niveau 11, le rôdeur maîtrise totalement son style de combat ; il obtient soit Maîtrise du combat deux armes ou Sciences du Tir de précision.

**Bénédiction de la nature (Sur)** : Niveau 11, 1 fois/ jour et par une action simple, le rôdeur peut générer un effet qui augmente de +4 sa valeur de Dextérité, de Constitution ou de Sagesse pendant 1 mn par niveau.

**Contact guérisseur (Mag)** : Niveau 13, 1 fois/ jour, le rôdeur peut utiliser soit neutralisation du poison, soit guérison des maladies à un niveau de lanceur de sort égal à la moitié de son niveau de classe de rôdeur.

**Camouflage (Ext)** : Niveau 13, il peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou d'un camouflage.

**Liberté de mouvement (Mag)** : Niveau 16, 1 fois par jour, le rôdeur peut utiliser sur lui-même le sort liberté de mouvement à un niveau de lanceur de sort égal à la moitié de son niveau de classe de rôdeur.

**Discrétion totale (Ext)** : Niveau 17, s'il se trouve sur un type de terrain naturel, le rôdeur peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Réflexe | Vigueur | Volonté | Capacités & pouvoirs                                  |
|--------|-------------------|---------|---------|---------|---|
| 1      | +1                | +2      | +2      | +0      | Empathie, 1er ennemi juré, pistage                    |
| 2      | +2                | +3      | +3      | +0      | Style de combat                                       |
| 3      | +3                | +3      | +3      | +1      | Endurance   |
| 4      | +4                | +4      | +4      | +1      | Compagnon animal                                      |
| 5      | +5                | +4      | +4      | +1      | 2ème ennemi juré                                      |
| 6      | +6/+1             | +5      | +5      | +2      | Science du style de combat, déplacement accéléré      |
| 7      | +7/+2             | +5      | +5      | +2      | Déplacement facilité                                  |
| 8      | +8/+3             | +6      | +6      | +2      | Pistage accéléré                                      |
| 9      | +9/+4             | +6      | +6      | +3      | Esquive totale  |
| 10     | +10/+5            | +7      | +7      | +3      | 3ème ennemi juré                                      |
| 11     | +11/+6/+1         | +7      | +7      | +3      | Maîtrise du style de combat, bénédiction de la nature |
| 12     | +12/+7/+2         | +8      | +8      | +4      | -   |
| 13     | +13/+8/+3         | +8      | +8      | +4      | Camouflage, Contact guérisseur                        |
| 14     | +14/+9/+4         | +9      | +9      | +4      | -   |
| 15     | +15/+10/+5        | +9      | +9      | +5      | 4ème ennemi juré                                      |
| 16     | +16/+11/+6/+1     | +10     | +10     | +5      | Liberté de mouvement                                  |
| 17     | +17/+12/+7/+2     | +10     | +10     | +5      | Discrétion totale                                     |
| 18     | +18/+13/+8/+3     | +11     | +11     | +6      | -   |
| 19     | +19/+14/+9/+4     | +11     | +11     | +6      | -   |
| 20     | +20/+15/+10/+5    | +12     | +12     | +6      | 5ème ennemi juré                                      |

Illustration: Reading Trail Signs by Larry MacDougall



# SAMOURAÏ



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Loyal

**Anciens samouraïs** : Un samouraï qui cesse d'être d'alignement loyal ou qui commet un manquement grave aux règles de l'honneur perd aussitôt tous ses pouvoirs liés au Charisme ou à des tests de Charisme. Cela concerne uniquement les violations importantes du bushido et pas les impairs mineurs. Une fois disgracié, le personnage ne peut plus progresser en tant que samouraï. Il récupère ses aptitudes et la capacité de progresser dans la classe s'il fait pénitence et que son suzerain accepte ses excuses. (Certains seigneurs exigent le suicide comme seule forme de réparation des fautes.)

**Caractéristiques** : Le samouraï doit avoir une bonne Force pour utiliser efficacement ses épées, et la Dextérité et Constitution lui permettent de survivre aux batailles qu'il mène pour son seigneur. Plusieurs des pouvoirs dépendent de son Charisme.

**Compétences** : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance ( Noblesse & royauté) (Int), Connaissance ( Histoire) (Int), Diplomatie (Cha), Equitation (Dex), Escalade \* (For), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag)

**Dés de Vie** : D10

**Point de compétence au niveau 1** : (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po

**Samouraïs multi classés** : Comme tout autre personnage, le samouraï peut être multi-classé, mais il doit s'accommoder d'une restriction supplémentaire. S'il gagne un niveau dans une autre classe que samouraï, ne pourra plus jamais améliorer son niveau de samouraï (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque là). La voie du samouraï requiert une adhésion constante à la voie du bushido. Un samouraï peut prendre des niveaux dans certaines classes de prestige sans violer son engagement envers le bushido.

**Source** : codex martial

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et Armes de guerre (toutes).

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes. Pas de bouclier.

**Châtiment Kiai (Ext)** : Une fois par jour et par une action libre, un samouraï de niveau 3 ou plus peut pousser un grand cri pour frapper plus fort. Pour une seule attaque, il obtient alors un bonus égal à son bonus de Charisme (minimum +1) sur un jet d'attaque et le jet de dégâts associé. Aux niveaux 7, 12 et 17, le samouraï obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir.

**Deux lames en harmonie (Ext)** : Au niveau 2, le samouraï apprend à combattre efficacement en tenant son katana d'une main et son wakizashi de l'autre. Il se bat alors comme s'il possédait le don Combat à deux armes (uniquement avec un daïsho), même s'il n'en remplit pas les conditions.

**Maître du iaijutsu (Ext)** : Au niveau 5, le samouraï est devenu un maître du iaijutsu, une technique de combat qui consiste à dégainer son arme et à frapper son adversaire d'un seul mouvement fluide. Il bénéficie alors des avantages du don Arme en main, mais uniquement lorsqu'il dégage un katana et un wakizashi.

**Maîtrise des deux lames en harmonie (Ext)** : Au niveau 16, combattre avec un katana d'une main et un wakizashi de l'autre devient comme une seconde nature pour le samouraï. Il se bat alors comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes (uniquement avec un daïsho), même s'il ne remplit pas les conditions.

**Maniement du daïsho (Ext)** : Les armes préférées d'un samouraï au corps sont le katana (une épée bâtarde de maître) et le wakizashi (une épée courte de maître). La plupart d'entre eux reçoivent un daïsho ancestral, une paire de ces armes appartenant à leur clan depuis des générations. Les samouraïs s'entraînent longuement au maniement du katana et ils reçoivent donc automatiquement le don Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde) en tant que don supplémentaire.

**Présence terrifiante (Ext)** : La bravoure, l'honneur et le talent au combat d'un samouraï de niveau 20 sont devenus légendaires. Lorsqu'il dégage son arme, tous ses adversaires dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD20 + le modificateur de Charisme du samouraï) pour éviter d'être paniqués (s'ils ont 4 DV ou moins) ou secoués (s'ils ont entre 5 DV et 19 DV) pendant 4d6 rounds. Les créatures ayant 20 DV ou plus ne sont pas affectées. Un adversaire qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par la présence terrifiante de ce samouraï pendant les 24 prochaines heures.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Science du regard menaçant (Ext)** : Un samouraï de niveau 14 ou plus n'a plus besoin d'insister pour que son regard glace le sang de ses adversaires. Il peut démoraliser tous ses ennemis dans un rayon de 9 mètres par une action de mouvement (plutôt que par une action simple).

**Sciences de l'initiative** : comme le don du même nom.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque    | Jet de Reflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                |
|--------|----------------------|----------------|----------------|----------------|-------------------------------------|
| 1      | +1                   | +0             | +2             | +0             | Maniement du daïsho                 |
| 2      | +2                   | +0             | +3             | +0             | Deux lames en harmonie              |
| 3      | +3                   | +1             | +3             | +1             | Châtiment kiai (1 /jour)            |
| 4      | +4                   | +1             | +4             | +1             | -                                   |
| 5      | +5                   | +1             | +4             | +1             | Maître du iaijutsu                  |
| 6      | +6 / +1              | +2             | +5             | +2             | Regard menaçant                     |
| 7      | +7 / +2              | +2             | +5             | +2             | Châtiment kiai (2/jour)             |
| 8      | +8 / +3              | +2             | +6             | +2             | Science de l'initiative             |
| 9      | +9 / +4              | +3             | +6             | +3             | -                                   |
| 10     | +10 / +5             | +3             | +7             | +3             | Regard menaçant de groupe           |
| 11     | +11 / +6 / +1        | +3             | +7             | +3             | Science des deux lames en harmonie  |
| 12     | +12 / +7 / +2        | +4             | +8             | +4             | Châtiment kiai (3/jour)             |
| 13     | +13 / +8 / +3        | +4             | +8             | +4             | -                                   |
| 14     | +14 / +9 / +4        | +4             | +9             | +4             | Science du regard menaçant          |
| 15     | +15 / +10 / +5       | +5             | +9             | +5             | -                                   |
| 16     | +16 / +11 / +6 / +1  | +5             | +10            | +5             | Maîtrise des deux lames en harmonie |
| 17     | +17 / +12 / +7 / +2  | +5             | +10            | +5             | Châtiment kiai (4/jour)             |
| 18     | +18 / +13 / +8 / +3  | +6             | +11            | +6             | -                                   |
| 19     | +19 / +14 / +9 / +4  | +6             | +11            | +6             | -                                   |
| 20     | +20 / +15 / +10 / +5 | +6             | +12            | +6             | Présence terrifiante                |

Illustration : ronin par Steve Prescott



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# SOHEI



## Compétences et Attributs

**Alignement:** Loyal

**Anciens soheis :** Un sohei qui quitte la voie de la loyauté perd tous ses sorts et son pouvoir de déchaînement de Ki. Il ne peut plus monter en niveau en tant que sohei. Il regagne ses sorts et son pouvoir s'il accomplit une pénitence adéquate.

**Caractéristiques :** Charisme (pouvoirs), Force (jets d'attaque au corps à corps et jets de dégâts), Sagesse (sorts divins).

**Compétences :** Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Frappe iaijutsu (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag)

**Dés de Vie :** D10

**Point de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ:** 5d4 x 10 po

**Source :** guide de l'orient

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes :** Armes courantes et Armes de guerre (toutes).

**Port d'Armure :** Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes. Pas de

bouclier.

**Arme de prédilection:** les sohei obtiennent le don supplémentaire Arme de prédilection. Beaucoup choisissent le naginata, l'arme traditionnelle des sohei.

**Sorts :** à partir du 4e niveau, le sohei devient capable de lancer quelques sorts divins. Pour lancer un sort, le sohei doit avoir une sagesse d'au moins 10 + niveau du sort, aussi doit-il avoir plus de 10 en Sagesse. Les sorts supplémentaires du sohei sont calculés par rapport à la Sagesse, et les jets de sauvegarde contre ces sorts ont un degré de difficulté de 10 + niveau du sort + modificateur de Sag. Quand le sohei gagne 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de niveau 1 au niveau 4, il ne gagne que les sorts supplémentaires. Un sohei sans sort supplémentaire pour ce niveau ne peut pas encore lancer de sort de ce niveau. Le sohei a accès à tous les sorts de la liste de sorts de sohei. Jusqu'au 3e niveau, le sohei n'a pas de niveau de lanceur de sorts. Dès le 4e niveau, ce niveau est égal à la moitié de son niveau de classe.

**Déchaînement de ki :** dès le 1er niveau, le sohei gagne la capacité de concentrer son ki en un déferlement d'énergie destructrice. Dans cet état de frénésie, il gagne temporairement +2 en Force et +2 en Dextérité. Sa vitesse augmente de 3 m, et il peut porter une rafale de coups en effectuant une action complexe en mêlée, faisant une attaque supplémentaire par round avec une pénalité de -2 à chaque attaque.

Lors du déchaînement de ki, un sohei ne peut pas utiliser ses compétences ou pouvoirs qui requièrent patience ou concentration. Il peut utiliser ses dons, excepté Expertise du combat, les dons de création d'objet, les dons de métamagie et Talent (s'il est lié à une compétence qui requiert patience ou concentration). Un déchaînement de ki dure un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de Constitution du sohei. Le sohei peut mettre volontairement un terme prématuré au déchaînement. À la fin, le sohei est fatigué (-2 en For, -2 en Dex, ne peut ni charger ni courir) pour la durée de cette rencontre. Le sohei ne peut provoquer ce déchaînement qu'une fois par rencontre et un certain nombre de fois par jour (selon son niveau). Déclencher le déchaînement est instantané, mais le sohei peut uniquement le faire lors de son action, et non en réponse aux actions de quelqu'un d'autre.

**Parade de projectiles :** au 3e niveau, le sohei gagne le don Parade de Projectiles), même s'il ne remplit pas les conditions (don et score de Dextérité).

**Conscience augmentée:** au 5e niveau, le sohei gagne le don Conscience augmentée, même s'il ne remplit pas les conditions requises.

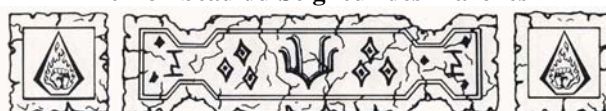
**Détermination :** un sohei de niveau 5 est immunisé contre l'étourdissement, ainsi que contre les pouvoirs et sorts de sommeil.

**Frappe défensive:** au 7e niveau, le sohei gagne le don Frappe défensive même s'il ne remplit pas les conditions requises.

**Ardeur:** la bénédiction particulière dont bénéficie le sohei lui permet d'ignorer les effets magiques qui tentent de le blesser. Si un sohei du 9e niveau au moins réussit un jet de Volonté ou de Vigueur qui, en temps normal, réduirait l'effet du sort, il ne subit aucun effet. Seuls les effets des sorts dont le jet de sauvegarde est du style « Volonté, partiel », « Vigueur, demi-dégâts », etc. peuvent être ignorés de cette façon.

**Réduction des dégâts:** à partir du niveau 11, le sohei a le pouvoir d'ignorer un certain niveau de dégâts dus à chaque coup ou attaque. Enlevez 1 à tous les dégâts que subit le sohei. Au 14e niveau, cette réduction de dégâts est de 2. Au 17e, elle est de 3. Au 20e, elle atteint 4. La réduction des dégâts peut les amener à 0, mais pas en dessous.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                               | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|--|---|---|---|---|
| 1      | +0                | +0             | +2             | +2             | Déchaînement Ki 1/ jour, arme de prédilection      | — | — | — | — |
| 2      | +1                | +0             | +3             | +3             |  | — | — | — | — |
| 3      | +2                | +1             | +3             | +3             | Déchaînement Ki 2/ jour , parade projectile        | — | — | — | — |
| 4      | +3                | +1             | +4             | +4             |  | 0 | — | — | — |
| 5      | +3                | +1             | +4             | +4             | Conscience augmentée, détermination                | 0 | — | — | — |
| 6      | +4                | +2             | +5             | +5             |  | 1 | — | — | — |
| 7      | +5                | +2             | +5             | +5             | Frappe défensive, déchaînement Ki 3/ jour          | 1 | — | — | — |
| 8      | +6 / +1           | +2             | +6             | +6             |  | 1 | 0 | — | — |
| 9      | +6 / +1           | +3             | +6             | +6             | Ardeur   | 1 | 0 | — | — |
| 10     | +7 / +2           | +3             | +7             | +7             |  | 1 | 1 | — | — |
| 11     | +8 / +3           | +3             | +7             | +7             | Réduction des dégâts 1 /-, Déchaînement Ki 4/ jour | 1 | 1 | 0 | — |
| 12     | +9 / +4           | +4             | +8             | +8             |  | 1 | 1 | 1 | — |
| 13     | +9 / +4           | +4             | +8             | +8             |  | 1 | 1 | 1 | — |
| 14     | +10 / +5          | +4             | +9             | +9             | Réduction des dégâts 2/ -, Déchaînement Ki 5/ jour | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15     | +11 / +6 / +1     | +5             | +9             | +9             |  | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16     | +12 / +7 / +2     | +5             | +10            | +10            |  | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 17     | +12 / +7 / +2     | +5             | +10            | +10            | Réduction des dégâts 3/ -                          | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 18     | +13 / +8 / +3     | +6             | +11            | +11            |  | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 19     | +14 / +9 / +4     | +6             | +11            | +11            | Déchaînement Ki 6/ jour                            | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20     | +15 / +10 / +5    | +6             | +12            | +12            | Réduction des dégâts 4/ -                          | 3 | 3 | 3 | 3 |

Illustration : Shou Expatriate (Regions illo)



# SPADASSIN

## Compétences et Attributs

**Alignement** : au choix

**Caractéristiques** : Dex (CA, compétences). Des valeurs élevées Intelligence et de Charisme sont la marque d'un bon spadassin.

**Compétences** : Acrobatie (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

**Dés de Vie** : D10

**Point de compétence au niveau 1** : (4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ** : 5d4 x 10 po

**Source** : codex martial



## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et Armes de guerre.

**Port d'Armure** : Armures légères. Pas de bouclier.

**Attaque en finesse (Ext)** : Un spadassin obtient le don Attaque en finesse en tant que don supplémentaire au niveau 1 même s'il n'en remplit pas les conditions.

**Style (Ext)** : Un spadassin de niveau 2 obtient un bonus d'aptitude de +1 sur les jets de Réflexes. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 20. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

**Frappe instinctive (Ext)** : Au niveau 3, le spadassin devient capable de placer instinctivement ses coups là où ils infligeront le plus de dégâts. Il applique un bonus égal à son (éventuel) bonus d'Intelligence sur les jets de dégâts (en plus de son éventuel bonus de Force) des armes légères et des armes pouvant être utilisées avec Attaque en finesse (comme la chaîne cloutée, la rapière ou le fouet). Les cibles immunisées aux attaques sournoises ou aux coups critiques sont aussi immunisées contre les dégâts de la frappe instinctive. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

**Bonus d'esquive (Ext)** : Le spadassin est un duelliste par essence, habitué à se battre contre un adversaire unique. Pendant son tour de jeu, il peut désigner l'un de ses adversaires, contre lequel il bénéficie alors d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques au corps à corps. Il peut choisir un nouvel adversaire dans

un de ses tours de jeu suivants. Ce bonus augmente de +1 tous les cinq niveaux après le 5e (soit +2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20). Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde. Si le spadassin possède aussi le don Esquive, il n'est pas obligé de désigner le même adversaire pour le don et l'aptitude de classe. Mais s'il le fait, les deux bonus se cumulent.

**Charge acrobatique (Ext)** : Un spadassin de niveau 7 ou plus peut charger même dans des conditions où une charge est normalement impossible. Il peut charger même sur un terrain difficile ou à travers l'espace occupé par un allié. Ce pouvoir lui permet de dévaler un escalier, de se balancer à un chandelier ou de sauter depuis un balcon et d'atterrir sur son adversaire. Selon les circonstances, il peut toutefois avoir à réussir les tests de compétences adéquats (Saut et Acrobaties notamment) pour réussir son mouvement.

**Science de la prise en tenaille (Ext)** : Lorsqu'un spadassin de niveau 8 ou plus prend un adversaire en tenaille, il obtient un bonus de +4 sur son jet d'attaque (plutôt que +2). (Les autres personnages participant à la prise en tenaille avec le spadassin ne bénéficient pas de cette augmentation du bonus)

**Chanceux (Ext)** : Selon beaucoup de spadassins, « mieux vaut être chanceux que talentueux ». Une fois par jour, un spadassin de niveau 11 ou plus peut relancer un jet d'attaque, un test de compétence, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde venant de rater. Le personnage doit conserver le nouveau résultat, même s'il s'avère être inférieur à l'original.

**Maîtrise des compétences acrobatiques (Ext)** : Au niveau 13, le spadassin est tellement assuré de ses compétences acrobatiques qu'il peut les utiliser avec confiance même dans de mauvaises conditions. Lorsqu'il fait un test d'Acrobaties ou de Saut, il peut faire 10 même si le stress ou des distractions devaient l'en empêcher.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Critique affaiblissant (Ext)** : Lorsqu'un spadassin de niveau 14 ou plus réussit un coup critique, il inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Force (en plus des dégâts normaux). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

**Esprit fuyant (Ext)** : Il est difficile de contrôler magiquement l'esprit d'un spadassin de niveau 17 ou plus. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard avec le même DD (à condition d'être encore vivant). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

**Critique sanglant (Ext)** : Lorsqu'un spadassin de niveau 19 ou plus réussit un coup critique, il inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution (en plus des dégâts normaux et de l'affaiblissement de Force dû à son aptitude de classe de critique affaiblissant). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                  |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---------------------------------------|
| 1      | +1                | +0             | +2             | +0             | Attaque en finesse                    |
| 2      | +2                | +0             | +3             | +0             | Style +1                              |
| 3      | +3                | +1             | +3             | +1             | Frappe instinctive                    |
| 4      | +4                | +1             | +4             | +1             | -                                     |
| 5      | +5                | +1             | +4             | +1             | Bonus d'Esquive (+1)                  |
| 6      | +6/+1             | +2             | +5             | +2             | -                                     |
| 7      | +7/+2             | +2             | +5             | +2             | Charge acrobatique                    |
| 8      | +8/+3             | +2             | +6             | +2             | Science de la prise en tenaille       |
| 9      | +9/+4             | +3             | +6             | +3             | -                                     |
| 10     | +10/+5            | +3             | +7             | +3             | Bonus d'Esquive (+2)                  |
| 11     | +11/+6/+1         | +3             | +7             | +3             | Chanceux                              |
| 12     | +12/+7/+2         | +4             | +8             | +4             | -                                     |
| 13     | +13/+8/+3         | +4             | +8             | +4             | Maîtrise des compétences acrobatiques |
| 14     | +14/+9/+4         | +4             | +9             | +4             | Critique affaiblissant                |
| 15     | +15/+10/+5        | +5             | +9             | +5             | Bonus d'Esquive (+3)                  |
| 16     | +16/+11/+6/+1     | +5             | +10            | +5             | -                                     |
| 17     | +17/+12/+7/+2     | +5             | +10            | +5             | Esprit fuyant                         |
| 18     | +18/+13/+8/+3     | +6             | +11            | +6             | -                                     |
| 19     | +19/+14/+9/+4     | +6             | +11            | +6             | Critique sanglant                     |
| 20     | +20/+15/+10/+5    | +6             | +12            | +6             | Bonus d'Esquive (+4)                  |

Illustration : The Swashbuckler by Ginger Kubic



# TOURMENTEUR



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Tous sauf bon.

**Ancien tourmenteur** : un tourmenteur dont l'alignement devient bon perd immédiatement toutes ses aptitudes de classe surnaturelles et l'accès à ses sorts. Son familier redevient un animal ordinaire et quitte le service du personnage. Celui-ci ne peut plus gagner de niveaux supplémentaires de tourmenteur. Il conserve les autres avantages de la classe (comme la formation au maniement des armes et au port des armures et les dons supplémentaires).

**Caractéristiques** : Le Cha (Pouvoirs spéciaux) et Force (Combat)

**Compétences**: Art de la magie (Int), Artisanat (Int), 'Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag).

**Dés de Vie** : D10

**Point de compétence au niveau 1** : (2 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po

**Source**: codex martial

## Aptitudes de classe

**Maniement des armes** : Les tourmenteurs sont formés au maniement de toutes les armes courantes et toutes les armes de guerre.

**Port d'armure** : port des armures légères. Les composantes gestuelles des sorts de tourmenteur sont suffisamment simples pour qu'ils soient capables de les lancer sans risque d'échec même lorsqu'ils portent une armure légère. Néanmoins, comme n'importe quel autre pratiquant de la magie profane, un tourmenteur portant une armure intermédiaire ou lourde (ou un bouclier) encourt les risques normaux d'échec des sorts (si le sort comporte une composante gestuelle, ce qui est le cas de l'immense majorité d'entre eux). Les sorts d'autres classes d'un tourmenteur multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

**Tourment (Sur)** : Une fois par jour et par une action libre, un tourmenteur peut lancer une malédiction sur l'un de ses adversaires. Il doit voir sa cible et se trouver à 18 mètres ou moins d'elle. Pendant l'heure suivante, le sujet du tourment subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de caractéristique et de compétence, ainsi qu'aux jets de dégâts des armes. Un jet de Volonté [DD égal à 10 + 1/2 le niveau du tourmenteur + le modificateur de Cha du tourmenteur] réussi permet d'annuler cet effet. Tous les quatre niveaux au-delà du premier (soit 5, 9, 13 et 17), le tourmenteur obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir (voir la Table 1-3). Les effets de plusieurs tourments sur le même sujet ne se cumulent pas. Un jet de sauvegarde réussi immunise contre le tourment de ce tourmenteur en particulier pendant les 24 prochaines heures. Tout effet délivrant ou dissipant une malédiction permet également d'annuler les effets d'un tourment.

**Résistance profane (Sur)** : Au niveau 2, le tourmenteur obtient un bonus sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques égal à son bonus de Charisme (minimum +1).

**Ardeur (Ext)** : À partir du niveau 3, le tourmenteur peut résister à la magie avec une détermination et un tonus remarquables. Lorsqu'il réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre une attaque autorisant un jet de sauvegarde pour réduire ses effets (comme n'importe quel sort dont la ligne Sauvegarde indique « Vigueur, partiel » ou « Volonté, partiel »), il ne subit aucun effet (plutôt que des effets réduits). Un tourmenteur inconscient ou endormi ne bénéficie pas des effets de ce pouvoir.

**Appel de familier** : Un tourmenteur de niveau 4 ou plus a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage. La puissance du familier croît avec celle de son maître. Considérez le tourmenteur comme un ensorceleur de 3 niveaux de moins pour déterminer les pouvoirs et les caractéristiques du familier. Si le familier meurt ou si le tourmenteur le renvoie, le personnage doit jouer un jet de Vigueur (DD 15). En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau de tourmenteur (en cas de réussite, ce total est réduit de moitié). Le nombre de points d'expérience du personnage ne peut jamais tomber en dessous de 0 suite au décès ou au renvoi de son familier. Le familier peut être remplacé au bout d'un an et un jour, ou bien ramené à la vie (sans perte de niveau, ni de points de Constitution).



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Sorts** : Dès le niveau 4, un tourmenteur peut lancer un petit nombre de sorts profanes appartenant à la liste de sorts de tourmenteur. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à la manière des ensorceleurs. Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de tourmenteur. Pour apprendre ou lancer un sort, un tourmenteur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du tourmenteur. Jusqu'au niveau 3, le tourmenteur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. A partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de tourmenteur.

**Dons supplémentaires** : Au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants (10, 15 et 20), le tourmenteur gagne un don supplémentaire, qu'il doit obligatoirement choisir parmi la liste suivante (École renforcée (enchantement, nécromancie ou transmutation uniquement), École supérieure (enchantement, nécromancie ou transmutation uniquement), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Magie de guerre).

**Tourment supérieur (Sur)** : Lorsque le tourmenteur atteint le niveau 7, le malus subi par le sujet du tourment sur les jets d'attaque et de sauvegarde, sur les tests de caractéristique et de compétence et sur les jets d'attaque des armes passe à -4 (au lieu de -2).

**Aura de malchance (Sur)** : Une fois par jour et par une action libre, un tourmenteur de niveau 12 ou plus peut créer une aura funeste de malchance. Tant que l'aura est active, toute attaque au corps à corps ou à distance contre le tourmenteur a 20% de chance de rater (cet effet est similaire à celui du camouflage). L'aura persiste pendant un nombre de rounds égal à 3 + l'éventuel bonus de Charisme du tourmenteur. Le tourmenteur obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir au niveau 16 et au niveau 20.

**Tourment suprême (Sur)** : Lorsque le tourmenteur atteint le niveau 19, le malus subi par le sujet du tourment sur les jets d'attaque et de sauvegarde, sur les tests de caractéristique et de compétence et sur les jets d'attaque des armes passe à -6 (au lieu de -4).

## Table de progression

| Niv. à l'Attaque | B. de Base     | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial                                      | Sorts par jour |       |       |       | Sorts connus   |                |                |                |
|------------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|--|----------------|-------|-------|-------|----------------|----------------|----------------|----------------|
|                  |                |                 |                |                |  | Niv 1          | Niv 2 | Niv 3 | Niv 4 | Niv 1          | Niv 2          | Niv 3          | Niv 4          |
| 1                | +1             | +0              | +2             | +0             | Tourment                                     | -              | -     | -     | -     | -              | -              | -              | -              |
| 2                | +2             | +0              | +3             | +0             | Résistance profane                           | -              | -     | -     | -     | -              | -              | -              | -              |
| 3                | +3             | +1              | +3             | +1             | Ardeur                                       | -              | -     | -     | -     | -              | -              | -              | -              |
| 4                | +4             | +1              | +4             | +1             | Appel de familier, magie profane             | 0              | -     | -     | -     | 2 <sup>1</sup> | -              | -              | -              |
| 5                | +5             | +1              | +4             | +1             | Tourment (2f/j), Don supplémentaire          | 0              | -     | -     | -     | 2 <sup>1</sup> | -              | -              | -              |
| 6                | +6/+1          | +2              | +5             | +2             | -  | 1              | -     | -     | -     | 3              | -              | -              | -              |
| 7                | +7/+2          | +2              | +5             | +2             | Tourment supérieur                           | 1              | -     | -     | -     | 3              | -              | -              | -              |
| 8                | +8/+3          | +2              | +6             | +2             | —  | 1              | 0     | -     | -     | 4              | 2 <sup>1</sup> | -              | -              |
| 9                | +9/+4          | +3              | +6             | +3             | Tourment (3f/j)                              | 1              | 0     | -     | -     | 4              | 2 <sup>1</sup> | -              | -              |
| 10               | +10/+5         | +3              | +7             | +3             | Don supplémentaire                           | 1              | 1     | -     | -     | 4              | 3              | -              | -              |
| 11               | +11/+6/+1      | +3              | +7             | +3             | —  | 1              | 1     | 0     | -     | 4              | 3              | 2 <sup>1</sup> | -              |
| 12               | +12/+7/+2      | +4              | +8             | +4             | Aura de malchance                            | 1              | 1     | 1     | -     | 4              | 4              | 3              | -              |
| 13               | +13/+8/+3      | +4              | +8             | +4             | Tourment (4f/j)                              | 1              | 1     | 1     | -     | 4              | 4              | 3              | -              |
| 14               | +14/+9/+4      | +4              | +9             | +4             | —  | 2              | 1     | 1     | 0     | 4              | 4              | 4              | 2 <sup>1</sup> |
| 15               | +15/+10/+5     | +5              | +9             | +5             | Don supplémentaire                           | 2              | 1     | 1     | 1     | 4              | 4              | 4              | 3              |
| 16               | +16/+11/+6/+1  | +5              | +10            | +5             | Aura de malchance (2f/j)                     | 2              | 2     | 1     | 1     | 4              | 4              | 4              | 3              |
| 17               | +17/+12/+7/+2  | +5              | +10            | +5             | Tourment (5f/j)                              | 2              | 2     | 2     | 1     | 5              | 4              | 4              | 4              |
| 18               | +18/+13/+8/+3  | +6              | +11            | +6             | —  | 3              | 2     | 2     | 1     | 5              | 5              | 4              | 4              |
| 19               | +19/+14/+9/+4  | +6              | +11            | +6             | Tourment suprême                             | 3              | 3     | 3     | 2     | 5              | 5              | 5              | 4              |
| 20               | +20/+15/+10/+5 | +6              | +12            | +6             | Don supplémentaire, aura de malchance (3f/j) | 3              | 3     | 3     | 3     | 5              | 5              | 5              | 5              |

<sup>1</sup> A condition que le tourmenteur ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Illustration : Hexblade by Wayne England

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# Les adeptes divins

*Le prêtre est un homme chargé du service liturgique dans une religion. Il porte généralement un nom particulier, suivant la religion considérée. Dans ce chapitre, vous allez découvrir les serviteurs des panthéons fantastiques: Prêtre et Druide représentent les classes les plus connues car elles sont présentes dans l'univers de DD depuis sa création. Avec l'avènement du système D20, de nombreuses variantes ont vu le jour tel que le Guérisseur ou l'Elu divin.*

*Les lanceurs de sorts divins représentent souvent un bon compromis entre action et magie car leur magie divine se double de talents martiaux non négligeables.*



Illustration Chapter 1 Start by Scott Roller



## CHAMAN SPIRITE

### Compétences et Attributs

**Alignement** : au choix

**Caractéristiques** : Sagesse (sorts) et Charisme (sorts)

**Compétences** : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance [Folklore local] (Int), Connaissance [Géographie] (Int), Connaissance [histoire] (Int), Connaissance [Nature] (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Sag), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag)

**Dés de Vie** : D8

**Point de compétence au niveau 1** : (4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 4d4 x 10 po

**Source**: codex divin



### Aptitudes de classe

**Armes et armures**: arc court, bâton, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, hache de lancer, hachette, javeline, lance, pique. Port des armures légères et maniement du bouclier (sauf pavois)

**Sorts** : le chaman spirite lance des sorts divins issus de la liste des druides Il peut lancer tout sort qu'il a recueilli sans avoir à le préparer à l'avance, à la manière des ensorceleurs. Sorts en bonus : Basés sur la Sagesse. Lancer un Sort : Sagesse minimum = 10 + niveau du sort. Jets de Sauvegarde : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du chaman.

Comme c'est le cas pour un ensorceleur, le répertoire de sorts connus par le chaman est limité ; en revanche il peut changer chaque jour la sélection de sorts qu'il connaît. Quand un chaman médite pour récupérer son quota de sorts journaliers, il envoie son esprit guide négocier avec les esprits et recueillir le savoir qui donne accès aux sorts de druide précis qu'il sera en mesure de lancer durant la journée. Il peut jeter tout sort ainsi recueilli à tout moment de la journée, à condition de ne pas avoir épuisé son quota pour le niveau de sort correspondant.

**Esprit guide** : tous les chamans ont un esprit guide, véritable personnification du monde des esprits. Il n'existe que dans l'esprit et l'âme du chaman. Il lui octroie le don Vigilance.

**Empathie sauvage (Ext)** : Un chaman peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du chaman + le modificateur de Charisme du chaman. Pour utiliser d'empathie sauvage le chaman et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps, ou être plus rapide.

Cette aptitude ne peut servir pour influencer une créature magique.

**Correction des esprits (Sur)** : Dès le niveau 2, le chaman peut recourir à la magie divine qui lui est conférée par ses protecteurs du monde spirituel pour s'en prendre aux esprits hostiles. Cela se fait par une action simple infligeant 1d6 pts de dgts/ niveau de chaman à tous les esprits compris dans un rayon de 9m. Les esprits concernés ont droit à un jet de Volonté (DD10 + Niv Chaman + Modif Charisme) pour réduire de moitiés les dégâts.

Quand, il recourt à cette aptitude contre les créatures intangibles, le chaman spirite n'est pas soumis aux 50% d'échecs habituels. Le chaman peut y recourir (3 + modif de charisme) / jour.

**Détection des esprits (Mag)** : Le chaman peut opérer une détection des esprits à volonté sous forme de pouvoirs magiques. Le fonctionnement est le même que pour le sort Détection des morts vivants, si ce n'est que les créatures détectées sont celles qu'on considère comme des esprits.

**Bénédiction des esprits (Sur)** : dès le niveau 5, l'esprit guide du chaman spirite l'aide à garder le contrôle de soi. Si le chaman spirite est affecté par un sort ou un pouvoir de l'école des enchantements et qu'il manque son jet de sauvegarde, il peut tenter à nouveau de se sauvegarder 1 round plus tard avec le même DD. Il ne peut bénéficier que d'une seule tentative de la sorte par jet de sauvegarde.

**Guerrier spectral (Sur)** : À partir du niveau 6, le chaman spiritiste confère la propriété spectrale à toute arme qu'il manie tant qu'il la tient en main. Il acquiert une certaine résistance aux attaques de contact des créatures intangibles dans la

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



mesure où c'est désormais sa classe d'armure normale (et non plus sa classe d'armure de contact) qui compte contre les attaques de contact assénées par les créatures intangibles.

**Protection des esprits (Mag)** : Dès le niveau 7 et une fois par jour, le chaman spiritiste peut s'adonner à un rite spécial qui lui permet de se protéger, ainsi que ses compagnons, contre les esprits hostiles. L'exercice du rite prend 1 minute. La protection dure ensuite 10 minutes par niveau de classe de chaman spiritiste et agit par ailleurs comme le sort *cercle magique* contre le Mal, si ce n'est qu'elle protège contre les esprits.

**Forme spirituelle (Sur)** : À partir du niveau 9, le chaman spiritiste a appris à se métamorphoser temporairement en esprit. Une fois par jour, il peut se rendre intangible par une action simple, pour une durée n'excédant pas 1 minute. Tant qu'il est intangible, le chaman spiritiste reçoit tous les avantages du sous-type intangible (cf. glossaire du Manuel des Monstres), y compris l'immunité contre les attaques non magiques, 50% de chances d'ignorer les dégâts infligés par une source tangible et la capacité de pénétrer dans et de se déplacer à travers les objets solides. Dans cet état, le chaman spiritiste perd tout bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle à la CA, mais reçoit un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Sous forme intangible, le chaman spiritiste n'a pas de valeur de Force contre les créatures et les objets tangibles et ne peut effectuer d'attaques physiques sur eux, mais il est capable d'asséner une attaque de contact au corps à corps (ajoutez le modificateur de Dextérité du chaman spiritiste au jet d'attaque) infligeant 1d6 points de dégâts à toute cible tangible. On considère que l'attaque est réalisée avec une arme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

À partir du niveau 15, le chaman spiritiste peut prendre sa forme spirituelle deux fois par jour. Au niveau 20, il peut y recourir trois fois par jour.

**Assistant magique (Sur)** : Dès le niveau 10, le chaman spiritiste peut, par une action libre, demander à son esprit guide de maintenir la concentration d'un sort ou d'un pouvoir magique exigeant de se concentrer. Le chaman spiritiste peut ensuite agir librement pendant que son esprit guide assure la concentration demandée par le sort. L'esprit guide ne peut se concentrer que sur un seul son à la fois. Si cela s'avère nécessaire pour maintenir les effets du sort, l'esprit guide effectue les tests de Concentration appropriés à la place du chaman spiritiste, en prenant le modificateur de Concentration du chaman spiritiste. L'esprit guide n'a pas besoin de passer par un test de Concentration quand, par exemple, le chaman spiritiste subit des dégâts. L'esprit lui-même n'est présent pour personne qui pourrait l'interrompre ou interagir avec lui d'une quelconque manière.

**Rappel de l'esprit (Mag)** : Arrivé au niveau 11, le chaman spiritiste reçoit le pouvoir de rappeler l'esprit d'une créature défunte avant qu'il n'ait complètement quitté son corps. Une fois par semaine, il peut ainsi lier à nouveau l'esprit au corps et ramener la créature récemment décédée à la vie. Ce pouvoir doit être utilisé dans le round qui suit la mort de la victime. Son fonctionnement est identique à celui de *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ne subit pas de perte de niveau, de Constitution ou de sorts. La créature se retrouve à -1 pv et stabilisée.

**Exorcisme (Sur)** : À partir du niveau 13, le chaman spiritiste peut, par une action complexe, forcer une créature ou un esprit possédant à sortir du corps habité (comme un fantôme doté du pouvoir de possession maléfique)- Pour exorciser une créature possédante, il doit réussir un test de niveau de classe de chaman spiritiste (auquel il ajoute son modificateur de Charisme) assorti d'un DD égal à 10 + DV de la créature possédante + modificateur de Charisme de la créature. Si le résultat est supérieur ou égal au DD, le chaman spiritiste force le possédant à quitter le corps, avec les conséquences induites par la méthode de possession. Un esprit ainsi exorcisé ne peut tenter à nouveau de posséder la même cible durant les 24 heures qui suivent l'opération.

**Affaiblissement des esprits (Sur)** : Dès le niveau 16, le chaman spiritiste peut choisir de dépouiller les esprits de leurs défenses plutôt que de les blesser par le biais de son aptitude, de correction des esprits. Un esprit ainsi affaibli perd toute résistance à la magie et toute réduction des dégâts ignorée par les armes magiques, les armes en argent, les armes en fer froid ou les armes d'alignement (mais pas les réductions des dégâts ignorées par les armes en adamantium ou s'appliquant contre toutes les attaques). De plus; les esprits intangibles perdent leur immunité contre les attaques non magiques, leurs 50 % de chances d'ignorer les dégâts infligés par des sources tangibles et leur aptitude à pénétrer et se déplacer dans les objets.

Pour affaiblir les esprits, le chaman spiritiste recourt à son pouvoir de correction des esprits, mais décide d'infliger moins de dégâts pour pouvoir affaiblir les esprits pour une courte durée. Pour chaque tranche de 3d6 de dégâts à laquelle le chaman spiritiste renonce pour son pouvoir de correction des esprits, les esprits affectés se retrouvent affaiblis pendant 1 round.

**Voyage spirituel (Mag)** : Le chaman spiritiste sait comment faire disparaître son corps pour se retrouver dans le monde des esprits à partir du niveau 17. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *traversé des ombres*, si ce n'est que le chaman spiritiste ne peut que se transporter lui-même. Il n'a pas besoin de se trouver dans une zone ombragée et voyage par le plan des Esprits (et non le plan de l'ombre). Le chaman spiritiste peut recourir à terre aptitude une fois par jour.

**Élu des esprits (Mag)** : Au niveau 19, le chaman spiritiste apprend à réaliser un rite spécial qui le met à l'abri de la mort. L'exercice du rite demande 8 heures et le chaman spiritiste doit s'acquitter d'une partie de son énergie vitale (ce qui lui coûte 1000 points d'expérience). Les effets conférés par le rite persistent jusqu'à ce que le chaman spiritiste y mette un terme ou jusqu'à ce qu'ils soient activés. Tant qu'il est sous la protection de ce rite, le chaman spiritiste reçoit automatiquement l'équivalent d'un sort de guérison suprême (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de chaman spiritiste) si jamais il tombe à 0 point de vie ou moins ou voit l'une de ses valeurs de caractéristique réduite à 0. Il reçoit instantanément les effets du sort, même s'il descend à -10 pv ou en dessous à la suite d'une attaque ennemie, il peut donc survivre à un coup qui l'aurait sans cela tué à coup sûr. La protection du rite est épuisée dès son activation et le chaman spiritiste doit s'adonner à un nouveau rite s'il veut en bénéficier une fois de plus.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Esprit incarné (Ext)** : Arrivé au niveau 20, le chaman spiritiste ne fait plus qu'un avec le monde des esprits. Il est considéré désormais, et pour toujours, comme une créature de type fée et non plus comme un humanoïde pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par ailleurs, il bénéficie d'une réduction aux dégâts (5/fer froid).

### Table de progression

| Niv. | B. de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial                     | — Nombre de Sorts par Jour — |   |   |   |   |   |   |   |   |   | — Nombre de Sorts recueillis — |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|------------------------|-----------------|----------------|----------------|-----------------------------|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                        |                 |                |                |                             | 0                            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0                              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |   |   |   |
| 1    | +0                     | +0              | +2             | +2             | Empathie<br>Esprit guide    | 3                            | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | 3                              | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 2    | +1                     | +0              | +3             | +3             | Correction                  | 4                            | 3 | - | - | - | - | - | - | - | 3 | 2                              | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 3    | +2                     | +1              | +3             | 3              | Détection                   | 5                            | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | 3 | 2                              | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 4    | +3                     | +1              | +4             | +4             | Bénédictio                  | 6                            | 5 | 3 | - | - | - | - | - | - | 3 | 3                              | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 5    | +3                     | +1              | +4             | +4             | Soutien spir                | 6                            | 6 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | 3 | 3                              | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 6    | +4                     | +2              | +5             | +5             | Guerrier spec               | 6                            | 6 | 5 | 3 | - | - | - | - | - | 3 | 3                              | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 7    | +5                     | +2              | +5             | +5             | Protection                  | 6                            | 6 | 6 | 4 | 2 | - | - | - | - | 3 | 3                              | 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 8    | +6/+1                  | +2              | +6             | +6             | -                           | 6                            | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | - | - | 3 | 3                              | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 9    | +6/+1                  | +3              | +6             | +6             | Forme spi                   | 6                            | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | - | - | - | 3 | 3                              | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 10   | +7/+2                  | +3              | +7             | +7             | Assistant                   | 6                            | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | - | 3 | 3                              | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 11   | +8/+3                  | +3              | +7             | +7             | Rappel esprit               | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | - | - | 3 | 3                              | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 12   | +9/+4                  | +4              | +8             | +8             | -                           | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | 3 | 3                              | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |   |
| 13   | +9/+4                  | +4              | +8             | +8             | Exorcisme                   | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | - | 3 | 3                              | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - |   |
| 14   | +10/+5                 | +4              | +9             | +9             | -                           | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | 3 | 3                              | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - |   |
| 15   | +11/+6/+1              | +5              | +9             | +9             | Forme spi                   | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | - | 3                              | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - | - | - | - |
| 16   | +12/+7/+2              | +5              | +10            | +10            | Affaiblissement             | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | 3                              | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 17   | +12/+7/+2              | +5              | +10            | +10            | Voyage                      | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 3                              | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - | - |
| 18   | +13/+8/+3              | +6              | +11            | +11            | -                           | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 3                              | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | - | - | - |
| 19   | +14/+9/+4              | +6              | +11            | +11            | Elu                         | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3                              | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | - | - |
| 20   | +15/+10/+5             | +6              | +12            | +12            | Esprit incarné<br>Forme spi | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3                              | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | - |

Illustration: Waste Druid by Mitch Cotie



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# DRUIDE



## Compétences et attributs

**Alignement** : Neutre Bon, Loyal Neutre, Neutre, Chaotique Neutre ou Neutre Mauvais.

**Anciens Druides** : Un druide cessant de vénérer la nature ou prenant un alignement interdit perd tous ses sorts et pouvoirs. Il est incapable de progresser en niveau de druide tant qu'il n'a pas fait acte de contrition.

**Caractéristiques** : Sagesse (sorts divins) et Dextérité (CA).

**Compétences** : Art de la Magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag).

**Dés de Vie**: D8

**Point de compétence au niveau 1** : (4 + modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 2d4 x 10 po

**Source**: manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Bâton, cimenterre, dague, dard, demi-pique, fronde, gourdin, lance, pique et serpe. Les serments spirituels des druides leur interdisent d'utiliser d'autres armes ! Le maniement d'une arme interdite rend un druide incapable d'utiliser ses pouvoirs pendant toute la durée de son utilisation, et pour les prochaines 24 heures qui suivent son retrait.

**Port d'Armure** : Armures légères et Armures intermédiaires (armure de cuir, de peau ou matelassée uniquement). Maniement du bouclier (en bois uniquement). Le port d'une armure ou le maniement d'un bouclier interdit (métallique) rend un druide incapable d'utiliser ses pouvoirs pendant toute la durée de leur utilisation, et pour les prochaines 24 heures qui suivent leur retrait.

**Sorts Divins** : Les druides utilisent la liste des sorts de druide. Ils acquièrent leurs sorts en méditant (entre 15 minutes et 1 heure) ou en priant à un moment *précis* dans le cycle jour/nuit. Aucun repos préalable n'est nécessaire, mais tous les sorts lancés au cours des 8 dernières heures ne peuvent pas être récupérés ainsi ! Ce moment, une fois fixé par le druide, ne peut plus être changé. **Sorts en bonus** : Basés sur la Sagesse. **Lancer un Sort** : Sagesse minimum = 10 + niveau du sort. **Jets de Sauvegarde** : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du druide.

**Sorts Bons, Chaotiques, Loyaux ou Mauvais** : Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien.

**Langues Supplémentaires** : Un druide peut remplacer une langue raciale supplémentaire par la langue sylvestre. Chaque druide connaît d'office la langue des druides.

**Empathie sauvage (Ext)** : Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du druide + le modificateur de Charisme du druide. Pour utiliser d'empathie sauvage le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps - .ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature, magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2, avec cependant un malus de -1 sur son test.

**Instinct naturel (Ext)** : Le druide bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

**Déplacement facilité (Ext)** : Dès le niveau 2, le druide 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. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

**Absence de traces** : au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

**Compagnon animal (Ext)** : Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 est un animal tout à fait normal pour son espèce à quelques exceptions. Lorsque le druide progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi. Si un druide décide de se séparer de son

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme. Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé.

**Résistance à l'appel de la nature** : partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

**Forme Animale (Mag)** : Une fois par jour, un druide de niveau 5 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal. (Voir le Manuel des Monstres). Ce pouvoir fonctionne comme le sort métamorphose, mis à part les exceptions présentées ici. La durée des effets est d'une heure par niveau de druide, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne sa forme initiale. Une transformation vers ou depuis la forme animale est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La forme choisie doit être celle d'un animal que le personnage connaît bien. Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espèce, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle. Le personnage dispose d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 6, 7, 10, 14 et 18. De plus, un druide de niveau 8 ou plus peut prendre la forme d'un animal de taille G, un druide de niveau 11 ou plus celle d'un animal de taille TP et un druide de niveau 15 ou plus celle d'un animal de taille TG. Cependant, le personnage est limité aux animaux dont les dés de vies sont inférieurs ou égaux à son niveau de druide.

Au niveau 12, un druide peut utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'une créature de type plante, comme un tertre errant. Les restrictions sur la taille et les DV s'appliquent aussi. (Cela ne permet pas à un druide de se transformer en une plante qui n'est pas une créature, comme un chêne ou un rosier.)

Au niveau 16, un druide peut se transformer une fois par jour en un élémentaire d'Air, d'Eau, de Feu ou de Terre et de taille P, M ou G. Cette utilisation du pouvoir ne compte pas dans le quota quotidien de formes animales du druide, elle est comptabilisée séparément. Tant qu'il est transformé, le druide obtient temporairement tous, les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que les dons, de l'élémentaire, dont il prend la forme. Par contre, il conserve son propre type.

**Mille Visages (Sur)** : Niveau 13 : Transformation à volonté, comme pour le sort modification d'apparence.

**Eternelle Jeunesse (Sur)** : Niveau 15 : Le druide ne subit plus les malus aux caractéristiques dus au vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus déjà subis restent en place, et les bonus futurs dus au vieillissement sont tout de même accordés. Enfin, il meurt de vieillesse lorsque son heure est venue.

## Table de progression

| Niveau | Bonus de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial   | Nombre de Sorts par Jour |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--------|---------------------------|-----------------|----------------|----------------|---|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|        |                           |                 |                |                |   | 0                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |   |   |   |   |
| 1      | +0                        | +0              | +2             | +2             | Instinct naturel, empathie sauvage<br>Compagnon animal        | 3                        | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2      | +1                        | +0              | +3             | +3             | Déplacement facilité  | 4                        | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3      | +2                        | +1              | +3             | +3             | Absence de traces   | 4                        | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4      | +3                        | +1              | +4             | +4             | Résistance à l'appel de la nature                             | 5                        | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 5      | +3                        | +1              | +4             | +4             | Forme animale (1/jour)  | 5                        | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 6      | +4                        | +2              | +5             | +5             | Forme animale (2/jour)  | 5                        | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 7      | +5                        | +2              | +5             | +5             | Forme animale (3/jour)  | 6                        | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 8      | +6 / +1                   | +2              | +6             | +6             | Forme animale (taille G)                                      | 6                        | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 9      | +6 / +1                   | +3              | +6             | +6             | Immunité contre le venin                                      | 6                        | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 10     | +7 / +2                   | +3              | +7             | +7             | Forme animale (4/jour)  | 6                        | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 11     | +8 / +3                   | +3              | +7             | +7             | Forme animale (taille TP)                                     | 6                        | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 12     | +9 / +4                   | +4              | +8             | +8             | Forme animale (plantes)                                       | 6                        | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 13     | +9 / +4                   | +4              | +8             | +8             | Mille visages   | 6                        | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 14     | +10 / +5                  | +4              | +9             | +9             | Forme animale (5/jour)  | 6                        | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 15     | +11 / +6 / +1             | +5              | +9             | +9             | Forme animale (taille TG)<br>Eternelle jeunesse               | 6                        | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 16     | +12 / +7 / +2             | +5              | +10            | +10            | Forme animale (élémentaire, 1/jour)                           | 6                        | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 17     | +12 / +7 / +2             | +5              | +10            | +10            | —   | 6                        | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 18     | +13 / +8 / +3             | +6              | +11            | +11            | Forme animale (6/jour)<br>Forme animale (élémentaire, 2/jour) | 6                        | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 19     | +14 / +9 / +4             | +6              | +11            | +11            | —   | 6                        | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — |
| 20     | +15 / +10 / +5            | +6              | +12            | +12            | —   | 6                        | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | — | — | — | — | — |

Illustration : druide par Sam Wood



# ELU DIVIN



## Compétences et Attributs

**Alignement** : A un "cran" maximum de l'alignement de son dieu.

**Anciens Elus**: Un Elu bafouant ouvertement le code de conduite dicté par son dieu perd immédiatement tous ses sorts et ses pouvoirs. Il est incapable de progresser en niveau d'Elu tant qu'il n'a pas fait acte de contrition.

**Caractéristiques** : Charisme (sorts divins) et Sagesse (Puissance des sorts).

**Compétences**: Art de la Magie ( Int), Artisanat (Int), Diplomatie ( Cha), Concentration (Con), Connaissance [Mystères] (Int), Premiers Secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For).

**Dés de Vie** : D8

**Point de compétence au niveau 1** : (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po

**Source** : codex divin

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes ainsi que l'arme de prédilection de son Dieu

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Maniement du bouclier (Sauf Pavois)

**Sorts Divins** : les élus divins utilisent la même liste de sorts que les prêtres mais ne préparent pas leurs sorts à l'avance et n'en connaissent qu'un nombre limité. Ils doivent, par contre, préparer leur esprit à jeter de nouveaux sorts. Tous les sorts lancés au cours de la période de repos ne pourront pas être récupérés ! Un élu divin commence sa carrière avec 4 sorts divins de niveau 0 et 3 sorts divins de niveau 1. Chaque niveau, il acquiert automatiquement les "sorts connus" qui lui manquent. Un Elu divin peut utiliser une unité de sort du niveau de son choix pour lancer un sort de niveau inférieur. Sorts en bonus : Basés sur le Charisme. Lancer un Sort : Charisme minimum = 10 + niveau du sort. Jets de Sauvegarde : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse.

**Arme de prédilection de la divinité** : Au niveau 3, l'élú divin acquiert le don Arme de Prédilection associé à l'arme de son Dieu. Si le personnage dispose déjà de ce don, il peut en choisir un autre.

**Résistance aux énergies destructives (Ext)** : au niveau 5, l'élú divin choisit un type d'énergie contre laquelle il acquiert une résistance de 10 points. Au niveau 10, cette résistance de 10 points s'applique contre un nouveau type d'énergie de son choix, puis contre un troisième type au niveau 15.

**Spécialisation martiale de la divinité** : Au niveau 12, l'élú divin acquiert le don Spécialisation Martiale associé à l'arme de son Dieu. Si le personnage dispose déjà de ce don, il peut en choisir un autre.

**Ailes (Ext.)** : au niveau 17, des ailes poussent dans le dos de l'élú divin, lui permettant de voler à la vitesse de déplacement de base de 18 mètres.

**Réduction des dommages (Sur)** : au niveau 20, l'élú bénéficie d'une réduction des dégâts. Loyal = 10/argent ; Chaotique = 10/fer, Froid ; Neutre = au choix.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niv. | B. de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial              | — Nombre de Sorts par Jour — |   |   |   |   |   |   |   |   |   | — Nombre de Sorts Connus — |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|------------------------|-----------------|----------------|----------------|----------------------|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                        |                 |                |                |                      | 0                            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0                          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |   |
| 1    | +0                     | +2              | +2             | +2             | -                    | 5                            | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | 4                          | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2    | +1                     | +3              | +3             | +3             | -                    | 6                            | 4 | - | - | - | - | - | - | - | - | 5                          | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3    | +2                     | +3              | +3             | 3              | Arme de prédilection | 6                            | 5 | - | - | - | - | - | - | - | - | 5                          | 4 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 4    | +3                     | +4              | +4             | +4             | -                    | 6                            | 6 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | 6                          | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 5    | +3                     | +4              | +4             | +4             | Résistance           | 6                            | 6 | 4 | - | - | - | - | - | - | - | 6                          | 5 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 6    | +4                     | +5              | +5             | +5             | -                    | 6                            | 6 | 5 | 3 | - | - | - | - | - | - | 7                          | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 7    | +5                     | +5              | +5             | +5             | -                    | 6                            | 6 | 6 | 4 | - | - | - | - | - | - | 7                          | 6 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 8    | +6/+1                  | +6              | +6             | +6             | -                    | 6                            | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | - | - | - | 8                          | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 9    | +6/+1                  | +6              | +6             | +6             | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 4 | - | - | - | - | - | 8                          | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 10   | +7/+2                  | +7              | +7             | +7             | Résistance           | 6                            | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | - | - | 9                          | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 11   | +8/+3                  | +7              | +7             | +7             | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | - | - | - | - | 9                          | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 12   | +9/+4                  | +8              | +8             | +8             | Spécialisation       | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | - | 9                          | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - |
| 13   | +9/+4                  | +8              | +8             | +8             | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | - | - | - | 9                          | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - | - |
| 14   | +10/+5                 | +9              | +9             | +9             | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | - | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - |
| 15   | +11/+6/+1              | +9              | +9             | +9             | Résistance           | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | - | - | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - | - |
| 16   | +12/+7/+2              | +10             | +10            | +10            | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | - | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - | - |
| 17   | +12/+7/+2              | +10             | +10            | +10            | Ailes                | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | - | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - | - |
| 18   | +13/+8/+3              | +11             | +11            | +11            | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | - |
| 19   | +14/+9/+4              | +11             | +11            | +11            | -                    | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 |
| 20   | +15/+10/+5             | +12             | +12            | +12            | Réduction des Dgts   | 6                            | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 9                          | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 |

Illustration: Favored Soul by Thomas M. Baxa

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# GUÉRISSEUR



## Compétences et Attributs

**Alignement:** Bon

**Caractéristiques :** Sagesse (sorts divins) et Charisme (pouvoir).

**Compétences :** Concentration (Con), Art de la Magie (Int), Connaissances (Nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag).

**Dés de Vie:** D8

**Point de compétence au niveau 1 :** (4+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Religion :** divinité d'alignement bon.

**Richesse de départ:** 3d4 x 10 po

**Source :** DD miniatures handbook

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes :** Armes courantes.

**Port d'Armure :** Armures légères. Si le guérisseur porte une armure intermédiaire ou lourde, il perd ses pouvoirs pendant son utilisation et durant 24 heures après l'avoir retirée ; idem pour l'usage des boucliers.

**Toucher guérisseur (Ex) :** lorsqu'un guérisseur utilise un sort de soins, il ajoute au total des points restaurés son bonus de Charisme.

**Sorts Divins :** Le guérisseur utilise la liste de sorts des guérisseurs. Il acquiert ses sorts en méditant (entre 15 minutes et 1 heure) ou en priant à un moment *précis* dans le cycle jour/nuit. Aucun repos préalable n'est nécessaire, mais tous les sorts lancés au cours des 8 dernières heures ne peuvent pas être récupérés ainsi ! Ce moment, une fois fixé par le guérisseur, ne peut plus être changé. **Sorts en bonus :** Basés sur la Sagesse. **Lancer un Sort :** Sagesse minimum = 10 + niveau du sort. **Jets de Sauvegarde :** DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du guérisseur.

**Talent [Premiers Secours] :** le guérisseur obtient ce don en tant que don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre talent.

**Exorcisme de la paralysie (Sur) :** au niveau 3, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *Délivrance de la paralysie* lancé à son niveau de guérisseur.

**Exorcisme de la malédiction (Sur) :** au niveau 4, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *Délivrance de la malédiction* lancé à son niveau de guérisseur.

**Exorcisme de la terreur (Sur) :** au niveau 5, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *Délivrance de la Terreur* lancé à son niveau de guérisseur.

**Exorcisme du poison (Sur) :** au niveau 6, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *Neutralisation du poison* lancé à son niveau de guérisseur.

**Maîtrise des soins (Ex) :** au niveau 7, le guérisseur maîtrise tant son art qu'il peut lancé n'importe quel sort de l'école Guérison sans subir d'attaque d'opportunité.

**Compagnon [Licorne] :** une fois par jour, le guérisseur peut invoquer une licorne céleste. L'invocation prend 1 round complet. La licorne apparaît à côté du guérisseur et reste présente 2 heures par niveau de guérisseur. Le guérisseur peut la congédier en usant d'une action libre. A chaque apparition, la licorne est entièrement guérie et réapparaît avec les éventuels objets qu'elle portait.

**Exorcisme de la cécité (Sur) :** au niveau 9, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *Guérison de la cécité* lancé à son niveau de guérisseur.

**Exorcisme du corps (Sur) :** au niveau 10, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *Restauration majeure* lancé à son niveau de guérisseur.

**Exorcisme de la pétrification (Sur) :** au niveau 13, le guérisseur peut recourir gratuitement, une fois par jour, au sort *transformation de la pierre en chair* lancé à son niveau de guérisseur, pour rendre son état normal à une personne pétrifiée.

**Intégrité physique (Sur) :** au niveau 15, le guérisseur acquiert le pouvoir de rendre son intégrité physique à une personne, comme s'il usait du sortilège *Régénération*.

**Nouvelle vie (Sur) :** au niveau 20, une fois par semaine, le guérisseur peut rappeler à la vie une personne comme s'il lançait le sort *Résurrection véritable*.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niv. | Bonus de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volontés | Spécial                          | Nombre de Sorts par Jour |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|---------------------------|-----------------|----------------|-----------------|----------------------------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                           |                 |                |                 |                                  | 0                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |
| 1    | +0                        | +0              | +2             | +2              | Toucher guérisseur               | 4                        | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2    | +1                        | +0              | +3             | +3              | Talent [1 <sup>er</sup> secours] | 4                        | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3    | +1                        | +1              | +3             | +3              | Exorcisme de la paralysie        | 5                        | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4    | +2                        | +1              | +4             | +4              | Exorcisme de la malédiction      | 5                        | 4 | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 5    | +2                        | +1              | +4             | +4              | Exorcisme de la terreur          | 5                        | 5 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 6    | +3                        | +2              | +5             | +5              | Exorcisme du poison              | 5                        | 5 | 4 | 4 | — | — | — | — | — | — | — |
| 7    | +3                        | +2              | +5             | +5              | Maîtrise des soins               | 6                        | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 8    | +4                        | +2              | +6             | +6              | Compagnon [Licorne]              | 6                        | 5 | 5 | 4 | 4 | — | — | — | — | — | — |
| 9    | +4                        | +3              | +6             | +6              | Exorcisme de la cécité           | 6                        | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — | — | — | — |
| 10   | +5                        | +3              | +7             | +7              | Exorcisme du corps               | 6                        | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | — | — | — | — | — |
| 11   | +5                        | +3              | +7             | +7              | —                                | 6                        | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — | — | — |
| 12   | +6 / +1                   | +4              | +8             | +8              | —                                | 6                        | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | — | — | — | — |
| 13   | +6 / +1                   | +4              | +8             | +8              | Exorcisme de la pétrification    | 6                        | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 14   | +7 / +2                   | +4              | +9             | +9              | —                                | 6                        | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | — | — | — |
| 15   | +7 / +2                   | +5              | +9             | +9              | Intégrité physique               | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — |
| 16   | +8 / +3                   | +5              | +10            | +10             | —                                | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | — | — |
| 17   | +8 / +3                   | +5              | +10            | +10             | —                                | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | — |
| 18   | +9 / +4                   | +6              | +11            | +11             | —                                | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | — |
| 19   | +9 / +4                   | +6              | +11            | +11             | —                                | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | — |
| 20   | +10 / +5                  | +6              | +12            | +12             | Nouvelle vie                     | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | — |

Illustration: H Radiant Servant of Pelor by Franz Vohwinkel

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# PRÊTRE



## Compétences et Attributs

**Alignement** : A un "cran" maximum de l'alignement de son dieu. Neutre impossible, sauf si le dieu est neutre.

**Anciens Prêtres** : Un prêtre bafouant ouvertement le code de conduite dicté par son dieu perd immédiatement tous ses sorts et ses pouvoirs. Il est incapable de progresser en niveau de prêtre tant qu'il n'a pas fait acte de contrition.

**Caractéristiques** : Sagesse (sorts divins), Constitution (points de vie) et Charisme (renvoi ou intimidation des morts-vivants).

**Compétences de Classe Attribuées par les Domaines** : *Domaine de la Connaissance* : Connaissances (au choix) (Int). *Domaine de la Duperie* : Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion \* (Dex). *Domaine de la Faune* : Connaissances (nature) (Int). *Domaine de la Flore* : Connaissances (nature) (Int). *Domaine du Voyage* : Survie (Sag).

**Compétences** : Concentration (Con), Art de la Magie (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Connaissances (historiques) (Int), Connaissances (Cosmologie) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag).

**Dés de Vie** : D8

**Point de compétence au niveau 1** : (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) x 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes.

**Port d'Armure** : Armures légères, Armures intermédiaires et Armures lourdes. Maniement du bouclier.

**Arme de Prédilection** : Un prêtre dont le dieu dispose d'une arme de prédilection, ce qui est le cas de la majorité d'entre eux, mettra un point d'honneur à manier celle-ci.

**Sorts Divins** : Les prêtres utilisent la liste des sorts de prêtre. Ils acquièrent leurs sorts en méditant (entre 15 minutes et 1 heure) ou en priant à un moment *précis* dans le cycle jour/nuit. Aucun repos préalable n'est nécessaire, mais tous les sorts lancés au cours des 8 dernières heures ne peuvent pas être récupérés ainsi ! Ce moment, une fois fixé par le prêtre, ne peut plus être changé. Pour chaque niveau de sort, un prêtre reçoit un sort supplémentaire (les "+1" de la table du Prêtre), celui-ci faisant obligatoirement partie de ses deux sorts de domaine (voir ci-dessous). **Sorts en bonus** : Basés sur la Sagesse. **Lancer un Sort** : Sagesse minimum = 10 + niveau du sort. **Jets de Sauvegarde** : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du prêtre.

**Dieux, Domaines et Sorts de Domaines** : Chaque prêtre choisit un dieu. Si la liste des serviteurs de ce dieu comprend une race, le prêtre doit en faire partie pour pouvoir entrer à son service. L'alignement du prêtre se base, en partie, sur celui de son dieu (voir ci-dessus). Il choisit *deux domaines* parmi la liste des domaines de son dieu. Un domaine associé à un alignement (Bien, par exemple) n'est accessible qu'aux prêtres dont l'alignement y correspond. Les prêtres qui ne servent aucun dieu en particulier choisissent tout de même deux domaines. Chaque domaine donne accès à un *sort de domaine* par niveau de sort (voir ci-dessus) et confère un *pouvoir accordé*.

**Incantation Spontanée** : Les prêtres bons (et les prêtres neutres des dieux d'alignement bon) peuvent "sacrifier" l'un de leurs sorts préparés (mais pas un sort de domaine) pour lancer un sort de *soins* de niveau inférieur ou égal (l'un des cinq sorts ayant "soins" dans leur intitulé). Les prêtres mauvais (et les prêtres neutres des dieux mauvais) peuvent faire de même, mais pour lancer des sorts de *blessure* (même remarque). Le reste des prêtres neutres choisissent l'une ou l'autre des deux formes d'*incantation spontanée*, mais ce choix est définitif ! Ce choix est le même que celui consistant à savoir si un prêtre repousse ou intimide les morts-vivants.

**Sorts Bons, Chaotiques, Loyaux et Mauvais** : Un prêtre ne peut pas lancer un sort dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu. Le cas échéant, l'alignement d'un sort figure dans son registre (exemple : [Bien]).

**Renvoi ou Intimidation des Morts-Vivants (Sur)** : Voir "Incantation Spontanée", ci-dessus, concernant le choix de la forme de ce pouvoir ("renvoi" au lieu des *soins* et "intimidation" au lieu de la *blessure*).

- **Renvoi des Morts-Vivants (Sur)** : Action simple sans attaque d'opportunité permettant à un prêtre de repousser les morts-vivants un nombre de fois par jour égal à (3 + modificateur de Charisme). Portée maximale de 18 m soit 12 cases, et les morts-vivants les plus proches sont affectés en premier. Ce pouvoir est bloqué par un abri total. **Jet de Renvoi** :

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



Jet de Charisme ; *Efficacité* : Nombre de DV affectés égal à (2d6 + niveau de prêtre + modificateur de Charisme). *Effet et Durée* : Les morts-vivants affectés fuient aussi vite que possible pendant 10 rounds (1 minute), ou se recroquevillent s'ils ne le peuvent pas. Ces effets se dissipent si le prêtre *s'approche* à moins de 3 m. *Destruction des Morts-Vivants* : Si les DV d'un mort-vivant repoussé sont inférieurs ou égaux à la moitié du niveau de prêtre, il est automatiquement détruit.

- **Intimidation des Morts-Vivants (Sur)** : Procédure identique à celle du "Renvoi des Morts-Vivants" (intimidation au lieu de renvoi et contrôle au lieu de destruction), mais avec deux effets en plus. *Intimidation* : Les morts-vivants affectés se recroquevillent aussitôt et pendant 10 rounds (1 minute). *Contrôle* : Instructions mentales au prix d'une action simple, limite fixée à un total de DV égal au niveau de prêtre. *Dissipation d'une Tentative de Renvoi* : Si le résultat du jet d'intimidation est supérieur ou égal à celui de la tentative de renvoi, les morts-vivants affectés ne sont plus repoussés. *Augmentation du Moral des Morts-Vivants* : Le résultat du jet d'intimidation sur la Table 8-16 (voir MdJ, page 140) indique le nombre de DV virtuels des morts-vivants affectés, mais uniquement contre une tentative de renvoi.
- **Emprise sur les Morts-Vivants** : Ce don, uniquement accessible aux paladins, aux prêtres et aux classes de prestige offrant la possibilité de repousser ou d'intimider les morts-vivants, peut être acquis plusieurs fois. Chaque fois qu'il est pris, il accorde 4 tentatives de renvoi des morts-vivants (voir ci-dessus) de plus par jour. *Note* : Le supplément *Les Gardiens de la Foi* introduit de nouveaux dons ayant trait à la répulsion des morts-vivants. Ces nouveaux dons figurent également dans le présent manuel.

**Langues Supplémentaires** : En plus des langues accessibles à ceux de sa race, un prêtre peut apprendre l'abyssal, le céleste et l'inferral.

## Table de progression

| Niv. | Bonus de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial                                  | Nombre de Sorts par Jour |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |   |   |
|------|---------------------------|-----------------|----------------|----------------|--|--------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|
|      |                           |                 |                |                |  | 0                        | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   |     |     |   |   |
| 1    | +0                        | +0              | +2             | +2             | Renvoi ou intimidation des morts-vivants | 3                        | 1+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 2    | +1                        | +0              | +3             | +3             | —  | 4                        | 2+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 3    | +2                        | +1              | +3             | +3             | —  | 4                        | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 4    | +3                        | +1              | +4             | +4             | —  | 5                        | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 5    | +3                        | +1              | +4             | +4             | —  | 5                        | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 6    | +4                        | +2              | +5             | +5             | —  | 5                        | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 7    | +5                        | +2              | +5             | +5             | —  | 6                        | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 8    | +6 / +1                   | +2              | +6             | +6             | —  | 6                        | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 9    | +6 / +1                   | +3              | +6             | +6             | —  | 6                        | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 10   | +7 / +2                   | +3              | +7             | +7             | —  | 6                        | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 11   | +8 / +3                   | +3              | +7             | +7             | —  | 6                        | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 12   | +9 / +4                   | +4              | +8             | +8             | —  | 6                        | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 13   | +9 / +4                   | +4              | +8             | +8             | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 14   | +10 / +5                  | +4              | +9             | +9             | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | —   | — | — |
| 15   | +11 / +6 / +1             | +5              | +9             | +09            | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | —   | — | — |
| 16   | +12 / +7 / +2             | +5              | +10            | +10            | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | —   | — | — |
| 17   | +12 / +7 / +2             | +5              | +10            | +10            | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | —   | —   | — | — |
| 18   | +13 / +8 / +3             | +6              | +11            | +11            | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | —   | — | — |
| 19   | +14 / +9 / +4             | +6              | +11            | +11            | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | —   | — | — |
| 20   | +15 / +10 / +5            | +6              | +12            | +12            | —  | 6                        | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | — | — |

Illustration: Ollam-by-Sтивен-Belledin

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# SHUGENJA



## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement, au choix.

**Caractéristiques** : Cha (sorts divins), Dextérité (CA) et Constitution (points de vie).

**Compétences**: Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag).

**Dés de Vie** : D6

**Point de compétence au niveau 1** : (4+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 4d4 x 10 po

**Source** : codex divin ou guide de l'orient

## Aptitudes de classe

**Armes & Armure** : le shugenja sait manier les armes courantes et le wakizashi. Il ne sait pas manier le bouclier et n'est pas habitué à porter d'armure.

**Sorts** : Il commence le jeu avec quatre sorts de niveau 0 (appelés inori) et deux sorts de niveau 1 au choix, ainsi qu'un sort de niveau 0 et un sort de niveau 1 déterminés par son école. Il ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour, mais il n'a pas besoin de les préparer à l'avance. Un shugenja peut choisir de

lancer un sort de niveau inférieur à la place d'un sort plus puissant. Le sort est considéré comme ayant son niveau, non celui du sort qu'il remplace.

Pour apprendre à lancer un sort, un shugenja doit avoir un score de Charisme de 10 + le niveau du sort. Le Degré de Difficulté d'un jet de sauvegarde contre un sort de shugenja est de 10 + niveau de sort + modificateur de Cha du shugenja.

Les shugenja n'ont pas de livres de sorts, bien qu'ils écrivent leurs sorts sur des ofuda. Ces ofuda servent de focaliseur divin et doivent être lus pour lancer le sort. Les shugenja peuvent utiliser le don Écriture de parchemins pour créer des parchemins magiques qui fonctionnent comme les parchemins de magiciens ou de prêtres.

**Concentration élémentaire**: chaque shugenja a un élément de prédilection : air, terre, feu ou eau. Cette spécialisation est déterminée par son école. Au moins la moitié des sorts que le shugenja connaît pour chaque niveau de sort doivent appartenir à cet élément, ainsi que le sort imposé par son école. Les shugenja gagnent automatiquement les avantages du don École de prédilection pour les sorts de leur élément de prédilection. Spécialisés dans un élément, les shugenja ont l'interdiction d'apprendre des sorts de l'élément contraire.

**Perception élémentaire** : un des premiers « sorts » - si primaire qu'il est considéré comme un pouvoir magique - qu'apprend un shugenja est la capacité à sentir les éléments. En une action complexe, le shugenja peut ressentir toutes les sources d'un élément choisi (air, terre, feu ou eau) dans un rayon de 3 m. Le shugenja connaît la taille de l'objet mais pas sa position ni sa nature exactes.

En se concentrant plus longtemps, le shugenja peut étendre ses perceptions magiques ou obtenir plus d'informations concernant les éléments détectés. Chaque round passé à se concentrer permet au shugenja d'ajouter 1,5 m au rayon de détection, pour un maximum supplémentaire de (niveau du shugenja x 1,5) m. Sinon, le shugenja peut se concentrer sur une source unique de l'élément perçu par round et faire un jet d'Art de la magie pour en savoir plus sur cette cible. La somme d'informations qu'il apprend dépend du résultat de ce jet.

- ✓ **20 ou plus** Localisation approximative de la cible (la zone de 1,5 m<sup>2</sup> qui le contient ou ses limites les plus proches s'il est plus grand qu'un carré de 1,5 m de côté)
- ✓ **25 ou plus** Permet de savoir si la cible est un objet naturel ou résulte d'un sort (un jet normal de Connaissance des sorts contre un DD de 20 + niveau de sort permet de déterminer la nature de ce sort).
- ✓ **30 ou plus** Permet de savoir si la cible est une créature ou un objet.
- ✓ **35 ou plus** Permet de déterminer la nature exacte de la cible (par exemple : s'agit-il d'un humain ou d'un démon ? Est-il fait d'or ou de pierre ? Cet air est-il respirable ou non ?).

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niv. | Bonus de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial  | Nombre de Sorts Connus |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|---------------------------|-----------------|----------------|----------------|--|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                           |                 |                |                |  | 0                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |   |   |
| 1    | +0                        | +0              | +0             | +2             | Concentration élémentaire, Perception élémentaire (3 fois/j) | 4                      | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2    | +1                        | +0              | +0             | +3             | —  | 5                      | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3    | +1                        | +1              | +1             | +3             | —  | 5                      | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4    | +2                        | +1              | +1             | +4             | —  | 6                      | 3 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 5    | +2                        | +1              | +1             | +4             | Perception élémentaire (4 fois/j)                            | 6                      | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 6    | +3                        | +2              | +2             | +5             | —  | 7                      | 4 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 7    | +3                        | +2              | +2             | +5             | —  | 7                      | 5 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 8    | +4                        | +2              | +2             | +6             | —  | 8                      | 5 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 9    | +4                        | +3              | +3             | +6             | —  | 8                      | 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 10   | +5                        | +3              | +3             | +7             | Perception élémentaire (5 fois/j)                            | 9                      | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 11   | +5                        | +3              | +3             | +7             | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 12   | +6 / +1                   | +4              | +4             | +8             | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 13   | +6 / +1                   | +4              | +4             | +8             | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 14   | +7 / +2                   | +4              | +4             | +9             | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 15   | +7 / +2                   | +5              | +5             | +9             | Perception élémentaire (6 fois/j)                            | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 16   | +8 / +3                   | +5              | +5             | +10            | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — |
| 17   | +8 / +3                   | +5              | +5             | +10            | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 18   | +9 / +4                   | +6              | +6             | +11            | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 19   | +9 / +4                   | +6              | +6             | +11            | —  | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 20   | +10 / +5                  | +6              | +6             | +12            | Perception élémentaire (7 fois/j)                            | 9                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

### Table de Sorts par jour

| Niv. | Nombre de Sorts par Jour |       |       |       |       |       |       |       |       |
|------|--------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|      | 1                        | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     | 9     |
| 1    | s+2+2                    | s+1+1 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| 2    | s+3+2                    | s+1+1 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| 3    | s+3+2                    | s+2+1 | -     | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| 4    | s+3+3                    | s+2+1 | s+1+0 | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| 5    | s+3+3                    | s+2+2 | s+1+1 | -     | -     | -     | -     | -     | -     |
| 6    | s+4+3                    | s+2+2 | s+1+1 | s+1+0 | -     | -     | -     | -     | -     |
| 7    | s+4+3                    | s+3+2 | s+2+1 | s+1+1 | -     | -     | -     | -     | -     |
| 8    | s+4+4                    | s+3+2 | s+2+1 | s+1+1 | s+1+0 | -     | -     | -     | -     |
| 9    | s+4+4                    | s+3+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | -     | -     | -     | -     |
| 10   | s+5+4                    | s+3+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | s+1+0 | -     | -     | -     |
| 11   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | -     | -     | -     |
| 12   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | s+1+0 | -     | -     |
| 13   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | -     | -     |
| 14   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | s+1+0 | -     |
| 15   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | -     |
| 16   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+1+1 | s+1+0 |
| 17   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+2+1 | s+1+1 |
| 18   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+2+1 | s+1+1 |
| 19   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+2+1 | s+2+1 |
| 20   | s+5+4                    | s+3+2 | s+3+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+2 | s+2+1 | s+2+1 | s+2+1 |

\* A chaque niveau, le shugenja obtient un sort d'école, représenté par un « s », pour chaque niveau de sort en partant du niveau 1. Le nombre du milieu est le nombre de sorts de l'élément de prédilection du shugenja, et le dernier nombre est le nombre de sorts supplémentaires connus dans n'importe quel élément.

Illustration : Shugenja par Steve Belledin





## Les maîtres de l'esprit

*Etant donnée l'importance de la magie dans la plupart des sphères, les utilisateurs de pouvoirs mentaux connus sous le nom de psioniques jouent rarement un rôle important. Beaucoup associent le psionique à un pouvoir que possèdent certains monstres, comme les flagelleurs mentaux. Néanmoins, tout individu suffisamment motivé peut apprendre à user de facultés psioniques.*



Illustration : Chapter Start 2 by Ted Pendergraft

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# PRODIGE



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Au choix.

**Caractéristiques**: Cha (Faculté) et Dex (Compétences et CA)

**Compétences**: Acrobaties (Dex), Art psi (Int), Artisanat (Int), Autohypnose (Sag), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (psionique)<sup>o</sup> (Int), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

**Dés de vie** : d6

**Point de compétence au niveau 1** : (4+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 4d4 × 10 po

**Source** : grand manuel des psioniques

## Aptitudes de classe

**Armes et armures** : Le prodige est formé au maniement de toutes les armes courantes et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

**Points psi/jour** : La capacité d'un prodige à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la Table de

progression. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur de Charisme élevée. Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets.

**Facultés connues** : Au début de sa carrière, le prodige connaît une faculté de prodige de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau pair, les secrets d'une nouvelle faculté lui sont dévoilés. Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de prodige. Les dons Connaissance psionique étendue et Connaissance psionique épique lui permettent d'apprendre des facultés issues de listes d'autres classes. Lorsqu'un prodige manifeste une faculté, le coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation. Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un prodige n'est limité que par ses points psi quotidiens.

**Le prodige connaît ses facultés** : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner ses points psi dépensés. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde effectué une faculté de prodige est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de Charisme du prodige.

**Niveau maximum des facultés connues** : Le prodige débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre les facultés de 1er niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés plus complexes. Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le prodige doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau de la faculté.

**Déferlante psionique (Sur)** : Le prodige peut se laisser emporter par sa passion et ses émotions pour produire une véritable déferlante accompagnant ses manifestations de facultés psioniques. Au cours de ce phénomène, le prodige acquiert une puissance psionique considérable, mais il prend aussi le risque de nuire à sa santé s'il use de cette force sans discernement.

Le prodige peut choisir d'invoquer une déferlante à chaque fois qu'il manifeste une faculté. Ce faisant, il bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de manifestation de la faculté et de 1 point psi gratuit pour améliorer les effets de cette faculté. Ce point psi ne peut pas être utilisé pour payer le coût de base de la faculté, il ne peut servir que pour choisir une augmentation. Le bonus au niveau de manifestation permet au personnage d'améliorer la faculté au-delà de ses limites normales et il affecte les éventuelles variables numériques de la faculté qui dépendent du niveau (comme la portée).

En revanche, cette augmentation du niveau de manifestation ne confère évidemment pas d'autres avantages au prodige (il ne bénéficie pas de nouvelles aptitudes de classe, son éventuel cristal psi n'acquiert aucun nouveau pouvoir, etc.) Le prodige ne peut recourir au don Combustion psionique et invoquer une déferlante psionique en même temps.

À partir du niveau 3, le prodige peut choisir d'augmenter son niveau de manifestation de +2 au lieu de +1. Au niveau 7, il peut apporter une augmentation allant jusqu'à +3. Cet élargissement continue avec la progression du personnage, si bien que le prodige peut augmenter son niveau de manifestation de +4 au niveau 11, de +5 au niveau 15 et de +6 au niveau 19 (toutes ces valeurs sont des augmentations maximales, le prodige restant libre de pratiquer une augmentation inférieure). Dans tous les cas, la déferlante psionique « fournit » les points psi supplémentaires qu'exige normalement l'amélioration de faculté, seuls les points psi dépensés pour manifester normalement la faculté étant retirés de la réserve du prodige.

**Asthénie psychique (Ext)** : Repousser ses limites en invoquant une déferlante psionique reste un acte périlleux. Après chaque déferlante psionique, le prodige risque de se retrouver accablé par la contrainte qu'il s'est imposée. Les risques de subir une

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



asthénie psychique s'élèvent à 5 % par niveau de manifestation apporté par la déferlante psionique. Si Leila, prodige de niveau 11, recourt à une déferlante psionique pour augmenter son niveau de manifestation de +4, elle a 20 % de chances d'être atteinte d'asthénie psychique à l'issue de la manifestation. Tout prodige frappé d'asthénie psychique est hébété jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu et perd un nombre de points psi égal à son niveau de prodige.

**Silhouette fuyante (Ext)** : Dès le niveau 2, l'intuition du prodige prend le pas sur son intellect, l'avertissant du danger imminent d'attaques de contact (y compris les rayons). Il bénéficie d'un bonus à la CA contre les attaques de contact égal à son bonus de charisme, sans toutefois pouvoir dépasser sa CA contre les attaques normales.

**Euphorie de la déferlante (Ext)** : À partir du niveau 4, quand un prodige recourt à son pouvoir de déferlante psionique, il bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant un nombre de rounds égal à l'intensité de la déferlante psionique.

Au niveau 12, le bonus de moral aux jets d'attaque, de dégât de sauvegarde associé aux déferlantes psioniques passe à +2. Niveau 20, il passe à +3.

**Esprit volatil (Ext)** : Le tempérament fougueux du prodige difficilement cernable par la discipline de la télépathie. Chaque fois qu'une faculté de télépathie est manifestée sur un prodige niveau 5 ou supérieur, celui qui la manifeste doit dépenser 1 point psi de plus que la normale. Cette dépense supplémentaire ne contribue pas à améliorer la faculté. Elle ne fait que gaspiller un point psi et ne compte pas dans la limite normale de 1 point psi par niveau de manifestation. Si cette dépense supplémentaire amène la dépense totale à dépasser la réserve actuelle de celui qui manifeste la faculté, celle-ci échoue et le personnage qui cherchait à la manifester gaspille tous ses points psi.

Au niveau 9, la dépense supplémentaire des facultés de télépathie manifestées contre le prodige passe à 2 points psi, au niveau 13, elle passe à 3 points psi, puis à 4 points psi au niveau 17. Le prodige peut, par une action simple, suspendre les effets de cette aptitude pendant 1 round.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs                    | Points psi / Jour | Facultés connues | Niveau de faculté max |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---|-------------------|------------------|-----------------------|
| 1      | +0                | +0             | +0             | +2             | Asthénie psychique, déferlante psi (+1) | 2                 | 1                | 1                     |
| 2      | +1                | +0             | +0             | +3             | Silhouette fuyante                      | 6                 | 2                | 1                     |
| 3      | +2                | +1             | +1             | +3             | déferlante psi (+2)                     | 11                | 2                | 1                     |
| 4      | +3                | +1             | +1             | +4             | Euphorie de la déferlante (+1)          | 17                | 3                | 2                     |
| 5      | +4                | +1             | +1             | +4             | Esprit volatil (1 pt psi)               | 25                | 3                | 2                     |
| 6      | +5                | +2             | +2             | +5             | -                                       | 35                | 4                | 3                     |
| 7      | +6/+1             | +2             | +2             | +5             | déferlante psi (+3)                     | 46                | 4                | 3                     |
| 8      | +6/+1             | +2             | +2             | +6             | -                                       | 58                | 5                | 4                     |
| 9      | +7/+2             | +3             | +3             | +6             | Esprit volatil (2 pts psi)              | 72                | 5                | 4                     |
| 10     | +8/+3             | +3             | +3             | +7             | -                                       | 88                | 6                | 5                     |
| 11     | +9/+4             | +3             | +3             | +7             | déferlante psi (+4)                     | 106               | 6                | 5                     |
| 12     | +9/+4             | +4             | +4             | +8             | Euphorie de la déferlante (+2)          | 126               | 7                | 6                     |
| 13     | +10/+5            | +4             | +4             | +8             | Esprit volatil (3 pts psi)              | 147               | 7                | 6                     |
| 14     | +11/+6/+1         | +4             | +4             | +9             | -                                       | 170               | 8                | 7                     |
| 15     | +12/+7/+2         | +5             | +5             | +9             | déferlante psi (+5)                     | 195               | 8                | 7                     |
| 16     | +12/+7/+2         | +5             | +5             | +10            | -                                       | 221               | 9                | 8                     |
| 17     | +12/+7/+2         | +5             | +5             | +10            | Esprit volatil (4 pts psi)              | 250               | 9                | 8                     |
| 18     | +13/+8/+3         | +6             | +6             | +11            | -                                       | 280               | 10               | 9                     |
| 19     | +14/+9/+4         | +6             | +6             | +11            | déferlante psi (+6)                     | 311               | 10               | 9                     |
| 20     | +15/+10/+5        | +6             | +6             | +12            | Euphorie de la déferlante (+3)          | 343               | 11               | 9                     |

Illustration : Endure Enervation by Jon Hodgson

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# PSION



## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement, au choix.

**Caractéristiques** : Int (Facultés)

**Compétences** : Art psi (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int) et Profession (Sag)

Par ailleurs, chaque psion reçoit d'autres compétences de classe, en fonction de sa discipline

- **Prophète (clairsentience)** : Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Renseignements (Cha).
- **Créateur (métacréativité)** : Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Utilisation d'objets psioniques (Int).
- **Savant (psychokinésie)** : Autohypnose (Sag), Désamorçage/sabotage (Dex) et Intimidation (Cha).
- **Égoïste (psychométabolisme)** : Autohypnose (Sag), Équilibre (Dex) et Premiers secours (Sag).
- **Nomade (psychoportation)** : Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag).
- **Télépathe (télépathie)** : Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha).

**Dés de Vie** : D4

**Point de compétence au niveau 1** : (4+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 3d4 x 10 po

**Source** : grand manuel des psionique

## Aptitudes de classe

**Armes et armures** : Le psion est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, épée et gourdin. Il n'est pas formé au maniement des boucliers, ni au port des armures. Les armures, cependant, ne nuisent aucunement à la manifestation de ses facultés.

**Points psi/jour** : La capacité d'un psion à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la Table de progression. Il bénéficie par ailleurs de points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur d'Intelligence élevée. Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets.

**Discipline** : Tout psion doit décider au niveau 1 de se spécialiser dans une discipline psionique. Ce choix lui donne accès aux compétences de classe associées à sa discipline (voir plus haut), ainsi qu'à certaines facultés réservées aux spécialistes de cette discipline. En revanche, il se prive du même coup de toutes les facultés réservées aux autres disciplines. Il ne peut même pas recourir à ces facultés par le biais d'un objet psionique.

**Facultés connues** : Le psion débute sa carrière en connaissant trois facultés de psion de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau, les secrets de nouvelles facultés lui sont dévoilés. Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de psion ou parmi la liste des facultés réservées à sa discipline. Les facultés réservées d'une autre discipline que la sienne lui sont interdites. Les dons Connaissance psionique étendue et Connaissance psionique épique permettent au psion d'apprendre des facultés réservées de n'importe quelle discipline, voire d'autres classes. Lorsqu'un psion manifeste une faculté, son coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation. Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un psion n'est limité que par ses points psi quotidiens. Le psion connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais il doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner ses points psi dépensés.

Le degré de difficulté associé au jet de sauvegarde effectué contre une faculté de psion est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur d'Intelligence du psion.

**Niveau maximum des facultés connues** : Le psion débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre les facultés de 1er niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés plus complexes. C'est ainsi qu'un psion de niveau 3 peut apprendre des facultés de 2<sup>e</sup> niveau ou inférieur, qu'un psion de niveau 5 peut apprendre des facultés de 3<sup>e</sup> niveau ou inférieur, etc.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le psion doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau de la faculté.

**Dons supplémentaires :** Le psion reçoit un don supplémentaire aux niveaux 1, 5, 10, 15 et 20. Ce don est obligatoirement un don psionique, métapsionique ou de création d'objets psioniques. Le personnage doit remplir les conditions d'accès d'un don pour le choisir.

Ces dons supplémentaires viennent en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Lorsqu'il choisit l'un des dons auxquels tout le monde a droit, le psion n'est pas limité aux dons psioniques, métapsioniques ou de création d'objets psioniques.

### Les disciplines psioniques

Une discipline est un champ de facultés, chacune étant définie par un thème commun. Les six disciplines sont clairsentience, métacréativité, psychokinésie, psychométabolisme, psychoportation et télépathie.

**Clairsentience.** Un psion qui choisit cette discipline est qualifié de prophète. Les prophètes peuvent apprendre des facultés de prédiction pour assister leurs compagnons au combat, ainsi que des facultés leur permettant de récolter des informations de bien des manières.

**Métacréativité.** Les psions qui se spécialisent en métacréativité sont qualifiés de créateurs. Cette discipline puise dans l'ectoplasme ou la matière du plan Astral pour façonner des objets solides ou à moitié solides, tels que des armures ou des armes, ou encore des créatures artificielles animées qui combattent sous les ordres du créateur.

**Psychokinésie.** Les psions spécialisés dans la psychokinésie sont qualifiés de savants. Ce sont les maîtres des facultés qui manipulent et transforment la matière et l'énergie. Les savants peuvent engendrer des explosions d'énergie particulièrement dévastatrices.

**Psychométabolisme.** Un psion qui opte pour cette discipline est qualifié d'égoïste. Cette discipline consiste en un certain nombre de facultés qui altèrent la psychobiologie du psion ou celle des créatures proches de lui. L'égoïste peut aussi bien soigner que se transformer en redoutable guerrier.

**Psychoportation.** Les psions qui maîtrisent les facultés de psychoportation sont qualifiés de nomades. Les nomades peuvent recourir aux facultés qui projettent ou déplacent les objets dans le temps ou l'espace.

**Télépathie.** Les psions qui choisissent la discipline de la télépathie sont qualifiés de télépathes. Ils sont experts en matière de contact mental et de contrôle d'autres créatures douées de conscience. Le télépathe peut tromper ses ennemis ou détruire leur esprit avec une grande efficacité.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs           | Points psi / Jour | Facultés connues | Niveau de faculté max |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|--------------------------------|-------------------|------------------|-----------------------|
| 1      | +0                | +0             | +0             | +2             | Discipline, don supplémentaire | 2                 | 3                | 1 <sup>er</sup>       |
| 2      | +1                | +0             | +0             | +3             | -                              | 6                 | 5                | 1 <sup>er</sup>       |
| 3      | +1                | +1             | +1             | +3             | -                              | 11                | 7                | 2 <sup>e</sup>        |
| 4      | +2                | +1             | +1             | +4             | -                              | 17                | 9                | 2 <sup>e</sup>        |
| 5      | +2                | +1             | +1             | +4             | Don supplémentaire             | 25                | 11               | 3 <sup>e</sup>        |
| 6      | +3                | +2             | +2             | +5             | -                              | 35                | 13               | 3 <sup>e</sup>        |
| 7      | +3                | +2             | +2             | +5             | -                              | 46                | 15               | 4 <sup>e</sup>        |
| 8      | +4                | +2             | +2             | +6             | -                              | 58                | 17               | 4 <sup>e</sup>        |
| 9      | +4                | +3             | +3             | +6             | -                              | 72                | 19               | 5 <sup>e</sup>        |
| 10     | +5                | +3             | +3             | +7             | Don supplémentaire             | 88                | 21               | 5 <sup>e</sup>        |
| 11     | +5                | +3             | +3             | +7             | -                              | 106               | 22               | 6 <sup>e</sup>        |
| 12     | +6/+1             | +4             | +4             | +8             | -                              | 126               | 24               | 6 <sup>e</sup>        |
| 13     | +6/+1             | +4             | +4             | +8             | -                              | 147               | 25               | 7 <sup>e</sup>        |
| 14     | +7/+2             | +4             | +4             | +9             | -                              | 170               | 27               | 7 <sup>e</sup>        |
| 15     | +7/+2             | +5             | +5             | +9             | Don supplémentaire             | 195               | 28               | 8 <sup>e</sup>        |
| 16     | +8/+3             | +5             | +5             | +10            | -                              | 221               | 30               | 8 <sup>e</sup>        |
| 17     | +8/+3             | +5             | +5             | +10            | -                              | 250               | 31               | 9 <sup>e</sup>        |
| 18     | +9/+3             | +6             | +6             | +11            | -                              | 280               | 33               | 9 <sup>e</sup>        |
| 19     | +9/+3             | +6             | +6             | +11            | -                              | 311               | 34               | 9 <sup>e</sup>        |
| 20     | +10/+5            | +6             | +6             | +12            | Don supplémentaire             | 343               | 36               | 9 <sup>e</sup>        |

Illustration : psion by Sam Wood





## Les seigneurs arcaniques

*La plupart des lanceurs de sorts sont des ensorceleurs ou des magiciens qui acquièrent d'immenses pouvoirs en empruntant la voie de la toile ou la voie des ombres. Cependant, il existe bien des manières de puiser dans la Toile l'énergie profane nécessaire au lancement de sorts. Et il existe encore plus de manières d'utiliser la puissance qu'elle procure...*



Illustration: Chapter One - Classes by Matt Cavotta



# ENSORCELEUR

## Compétences et Attributs

**Alignement** : au choix.

**Caractéristiques** : Cha (sorts profanes), Dextérité (CA) et Constitution (points de vie).

**Compétences** : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (Mystère) (Int), Profession (Sag).

**Dés de Vie** : D4

**Point de compétence au niveau 1** : (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) x 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 3d4 x 10 po

**Source** : manuel des joueurs 3.5



## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague et gourdin.

**Port d'Armure** : Aucune. Les armures interfèrent avec les gestes des magiciens (échec des sorts à composante gestuelle).

**Sorts Profanes** : Les ensorceleurs et les magiciens utilisent la même liste de sorts. Ils ne préparent pas leurs sorts à l'avance et n'ont pas besoin de livres de sorts, mais n'en connaissent qu'un nombre limité. Ils doivent, par contre, préparer leur esprit à jeter de nouveaux sorts : Repos de 8 heures, puis concentration de 15 minutes. Tous les sorts

lancés au cours de la période de repos ne pourront pas être récupérés ! Un ensorceleur commence sa carrière avec 4 sorts profanes de niveau 0 et 2 sorts profanes de niveau 1, au choix du joueur. Chaque niveau, il acquiert automatiquement les "sorts connus" qui lui manquent (voir table des ensorceleurs, ci-dessous). Un ensorceleur peut utiliser une unité de sort du niveau de son choix pour lancer un sort de niveau inférieur. **Sorts en bonus** : Basés sur le Charisme. **Lancer un Sort** : Charisme minimum = 10 + niveau du sort. **Jets de Sauvegarde** : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme de l'ensorceleur.

**Appel de Familier** : L'obtention d'un familier dure une journée entière et coûte 100 po (composantes matérielles). Ce n'est pas un animal, mais une créature magique. Il sert à la fois de compagnon et de serviteur. L'ensorceleur choisit le type de familier qui répond à son appel. Au fur et à mesure que l'ensorceleur devient puissant, il en va de même pour son familier. Lorsque celui-ci vient à mourir, ou si l'ensorceleur le renvoie, l'ensorceleur doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15). **Echec** : Perte de 200 PX par niveau d'ensorceleur. **Réussite** : Perte de 100 PX par niveau d'ensorceleur. Le familier peut être remplacé au bout d'un an et un jour, ou bien ramené à la vie (sans perte de niveau, ni de points de Constitution).

Les magazines *Dragon* #277 et *Dragon* #280 présentent de nouveaux familiers pour les ensorceleurs et les magiciens, qu'ils soient humains ou non humains. Voici l'ensemble des familiers proposés par le *Manuel des Joueurs* et les magazines *Dragon* #277 et *Dragon* #280, regroupés sous forme de liste de familiers par race de personnage :

**Demi-Orques** : Ils pensent que les corbeaux, les rats et les serpents constricteurs correspondent le mieux à leur style personnel.

**Elfes** : Ils ont une préférence pour les chats, les chouettes, les faucons, les loutres et les oiseaux de proie (tels que les aigles).

**Gnomes** : Ils apprécient tout particulièrement les animaux fouisseurs. Leurs familiers sont des belettes, des blaireaux, des écureuils gris, des marmottes (d'Amérique) ou des serpents.

**Halfelins** : Ils sont épris d'une grande variété de familiers, dont les plus courants (voir *Humains*, ci-dessous), ainsi que les petits chiens et les singes arboricoles, auxquels ils enseignent souvent quelques tours.

**Humains** : Ils prennent le plus souvent pour familiers des belettes, des chats, des chauve-souris, des chouettes, des corbeaux, des crapauds, des faucons, des rats ou des serpents de taille TP, mais également des chiens, des écureuils roux, des lézards, des lièvres, des loutres, des mouffettes, des oiseaux peu courants (corneilles, perroquets, oiseaux de proie, oiseaux de mer, etc.), des ratons laveurs, des renards ou des souris.

**Nains** : Bien entendu, ils préfèrent prendre comme familiers des animaux vivant sous terre, à savoir des blaireaux, des chauve-souris, des crapauds ou des lézards



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# MAGE DE BATAILLE

## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement, au choix.

**Caractéristiques** : Cha (sorts du mage de bataille) et Intelligence (dégâts des sorts)

**Compétences** : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances [Histoire] (Int), Connaissances [Mystère] (Int), Profession (Sag) et Intimidation (Cha).

**Dés de Vie** : D6

**Point de compétence au niveau 1** : (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 3d4 x 10 po

**Source** : Codex profane



## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et rondaches

**Port d'Armure** : Port des armures légères puis des armures intermédiaires à partir du niveau 8.

**Sorts Profanes** : Les mages de batailles utilisent leur propre liste de sorts profanes. Ils ne préparent pas leurs sorts à l'avance. Quand ils accèdent à un nouveau niveau de sort, ils apprennent automatiquement tous les sorts de ce niveau. Ils doivent, par contre, préparer leur esprit à jeter de nouveaux sorts : Repos de 8 heures, puis concentration de 15 minutes. Sorts en bonus : Basés sur le Charisme. Lancer un Sort : Charisme minimum = 10 + niveau du sort. Jets de Sauvegarde : DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme de l'ensorceleur.

**Armure de guerre (Ext)** : L'entraînement du mage de bataille lui permet de passer outre

le risque d'échec des sorts profanes s'il se limite à une armure légère et à une rondache. En revanche, il s'expose aux risques habituels s'il porte une armure plate lourde ou un écu. Ce pouvoir ne s'applique toutefois pas aux sorts acquis par le biais d'autres classes.

Dès le niveau 8 le mage de bataille est capable de porter une armure intermédiaire. Sans subir de risque d'échec des sorts profanes.

**Magie affiliée (Ext)** : La spécialité du mage de bataille consiste à infliger des dégâts à l'aide de ses sorts. Ainsi quand le personnage lance un sort qui inflige des points de dégâts, il ajoute à ceux-ci son bonus d'intelligence. Ce pouvoir ne s'applique toutefois pas aux sorts acquis par le biais d'autres classes.

Un même sort ne saurait bénéficier de ces dégâts supplémentaires plus d'une fois par incantation. Par exemple, une boule de feu inflige les dégâts supplémentaires à toutes les créatures situées dans la zone d'effet. En revanche, si un mage de bataille de niveau 3 jette projectiles magiques, un seul des deux projectiles jouira des dégâts supplémentaires. Si le sort inflige des dégâts pendant plus de 1 round, il inflige les dégâts supplémentaires à chaque round. Les parchemins écrits par le mage de bataille ne profitent pas des avantages de ce pouvoir. Cela vaut également pour les baguettes et les potions. Par contre, les bâtons activés par un mage de bataille bénéficient de son pouvoir.

**Apprentissage avancé (Ext)** : aux niveaux 3, 6, 11 et 16, le mage de bataille peut ajouter un nouveau sort de magicien, de l'école d'Evocation d'un niveau inférieur ou égal au niveau de sort le plus élevé qu'il connaît déjà, à sa liste.

**Extension d'effet soudaine** : au niveau 7, le mage de bataille gagne ce don en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

**Extension de portée soudaine** : au niveau 10, le mage de bataille gagne ce don en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

**Extension de zone d'effet soudaine** : au niveau 15, le mage de bataille gagne ce don en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

**Extension de portée soudaine** : au niveau 20, le mage de bataille gagne ce don en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

**Quintessence des sorts soudaine** : au niveau 20, le mage de bataille gagne ce don en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niv. | Bonus de Base A l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Viguer | Jet de Volonté | Spécial                                   | Nombre de Sorts par Jour |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|---------------------------|-----------------|---------------|----------------|---|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                           |                 |               |                |   | 0                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |   |
| 1    | +0                        | +0              | +0            | +2             | Armure de guerre légère<br>Magie affiliée | 5                        | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2    | +1                        | +0              | +0            | +3             | -   | 6                        | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3    | +1                        | +1              | +1            | +3             | Apprentissage avancé                      | 6                        | 5 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4    | +2                        | +1              | +1            | +4             | -   | 6                        | 6 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 5    | +2                        | +1              | +1            | +4             | -   | 6                        | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 6    | +3                        | +2              | +2            | +5             | Apprentissage avancé                      | 6                        | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 7    | +3                        | +2              | +2            | +5             | Extension d'effet soudaine                | 6                        | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 8    | +4                        | +2              | +2            | +6             | Armure de guerre<br>intermédiaire         | 6                        | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 9    | +4                        | +3              | +3            | +6             |   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — |
| 10   | +5                        | +3              | +3            | +7             | Extension de portée soudaine              | 6                        | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 11   | +5                        | +3              | +3            | +7             | Apprentissage avancé                      | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — |
| 12   | +6 / +1                   | +4              | +4            | +8             | -   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — |
| 13   | +6 / +1                   | +4              | +4            | +8             | -   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — |
| 14   | +7 / +2                   | +4              | +4            | +9             | -   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — |
| 15   | +7 / +2                   | +5              | +5            | +9             | Extension de zone soudaine                | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — |
| 16   | +8 / +3                   | +5              | +5            | +10            | Apprentissage avancé                      | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — |
| 17   | +8 / +3                   | +5              | +5            | +10            | -   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — |
| 18   | +9 / +4                   | +6              | +6            | +11            | -   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — |
| 19   | +9 / +4                   | +6              | +6            | +11            | -   | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 |
| 20   | +10 / +5                  | +6              | +6            | +12            | Quintessence des sorts<br>soudaine        | 6                        | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |

Illustration : Suel Arcanamach by William O'Connor



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# MAGICIEN



## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement, au choix.

**Caractéristiques** : Intelligence (sorts & compétences)

**Compétences** : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Profession (Sag) et Déchiffrement (Int).

**Dés de Vie** : D4

**Point de compétence au niveau 1** : (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 3d4 x 10 po

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague et gourdin.

**Port d'Armure** : Aucune. Les armures interfèrent avec les gestes des magiciens (échec des sorts à *composante gestuelle*).

**Sorts Profanes** : Les magiciens et les ensorceleurs utilisent la même liste de sorts. Contrairement aux bardes et aux ensorceleur, les magiciens n'ont pas de limite au nombre de sorts connus, mais ils doivent préparer leurs sorts à l'avance, après s'être reposé pendant 8 heures, puis en étudiant leurs livres de sorts pendant une durée de 15 minutes à 1 heure. Tous les sorts lancés au cours de la période de repos ne pourront

pas être récupérés ! **Sorts en bonus** : Basés sur l'Intelligence. **Lancer un Sort** : Intelligence minimum = 10 + niveau du sort. **Jets de Sauvegarde** : DD = 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du magicien.

**Langages Supplémentaires** : Un magicien peut remplacer une langue raciale supplémentaire par le draconien.

**Appel de Familier** : L'obtention d'un familier dure une journée entière et coûte 100 po (composantes matérielles). Ce n'est pas un animal, mais une créature magique. Il sert à la fois de compagnon et de serviteur. Le magicien choisit le type de familier qui répond à son appel. Au fur et à mesure que le magicien devient puissant, il en va de même pour son familier. Lorsque celui-ci vient à mourir, ou si le magicien le renvoie, le magicien doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15). **Echec** : Perte de 200 PX par niveau de magicien. **Réussite** : Perte de 100 PX par niveau de magicien. Le familier peut être remplacé au bout d'un an et un jour, ou bien ramené à la vie (sans perte de niveau, ni de points de Constitution).

**Ecriture de Parchemins** : Acquisition automatique de ce don de création d'objets.

**Dons Supplémentaires** : **Niveaux multiples de 5** : Don supplémentaire, qu'il s'agisse d'un don de métamagie, d'un don de création d'objets, d'un don dont le nom contient le terme "Familier" ou du don Maîtrise des sorts (voir ci-dessous).

**Livres de Sorts** : Chaque jour, un magicien doit étudier ses livres de sorts pour préparer de nouveaux sorts, à l'exception du sort *lecture de la magie*, que tous les magiciens peuvent préparer de mémoire. Un magicien commence sa carrière avec un seul livre de sorts contenant tous les sorts de niveau 0, ainsi que (3 + bonus d'Intelligence) sorts de niveau 1, au choix du joueur. Chaque niveau ultérieur, il acquiert automatiquement deux nouveaux sorts (quels qu'en soient les niveaux, du moment qu'il a accès à ces mêmes niveaux de sort).

**Maîtrise des Sorts** : Don réservé aux magiciens. Il peut être acquis plusieurs fois et pour (bonus d'Intelligence) sorts à chaque fois. Les sorts ainsi choisis peuvent être préparés sans avoir recours aux livres de sorts dans lesquels ils sont inscrits.

**Ecole de Prédilection** : Un magicien peut se spécialiser dans une école de magie profane, au détriment de certaines autres écoles. *Ce choix, irrévocable, doit être pris dès le niveau 1 !* Les sorts des écoles défendues ne peuvent être ni appris, ni lancés à partir de baguettes ou de parchemins. Pour chaque niveau de sort accessible à un magicien spécialisé, celui-ci obtient un sort supplémentaire par jour dans son école de prédilection. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de Connaissance des sorts visant à apprendre des sorts de son école.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niv. | Bonus de Base à l'Attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial                                  | Nombre de Sorts par Jour |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|---------------------------|-----------------|----------------|----------------|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                           |                 |                |                |  | 0                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |
| 1    | +0                        | +0              | +0             | +2             | Appel de familier, écriture de parchemin | 3                        | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2    | +1                        | +0              | +0             | +3             |  | 4                        | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3    | +1                        | +1              | +1             | +3             |  | 4                        | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4    | +2                        | +1              | +1             | +4             |  | 4                        | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 5    | +2                        | +1              | +1             | +4             | Don supplémentaire                       | 4                        | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 6    | +3                        | +2              | +2             | +5             |  | 4                        | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 7    | +3                        | +2              | +2             | +5             |  | 4                        | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 8    | +4                        | +2              | +2             | +6             |  | 4                        | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 9    | +4                        | +3              | +3             | +6             |  | 4                        | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 10   | +5                        | +3              | +3             | +7             | Don supplémentaire                       | 4                        | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 11   | +5                        | +3              | +3             | +7             |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — |
| 12   | +6 / +1                   | +4              | +4             | +8             |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 13   | +6 / +1                   | +4              | +4             | +8             |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 14   | +7 / +2                   | +4              | +4             | +9             |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 15   | +7 / +2                   | +5              | +5             | +9             | Don supplémentaire                       | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 16   | +8 / +3                   | +5              | +5             | +10            |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — |
| 17   | +8 / +3                   | +5              | +5             | +10            |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 18   | +9 / +4                   | +6              | +6             | +11            |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 19   | +9 / +4                   | +6              | +6             | +11            |  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | — |
| 20   | +10 / +5                  | +6              | +6             | +12            | Don supplémentaire                       | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

### Familiers pour mages et ensorceleurs

| Familier (Taille)        | Spécial  |
|--------------------------|--|
| Aigle                    | —  |
| Belette                  | Maître : Bonus de +2 en Réflexes   |
| Blaireau                 | Maître : Bonus de +2 en Volonté  |
| Chat                     | Maître : Bonus de +2 en Déplacement silencieux                               |
| Chauve-souris            | —  |
| Chien                    | Maître : Bonus de +2 en Psychologie  |
| Chouette                 | Maître : Bonus de +2 en Déplacement silencieux<br>Familier : Vision nocturne |
| Corbeau                  | Familier : Parle une langue, généralement Commun                             |
| Corneille                | Familier : Parle une langue, généralement Commun                             |
| Crapaud                  | Maître : Bonus de +2 en Constitution   |
| Écureuil gris            | Maître : Bonus de +2 en Réflexes   |
| Écureuil roux            | Maître : Bonus de +2 en Réflexes   |
| Faucon                   | —  |
| Lézard                   | Maître : Bonus de +2 en Escalade   |
| Lièvre                   | Maître : Bonus de +2 en Perception auditive                                  |
| Loutre                   | Maître : Bonus de +2 en Natation   |
| Marmotte (d'Amérique)    | Maître : Bonus de +2 en Vigueur  |
| Mouffette                | Familier : Attaque musquée   |
| Perroquet                | Familier : Parle une langue, généralement Commun                             |
| Rat                      | Maître : Bonus de +2 en Vigueur  |
| Raton laveur             | Maître : Bonus de +2 en Vol à la tire  |
| Renard                   | Maître : Bonus de +2 en Réflexes   |
| Serpent (TP)             | Familier : Morsure venimeuse   |
| Serpent constricteur (P) | —  |
| Singe arboricole         | Maître : Bonus de +2 en Vol à la tire  |
| Souris                   | Maître : Bonus de +2 en Déplacement silencieux (ou en Discrétion ?)          |

Illustration: Seeker of the Song by Ginger K



# SORCIER

## Compétences et Attributs

**Alignement:** Chaotique et/ou mauvais

**Caractéristiques:** Il est plus difficile de résister aux invocations d'un sorcier doté d'une bonne valeur de Charisme.

**Compétences:** Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances [Mystère] (Int), Connaissances [Plans], Connaissances [Religion] (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Int).

**Dés de vie :** d6

**Point de compétence au niveau 1 :** (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ:** 3d4 x 10 po

**Source :** codex profane



## Aptitudes de classe

**Armes et armures :** Le sorcier est formé au maniement de toutes les armes courantes mais pas des boucliers. Il est également formé au port des armures légères. Il peut utiliser sans risque d'échec ses pouvoirs de décharges fantastiques lorsqu'il porte une armure légère.

**Invocation :** un sorcier ne prépare pas et ne lance pas des sorts comme les autres lanceurs de sorts profanes. Il possède simplement un répertoire d'attaque et de pouvoirs connus sous le nom d'invocations qui lui permettent de réunir l'énergie qui imprègne son âme. Un sorcier peut user des invocations qu'il connaît à volonté, du moins s'il se plie restrictions suivantes :

- Les invocations de sorcier sont des pouvoirs magiques. On y a donc recours au prix

d'une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

- Une invocation peut être interrompue, tout comme un sort au moment de l'incantation s'il est frappé alors qu'il tente d'y recourir. Il doit alors réussir un test de Concentration.
- Sauf indication contraire, les invocations sont sujettes à la résistance à la magie de ses adversaires.
- Le niveau de lanceur de sorts de l'intéressé est égal à son niveau de sorcier pour ce qui est des invocations.
- Le DD de sauvegarde d'une invocation est égal à 10 + niveau de sort équivalent + modificateur de Cha du sorcier.
- Le sorcier ne peut bénéficier du don École renforcée. Cependant, il peut profiter du don Attaque spéciale renforcée mais également des dons reproduisant des effets de métamagie dans le cadre de pouvoirs magiques, comme Pouvoir magique rapide.
- Les quatre rangs d'invocation sont, par ordre croissant, inférieur, mineur, majeur et suprême. Le sorcier commence le jeu avec une invocation de rang inférieur. Au fil de sa progression, il en apprend de nouvelles. Quand un sorcier découvre une nouvelle invocation, il peut également en apprendre une autre à la place de l'une de celles qu'il connaît déjà. Le rang de cette invocation doit être une invocation de rang inférieur ou égal à celui de l'invocation oubliée. Au niveau 6, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure par une autre invocation inférieure. Au niveau 11, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure ou mineure par une invocation de rang inférieur ou égal. Au niveau 16, le sorcier peut remplacer une invocation inférieure, mineure ou majeure par une invocation de rang inférieur ou égal.

**Décharge fantastique (Mag) :** c'est le premier pouvoir qu'apprend un sorcier. Celui-ci assaille ses adversaires à l'aide d'une puissance surnaturelle, usant d'une énergie magique délétère pour infliger vies dégâts et autres effets affaiblissants.

Elle a la forme d'un rayon pourvu d'une portée 18 m (soit 12 cases). Il s'agit d'une attaque de contact à distance qui affecte une seule cible et n'autorise pas de jet de sauvegarde. Elle inflige 1d6 points de dégâts au niveau 1, ceux-ci augmentant au fil de la progression du personnage. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort dont le niveau est égal à la moitié du niveau de classe du sorcier (arrondir à l'entier inférieur), Il est de 1er niveau au minimum et de 9ème niveau maximum lorsque le sorcier atteint le niveau 18.

La décharge fantastique est sujette à la résistance à la magie. Toutefois, le don *Efficacité des sorts accrue* et les effets bonifiant les tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie sont applicables. Les dégâts infligés sont réduits de moitié en ce qui concerne les objets. Les dons de métamagie ne peuvent améliorer la décharge fantastique car il s'agit d'un pouvoir magique et non d'un sort. Cependant, le don *Attaque spéciale renforcée* augmente de 2 points le DD des jets de sauvegarde.

**Détection de la magie (Mag) :** Dès le niveau 2, le sorcier peut user de détection de la magie comme le sort du même nom à volonté. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Réduction des dégâts (Sur)** : Renforcé par la puissance surnaturelle qui inonde son corps, le sorcier résiste mieux aux attaques physiques dès le niveau 3 puisqu'il jouit alors d'une réduction des dégâts ( 1/fer froid) . Au niveau 7, puis tous les quatre niveaux par la suite, cette réduction des dégâts évolue conformément à la Table de progression.

**Objet leurré (Ext)** : A compter du niveau 4, le sorcier a le pouvoir d'utiliser plus facilement les objets réservés aux autres personnages. Quand il effectue un test d'Utilisation d'objets magiques, il peut faire 10, même s'il est distrait ou menacé.

**Résistance du fiélon (Sur)** : À partir du niveau 8, le sorcier acquiert une résistance digne d'un fiélon. Une fois par jour, au prix d'une action libre, il est capable d'entrer dans un état second pendant 2 minutes. Il bénéficie alors d'une guérison accélérée (1). Au niveau 13, cette résistance se bonifie. Sa résistance du fiélon se traduit alors par une guérison accélérée (2). Enfin, à compter du niveau 18, il s'agit d'une guérison accélérée (5).

**Résistance aux énergies destructives (Sur)** : À partir du niveau 10, le sorcier bénéficie d'une résistance (5) à deux types d'énergies destructives (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois ceux-ci choisis, il n'est plus possible d'en changer. Au niveau 20, le personnage gagne une résistance 10 contre les deux types d'énergies destructives préalablement choisis.

**Objet enchanté (Sur)** : Un sorcier de niveau 12 ou plus peut user de son pouvoir surnaturel pour créer des objets magiques, même s'il ne connaît pas les sorts requis pour les concevoir. En revanche, il doit posséder le don de création d'objets correspondant, il peut donc remplacer le sort nécessaire par un test d'utilisation des objets magiques (DD 15 + niveau de sort pour les sorts profanes et 25 + niveau de sort pour les sorts divins)

En cas de réussite, le sorcier peut créer l'objet comme s'il avait lancé le sort requis. Cependant, il est incapable d'achever l'objet voulu en cas d'échec- Il ne sacrifie alors pas les XP nécessaires et ne s'acquitte pas dit coût en po requis. Son travail arrive tout simplement à terme. Pour effectuer un nouveau test d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec ce sort, il doit gagner un nouveau niveau.

## Table de progression

| Niveau | Bonus d'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs  | Invocations connues |
|--------|-----------------|----------------|----------------|----------------|---|---------------------|
| 1      | +0              | +0             | +0             | +2             | Décharge fantastique (1d6), Invocation (inférieure)   | 1                   |
| 2      | +1              | +0             | +0             | +3             | Détection de la magie   | 2                   |
| 3      | +2              | +1             | +1             | +3             | Décharge fantastique (2d6), Réduction des dgts (1/ fer/froid)   | 2                   |
| 4      | +3              | +1             | +1             | +4             | Objet leurré  | 3                   |
| 5      | +3              | +1             | +1             | +4             | Décharge fantastique (3d6)  | 3                   |
| 6      | +4              | +2             | +2             | +5             | Changement d'invocation inférieure ou mineure   | 4                   |
| 7      | +5              | +2             | +2             | +5             | Décharge fantastique (4d6), Réduction des dgts (2, fer/froid)   | 4                   |
| 8      | +6/+1           | +2             | +2             | +6             | Résistance du fiélon (1)  | 5                   |
| 9      | +6/+1           | +3             | +3             | +6             | Décharge fantastique (5d6)  | 5                   |
| 10     | +7/+2           | +3             | +3             | +7             | Résistance aux énergies destructives (5)  | 6                   |
| 11     | +8/+3           | +3             | +3             | +7             | Décharge fantastique (6d6), Réduction des dgts (3/ fer/froid), Changement d'invocation inférieure, mineure ou majeure | 7                   |
| 12     | +9/+4           | +4             | +4             | +8             | Objet enchanté  | 7                   |
| 13     | +9/+4           | +4             | +4             | +8             | Résistance du fiélon (2)  | 8                   |
| 14     | +10/+5          | +4             | +4             | +9             | Décharge fantastique (7d6)  | 8                   |
| 15     | +11/+6/+1       | +5             | +5             | +9             | Réduction des dgts (4, fer/froid)   | 9                   |
| 16     | +12/+7/+2       | +5             | +5             | +10            | Changement d'invocation inférieure, mineure, majeure ou suprême.  | 10                  |
| 17     | +12/+7/+2       | +5             | +5             | +10            | Décharge fantastique (8d6)  | 10                  |
| 18     | +13/+8/+3       | +6             | +6             | +11            | Résistance du fiélon (5)  | 11                  |
| 19     | +14/+9/+4       | +6             | +6             | +11            | Réduction des dgts (5, fer/froid)   | 11                  |
| 20     | +15/+10/+5      | +6             | +6             | +12            | Décharge fantastique (9d6), Résistance aux énergies destructives (10)   | 12                  |

Illustration : Warlock by Matt Cavotta



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# WU-JEN

## Compétences et Attributs

**Alignement** : N'importe quel alignement, au choix.

**Caractéristiques** : Intelligence (sorts profanes), Dextérité (CA) et Constitution (points de vie).

**Compétences** : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Profession (Sag) et Déchiffrage (Int).

**Dés de Vie** : D4

**Point de compétence au niveau 1** : (2+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 3d4 x 10 po

**Source** : codex profane



## Aptitudes de classe

**Armes et armures** : le wu-jen sait manier toutes les armes courantes, mais ne porte ni armure ni bouclier.

**Sorts**: un wu-jen lance des sorts profanes. Son niveau le limite à un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Il doit préparer ses sorts en dormant une nuit et en passant une heure à étudier son livre de sorts. En étudiant, le wu-jen décide quels sorts préparer. Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, le wu-jen doit avoir une intelligence d'au moins 10 + le niveau du sort. Le nombre de sorts supplémentaires du wu-jen est basé sur l'Intelligence. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde contre les sorts du wu-

jen est de 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du wu-jen.

**Maîtrise élémentaire**: les sorts du wu-jen sont divisés en cinq groupes élémentaires: terre, feu, métal, eau et bois. Quand un wu-jen apprend tous les sorts d'un élément jusqu'au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer, on le considère comme un maître de cet élément. Ensuite, quand le wu-jen lance un sort de cet élément, le DD du jet de sauvegarde est augmenté de 2 et le wu-jen obtient un bonus d'aptitude de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de cet élément. Ce bonus se cumule avec celui conféré par le don École de prédilection. Notez que quand le wu-jen gagne la capacité de lancer des sorts de plus haut niveau, il perd sa maîtrise jusqu'à ce qu'il apprenne tous les sorts de cet élément pour ce nouveau niveau. L'élément de certains sorts de la liste du wu-jen est «Tous » : cela signifie qu'ils appartiennent à tous les groupes d'éléments, et qu'un wu-jen doit apprendre ces sorts pour avoir la maîtrise de n'importe quel élément.

**Langues supplémentaires**: un wu-jen peut choisir le tengou, le draconique ou le géant au lieu des langues supplémentaires conférées par sa race car bien des anciens volumes magiques sont écrits dans ces langues, et les apprentis wu-jen les apprennent lors de leurs études.

**Vif comme l'éclair**: une fois par jour, le wu-jen peut concentrer son Ki pour agir avec une surprenante vivacité. Cela lui donne un bonus de +4 à son jet d'initiative pour ce combat.

**Don supplémentaire**: le wu-jen commence le jeu avec un don de métamagie supplémentaire.

**Secret mystique** : au 3e niveau, et tous les trois niveaux ensuite, un wu-jen peut modifier un des sorts qu'il connaît de façon permanente, comme s'il était affecté par un des dons de métamagie suivants : Extension de portée, Extension de durée, Incantation statique, Incantation silencieuse. Le niveau du sort ne change pas et, une fois le sort et la modification choisis, on ne peut en changer. Quand le wu-jen progresse de niveau, il peut choisir le même sort pour le modifier de différentes façons. Il n'a pas besoin de connaître le don qu'il applique au sort.

**Livres de sorts** : les wu-jen doivent étudier leur livre de sorts chaque jour pour préparer les sorts, comme les magiciens. Un wu-jen ne peut pas préparer un sort qui ne soit pas écrit dans son livre (excepté lecture de la magie que tous les wu-jen peuvent préparer de mémoire) Il commence sa carrière avec un livre contenant tous les sorts de wu-jen de niveau 0, plus trois sorts de niveau 1 au choix du joueur. Pour chaque point de bonus du modificateur d'Int, le livre contient un sort de niveau 1 supplémentaire. Chaque fois que le wu-jen passe un niveau, il gagne deux sorts de n'importe quel niveau, du moment qu'il puisse les lancer avec son nouveau niveau.

**Tabous**: pour conserver leurs pouvoirs surnaturels, les wu-jen doivent respecter certains tabous qui peuvent sembler illogiques aux autres mais leurs sont vitaux. Si un wu-jen viole un de ces tabous, il ne peut plus lancer de sorts de toute la journée. Un wu-jen doit choisir un tabou au niveau 1, puis un nouveau à chaque fois qu'il apprend un Secret mystique.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niv. | Bonus D'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial                                | Nombre de Sorts par Jour |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------|-----------------|-----------------|----------------|----------------|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|      |                 |                 |                |                |  | 0                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   |   |   |   |   |
| 1    | +0              | +0              | +0             | +2             | Vif comme l'éclair, don supplémentaire | 3                        | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2    | +1              | +0              | +0             | +3             | -                                      | 4                        | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3    | +1              | +1              | +1             | +3             | Secret mystique                        | 4                        | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4    | +2              | +1              | +1             | +4             | -                                      | 4                        | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 5    | +2              | +1              | +1             | +4             | -                                      | 4                        | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 6    | +3              | +2              | +2             | +5             | Secret mystique                        | 4                        | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 7    | +3              | +2              | +2             | +5             | -                                      | 4                        | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 8    | +4              | +2              | +2             | +6             | -                                      | 4                        | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 9    | +4              | +3              | +3             | +6             | Secret mystique                        | 4                        | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 10   | +5              | +3              | +3             | +7             | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 11   | +5              | +3              | +3             | +7             | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 12   | +6 / +1         | +4              | +4             | +8             | Secret mystique                        | 4                        | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 13   | +6 / +1         | +4              | +4             | +8             | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 14   | +7 / +2         | +4              | +4             | +9             | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 15   | +7 / +2         | +5              | +5             | +9             | Secret mystique                        | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 16   | +8 / +3         | +5              | +5             | +10            | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 17   | +8 / +3         | +5              | +5             | +10            | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 18   | +9 / +4         | +6              | +6             | +11            | Secret mystique                        | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 19   | +9 / +4         | +6              | +6             | +11            | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — |
| 20   | +10 / +5        | +6              | +6             | +12            | -                                      | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

Illustration : Wu Jen by Matt Cavotta

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# Les intrigants

Les intrigants sont des aventuriers dont l'arme principale est la parole, la discrétion, la diplomatie ou le bluff. Ils n'ont ni la puissance physique des guerriers, ni la maîtrise des arts comme les magiciens. Plus à l'aise en ville qu'en pleine nature, ils sont un choix logique pour les joueurs basant leur jeu sur le rôle play.



Illustration : Start by Arnie Swekel



# ARISTOCRATE

## Compétences et Attributs

**Alignement:** au choix.

**Caractéristiques :** Le Charisme est la caractéristique la plus importante d'un aristocrate, car d'elle dépend la place qu'il occupe au sein de l'autorité en place ainsi que son influence. L'intelligence et la Sagesse jouent également un rôle important, plus particulièrement pour les aristocrates pourvus d'un sentiment d'obligation envers leurs gens. Ceux qui occupent une position d'officier dans l'armée doivent également posséder de bonnes caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution).

**Compétences:** Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue, Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha).

**Dès de vie :** d8

**Point de compétence au niveau 1 :** (4+ modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ:** 6d4 x 10 po

**Source :** guide de campagne Dragonlance

**Spécial :** La classe d'aristocrate ne peut être choisie qu'au niveau 1. Cela signifie qu'on l'est à la naissance, pas par choix. Les informations suivantes s'appliquent aux aristocrates.

## Aptitudes de classe

**Armes et armures :** armes courantes, armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavais). Il est également formé au port des armures légères.

**Compétence de classe supplémentaire :** Au niveau 1, un aristocrate peut faire d'une compétence hors classe une compétence de classe. Elle constitue un champ d'étude sur lequel le personnage s'est sérieusement penché.

**Faveur :** Un aristocrate est capable de faire jouer des faveurs auprès de ses connaissances. En effectuant un test de faveur, il peut faire appel à ses contacts pour glaner d'importantes informations sans perdre le temps et s'attirer les ennuis attendant à la compétence

Renseignements. Les faveurs peuvent servir à se procurer de l'équipement et des documents auprès de personnes influentes.

Pour faire appel à une faveur, l'aristocrate effectue un test du même nom. Lancez 1d20 et ajoutez le bonus de faveur du personnage (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, etc.). Le MD fixe le DD en fonction de la nature de la faveur. Il va de 10 pour une simple requête à 25 pour une demande dangereuse, coûteuse ou illégale. L'aristocrate n'a pas le droit de faire 10 ou 20 au test, et il ne peut effectuer de nouvelles tentatives pour une même faveur. Les faveurs doivent contribuer à la progression de l'intrigue. Si elles éloignent les personnages de l'aventure, le MD doit les refuser, quel que soit le résultat du test.

Chaque semaine, un aristocrate peut faire appel à un nombre de faveurs égal à la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier inférieur, 1 minimum). Ainsi, un aristocrate de niveau 1 peut faire appel à une faveur par semaine, alors qu'un aristocrate de niveau 7 peut faire jouer trois de ses contacts chaque semaine.

Le MD doit surveiller de près l'utilisation des faveurs pour s'assurer que le personnage n'en abuse pas. Le succès ou l'échec d'une mission ne doit pas dépendre d'une simple faveur, qui de toute façon ne doit pas se substituer aux talents d'interprétation des joueurs ou aux autres compétences. Le MD peut donc interdire celles qu'il trouve trop perturbatrices au sein de sa campagne.

**Assurance :** Dès le niveau 2, un aristocrate peut user de son éloquence pour donner davantage de confiance à ses alliés, augmentant ainsi leur moral et donc leurs chances de réussite. Pour en bénéficier, chaque allié doit écouter et observer l'aristocrate pendant 1 round entier. L'effet dure 5 rounds et l'aristocrate peut galvaniser un nombre d'alliés égal à la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier supérieur). Un allié qui gagne en assurance bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés de l'aristocrate ; lui-même ne saurait en bénéficier.

**Coordination :** Un aristocrate a le chic pour faire en sorte que ses proches collaborent. Quand il assiste un individu et donne des instructions, il confère un bonus à la tâche en cours en effectuant un test destiné à aider quelqu'un. Ce bonus vient en plus de celui qui consiste à aider quelqu'un et augmente au fil de la progression de l'aristocrate. Il est de +3 au niveau 4 (bonus de circonstances normal de +2, bonus de coopération de +1), de +4 au niveau 8 (bonus de circonstances normal de +2, bonus de coopération de +2), etc. Ce pouvoir n'est d'aucune utilité au combat.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Inspiration héroïque** : Dès le niveau 11, un aristocrate peut inspirer l'héroïsme chez un allié, améliorant ainsi ses talents de combattant. Cela fonctionne sur le même principe que le pouvoir d'assurance, si ce n'est qu'il n'affecte qu'un seul individu. La créature inspirée bénéficie de 2d6 points de vie supplémentaires, d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde. L'effet dure 5 rounds et l'aristocrate peut inspirer l'héroïsme 1 fois par jour. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 11. Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés de l'aristocrate ; il ne saurait en bénéficier.

## Table de progression

| Niveau | Bonus de Base à l'Attaque | Jets de Réflexes | Jets de Vigueur | Jets de Volonté | Spécial  |
|--------|---------------------------|------------------|-----------------|-----------------|--|
| 1      | +0                        | +2               | +0              | +2              | Compétence de classe supplémentaire, faveur (+1)         |
| 2      | +1                        | +3               | +0              | +3              | Assurance (1 fois/jour)                                  |
| 3      | +2                        | +3               | +1              | +3              | Faveur (+2)  |
| 4      | +3                        | +4               | +1              | +4              | Coordination (+1)  |
| 5      | +3                        | +4               | +1              | +4              | Assurance (2 fois/jour)                                  |
| 6      | +4                        | +5               | +2              | +5              | -  |
| 7      | +5                        | +5               | +2              | +5              | Faveur (+3)  |
| 8      | +6/+1                     | +6               | +2              | +6              | Coordination (+2)  |
| 9      | +6/+1                     | +6               | +3              | +6              | Assurance (3 fois/jour)                                  |
| 10     | +7/+2                     | +7               | +3              | +7              | -  |
| 11     | +8/+3                     | +7               | +3              | +7              | Inspiration héroïque (1 allié)                           |
| 12     | +9/+4                     | +8               | +4              | +8              | Faveur (+4)  |
| 13     | +9/+4                     | +8               | +4              | +8              | Assurance (4 fois/jour), coordination (+3)               |
| 14     | +10/+5                    | +9               | +4              | +9              | Inspiration héroïque (2 alliés)                          |
| 15     | +11/+6/+1                 | +9               | +5              | +9              | -  |
| 16     | +12/+7/+2                 | +10              | +5              | +10             | Faveur (+5)  |
| 17     | +12/+7/+2                 | +10              | +5              | +10             | Assurance (5 fois/jour), inspiration héroïque (3 alliés) |
| 18     | +13/+8/+3                 | +11              | +6              | +11             | Coordination (+4)  |
| 19     | +14/+9/+4                 | +11              | +6              | +11             | -  |
| 20     | +15/+10/+5                | +12              | +6              | +12             | Coordination (+5), inspiration héroïque (4 alliés)       |

Illustration : Leaders of Saltmarsh II by Ginger Kubic



# BARDE



## Compétences et Attributs

**Alignement** : Tous, sauf les alignements Loyaux.

**Anciens Bardes** : Un barde devenu Loyal est incapable de progresser en niveau de barde.

**Caractéristiques** : Charisme (sorts profanes et compétences), Dextérité et Intelligence (compétences).

**Compétences** : Acrobaties (Dex), Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int), Décryptage (compétence réservée) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Evasion (Dex), Imitation (Cha), Langue (—), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Sens de la ville (Sag), Utilisation d'objets magiques (compétence réservée) (Cha) et Vol à la tire (Dex).

**Dés de Vie** : D6

**Point de compétence au niveau 1** : (6 modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 6+ modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 4d4 x 10 po

**Source** : manuel des joueurs 3.5

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes et une seule des Armes de guerre suivantes, au choix : Arc court, arc court composite, arc long, arc long composite, épée courte, épée longue, fouet, matraque ou rapière.

**Port d'Armure** : Armures légères et Armures intermédiaires. Maniement du bouclier.

**Sorts Profanes** : Les bardes utilisent la liste des sorts de barde. Ils ne préparent pas leurs sorts à l'avance et n'ont pas besoin de livres de sorts, mais n'en connaissent qu'un nombre limité. Ils doivent, par contre, préparer leur esprit à jeter de nouveaux sorts : Repos de 8 heures, puis concentration de 15 minutes en jouant d'un instrument ou en chantant. Tous les sorts lancés au cours de la période de repos ne pourront pas être récupérés ! Un barde commence sa carrière avec 4 sorts profanes de niveau 0, au choix du joueur. Chaque niveau, il acquiert automatiquement les "sorts connus" qui lui manquent (voir table des bardes, ci-dessous). Sorts en bonus : Basés sur le Charisme. Lancer un Sort : Charisme minimum = 10 + niveau du sort. Jets de Sauvegarde : DD = 10 + niveau du sort + mod. de Charisme du barde.

Représentation : L'une des méthodes permettant de différencier les bardes non humains des bardes humains consiste à leur attribuer des formes de représentation bien distinctes. Le magazine *Dragon* #277 présente différentes formes de la compétence Représentation pour les bardes non humains

- Demi-Orques : Sagas épiques, cornes animales, tambours de guerre, baguette de martèlement, rain stick, cymbales, gongs.
- Elfes : Luths (mandoline, cithare), harpes (lyre, harpe Celtique), conque, flûtes (flûte à bec, gemshorn, ocarina, flûte traversière), hautbois.
- Gnomes : Talent de conteur, sifflement, chanson, fredonnement, orgue de Barbarie, orgues, harmonica, violons, carillons, glockenspiel.
- Halfelins : Bombardon, hautbois, flûte de Pan, flûte double, flûte à bec, mandoline, chanson, percussions (bongo, tambours vocaux, tam-tams), chants de randonnée, sifflement, tambourins.
- Nains : Chant, percussions (timbale, grosse caisse), récits historiques, généalogie clanique, viole, cors (saquebute, cor des Alpes), flûtes barytons, bois (serpent, crumbhorn), chanson, tympanon, métallophone.

**Musique de Barde** : L'ensemble de ces pouvoirs ne peut être utilisé qu'une fois par jour et par niveau (hors suggestion). Un barde sourd a 20% de chances d'échouer. Tant qu'un chant dure, le barde peut combattre normalement, mais pas lancer de sorts ou activer d'objets à fin d'incantation ou à mot de commande.

- **Chant de liberté** (Mag) : Degré de maîtrise de 15 en représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour créer un effet semblable au sort d'annulation d'enchantement à un niveau de lanceur de sort égal au niveau du barde. Peut affecter un unique sujet à une distance de 9m. Le barde doit jouer la musique et se concentrer pendant un minute au moins.
- **Contre-Chant (Sur)** : Degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation. Durée : 10 rounds maximum. Effets : Un jet de Représentation par round. Toute créature située à moins de 10 m (30 pieds) et sujette à une attaque sonore, ou usant du langage, utilise le résultat du jet de Représentation en lieu et place de son jet de sauvegarde s'il est meilleur que celui-ci.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



- **Fascination (Mag, charme [mental])** : Degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation. Concentration identique à celle des sorts. Résolution : Voir MdJ, page 28. Portée : 30 m (90 pieds), soit 20 (18) cases. Effets : Le sujet s'assied et écoute attentivement le chant pendant, au maximum, 1 round par niveau du barde. Malus de -4 aux jets de Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle autorise un nouveau jet de sauvegarde de la victime contre un nouveau jet de Représentation du barde.
- **Inspiration héroïque (Sur, enchantement [mental])** : Degré de maîtrise de 12 ou plus en Représentation. Au minimum 1 round entier d'audition à moins de 9 m du barde, soit à moins de 6 cases de celui-ci. Durée : Chant (ou fin audition) + 5 rounds par la suite. Sujets : Une créature + une tout les 3 niveaux au-dessus du niveau 9 de barde. Effets : +2 DV (soit 2d10 pv temporaires, avec le modificateur de Constitution), bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur.
- **Inspiration intrépide (Sur, [mental])** : Degré de maîtrise de 15 ou plus en Représentation. Au minimum 1 round entier d'audition. Durée : Chant (ou fin audition) + 5 rounds par la suite. Effets : Bonus de moral de +4 aux jets de Save et de +4 d'Esquive à la CA. Cibles : 1 sujet +1/ 3 niveau au dessus du niveau 15.
- **Inspiration talentueuse (Sur, [mental])** : Degré de maîtrise de 6 ou plus en Représentation. Portée : 9 m, soit 6 cases, plus vision et audition. Effets : Bonus d'aptitude de +2 aux jets d'une compétence en particulier. Durée : 2 minutes au maximum.
- **Inspiration vaillante (Sur, [mental])** : Degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation. Au minimum 1 round entier d'audition. Durée : Chant (ou fin audition) + 5 rounds par la suite. Effets : Bonus de moral variable aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme et de terreur, et bonus de moral aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Suggestion (Mag, charme [mental])** : Degré de maîtrise de 9 ou plus en Représentation. Uniquement sur un sujet fasciné (voir ci-dessus : Fascination). Jet de Sauvegarde : Jet de Volonté (DD 13 + modificateur de Charisme du barde).
- **Suggestion de groupe (Mag, charme [mental, Coercition])** : Degré de maîtrise de 21 ou plus en Représentation. Uniquement sur un nombre quelconque de sujets fascinés (voir ci-dessus : Fascination). Jet de Sauvegarde : Jet de Volonté (DD 13 + modificateur de Charisme du barde).

**Savoir Bardique** : Jet à +(niveau + modificateur d'Intelligence) pour savoir si le barde connaît quelque chose d'important au sujet de personnalités locales notables, d'objets légendaires ou de lieux importants. "Faire 10" ou "20" est interdit. DD : 10 (courant), 20 (peu courant), 25 (rare ou obscur) ou 30 (extrêmement rare ou obscur).

## Table de progression

| Niveau | Bonus d'attaque | Jet de Réflexes | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Spécial  | Nombre de Sorts par Jour |   |   |   |   |   |   | Nombre de Sorts Connus |   |   |   |   |   |   |
|--------|-----------------|-----------------|----------------|----------------|--|--------------------------|---|---|---|---|---|---|------------------------|---|---|---|---|---|---|
|        |                 |                 |                |                |  | 0                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 0                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1      | 0               | +2              | +0             | +2             | Contre-chant, fascination, inspiration vaillante +1, musique de barde, savoir bardique | 2                        | — | — | — | — | — | — | 4                      | — | — | — | — | — | — |
| 2      | +1              | +3              | +0             | +3             | —  | 3                        | 0 | — | — | — | — | — | 5                      | 2 | — | — | — | — | — |
| 3      | +2              | +3              | +1             | +3             | Inspiration talentueuse  | 3                        | 1 | — | — | — | — | — | 6                      | 3 | — | — | — | — | — |
| 4      | +3              | +4              | +1             | +4             | —  | 3                        | 2 | 0 | — | — | — | — | 6                      | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 5      | +3              | +4              | +1             | +4             | —  | 3                        | 3 | 1 | — | — | — | — | 6                      | 4 | 3 | — | — | — | — |
| 6      | +4              | +5              | +2             | +5             | Suggestion   | 3                        | 3 | 2 | — | — | — | — | 6                      | 4 | 3 | — | — | — | — |
| 7      | +5              | +5              | +2             | +5             | —  | 3                        | 3 | 2 | 0 | — | — | — | 6                      | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 8      | +6 / +1         | +6              | +2             | +6             | Inspiration vaillance +2   | 3                        | 3 | 3 | 1 | — | — | — | 6                      | 4 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9      | +6 / +1         | +6              | +3             | +6             | Inspiration héroïque   | 3                        | 3 | 3 | 2 | — | — | — | 6                      | 4 | 4 | 3 | — | — | — |
| 10     | +7 / +2         | +7              | +3             | +7             | —  | 3                        | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — | 6                      | 4 | 4 | 4 | 2 | — | — |
| 11     | +8 / +3         | +7              | +3             | +7             | —  | 3                        | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | 6                      | 4 | 4 | 4 | 3 | — | — |
| 12     | +9 / +4         | +8              | +4             | +8             | Chant de liberté   | 3                        | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | 6                      | 4 | 4 | 4 | 3 | — | — |
| 13     | +9 / +4         | +8              | +4             | +8             | —  | 3                        | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | — | 6                      | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | — |
| 14     | +10 / +5        | +9              | +4             | +9             | Inspiration vaillance +  | 4                        | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | 6                      | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | — |
| 15     | +11 / +6 / +1   | +9              | +5             | +9             | Inspiration intrépide  | 4                        | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | 6                      | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | — |
| 16     | +12 / +7 / +2   | +10             | +5             | +10            | —  | 4                        | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 | 6                      | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |
| 17     | +12 / +7 / +2   | +10             | +5             | +10            | —  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6                      | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 18     | +13 / +8 / +3   | +11             | +6             | +11            | Suggestion de groupe   | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 6                      | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 19     | +14 / +9 / +4   | +11             | +6             | +11            | —  | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 6                      | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 20     | +15 / +10 / +5  | +12             | +6             | +12            | Inspiration vaillance +4   | 4                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 6                      | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |

Illustration: Gimble par Sam Wood

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# COMPÈRE

## Compétences et Attributs



**Alignement** : Tous, sauf les alignements Chaotiques.

**Caractéristiques** : Dextérité, Intelligence et Charisme (compétences).

**Compagnons** : Les combattants aiment à disposer d'un petit gars pour astiquer armes et armures, et harnacher un cheval de guerre. Les magiciens daignent aussi parfois s'accommoder de sa présence, question de prestige et de commodités. Le compère peut être un excellent apprenti. Si le compère admire les capacités du roublard et épie ses moindres gestes, il s'en méfie comme la peste (mais essaiera de lui soutirer un peu d'apprentissage). Le prêtre aimera avoir à portée de main un converti zélé. Le barde appréciera son oreille attentive et ses flatteries quotidiennes.

**Compétences**: 10 au choix hors compétences réservées.

**Dés de Vie** : D6

**Point de compétence au niveau 1** : (10 modificateur d'INT [+1 pour les humains]) x 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 10+ modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 3d x 10 po

**Source** : magazine D20 magazine n°4

## Aptitudes de classe

**Maniement des Armes** : Armes courantes

**Port d'Armure** : Aucune

**Mouche du coche** : s'il reste en dehors d'un combat auquel prend part son maître, le compère peut lui prodiguer moult conseils (attention à gauche ! plus haut la garde ! visez les yeux mon seigneur, les yeux ! » Son maître gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et +1 en CA par niveau du compère. Mais ... comme tout amateur de sport, il ne peut s'empêcher de lancer quelques remarques acerbes et désagréables (et hop raté, mais c'est pas possible d'être empoté comme ça !), le maître devra donc réussir un jet de Volonté (DD10+niveau du compère + Mod Cha du compère). S'il rate, excédé, on applique en malus les modificateurs. L'utilisation de cette capacité est une action complexe et place le compère dans un état équivalent à « pris au dépourvu ».

**Course** : le compère bénéficie du don course car il passe une bonne partie de sa vie à fuir les problèmes.

**Bonne étoile** : une fois par jour, le compère peut bénéficier d'un incroyable coup de chance. Mais... à chaque fois qu'il utilise cette « capacité », il déclenche dans la même journée, au moment où il s'y attend le moins, une catastrophe.

**Bonne blague** : une fois par jour et par niveau au dessus de 1, il peut raconter une histoire tordante. L'auditoire doit réussir un jet de Vol (DD10+niveau du compère + Mod Cha du compère), ou être pris d'un fou rire. Les victimes subissent un malus de circonstance égal au niveau du compère pour une durée égal à la marge d'échec du jet. A la fin de cette période un nouveau jet est nécessaire mais avec un bonus de +1.

**Oreille qui traîne** : Il bénéficie d'un bonus de +4 pour les jets de « Renseignements », car il a appris à connaître les infos utiles au groupe.

**Prestance** : le compère connaît bien son maître et il lui octroie un bonus de circonstance de +1 en CHA quant il s'occupe de sa mise.

**Talent** : le compère choisit une compétence directement utile à son maître.

**Mauvais esprit** : une fois par jour et par niveau au dessus du 2ème, il peut déprimer n'importe qui avec ses marmonnements et ses sous-entendus. La cible doit réussir un jet de Vol (DD10+niveau du compère + Mod Cha du compère), ou craquer nerveusement – colère noire, crise de larmes... Les victimes subissent un malus de circonstance égal au niveau du compère pour une durée égal à la marge d'échec du jet. A la fin de cette période un nouveau jet est nécessaire mais avec un bonus de +1. Le temps nécessaire pour que le compère arrive à ses fins est laissé à l'appréciation du MJ, selon les circonstances, la cible et le role-play du joueur.

**Esquive Instinctive (Ext)** : Niveau 2 : Conservation du bonus de Dextérité à la CA (sauf si immobilisé) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

**Apprentissage** : en accord avec le MJ, le compère choisit parmi l'un des ses trois avantages : maniement de l'arme préféré de son maître et gain du don « arme de prédilection », connaître tous les sorts de niveau 0 que connaît son maître et les utiliser comme un lanceur de sort de niveau 1, acquérir un don ou une capacité de classe (de niveau 1) de son maître.

**Empathie** : il est capable de comprendre son maître pour des choses simples selon son attitude, le son de sa voix, le regard, etc. Celui-ci peut lui communiquer des messages complexes par des signes convenus.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



### Table de progression

| Niveau | Bonus à d'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs  |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 1      | +0                | +2             | +0             | +0             | Bonne étoile (1/jour/niveau), Course, Mouche du coche           |
| 2      | +1                | +3             | +0             | +0             | Bonne blague (1/jour/[niveau-1]), Oreille qui traîne, Prestance |
| 3      | +1                | +3             | +1             | +1             | Esquive instinctive, Mauvais esprit (1/jour/[niveau-2]), Talent |
| 4      | +2                | +4             | +1             | +1             | Apprentissage, Empathie   |

Illustration : A gatecrasher by W. Reynolds

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# ROUBLARD

## Compétences et Attributs

**Alignement** : Au choix

**Caractéristiques** : Dextérité (CA & Compétences), Int (Pt de compétences)

**Compétences**: Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

**Dés de vie**: D6.

**Point de compétence au niveau 1** : (8 modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau** : 8+ modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ**: 5d4 x 10 po

**Source** : manuel des joueurs 3.5



## Aptitudes de classe

**Armes et armures** : Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

**Attaque sournoise** : un roublard inflige des dégâts supplémentaires si sa Cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent

à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance)

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque, comme l'indique Dégâts non létaux, page), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou si grande que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

**Recherche des pièges** : Seul un roublard peut utiliser la compétence, Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort, entrant dans leur conception. De même seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/Sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.

Si le personnage 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.

**Esquive totale (Ext)** : L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive totale.

**Sens des pièges (Ext)** : À partir du niveau 3, le roublard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Esquive instinctive.** Dès le niveau 4, le roublard 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 ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé) Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

**Esquive instinctive supérieure (Ext) :** Au niveau 8, le roublard ne peut, plus être pris en tenaille. Les autres roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même. Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de roublard et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Pouvoirs spéciaux :** Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux suivant, le roublard obtient un pouvoir spécial qu'il choisit sur la liste suivante:

**Attaque handicapante (Ext).** Un roublard possédant ce pouvoir peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par le roublard subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

**Esprit fuyant (Ext).** Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de (école des enchantements et qu'il rare son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roublard qui se trouve sans défense perd les, avantages de l'esquive extraordinaire.

**Maîtrise des compétences.** Le roublard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

**Opportunisme (Ext).** Une fois par round, le roublard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris le don Attaques réflexes, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.

**Roulé-boulé (Ext).** Le roublard peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi dégâts, le pouvoir d'esquive totale du roublard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

**Don.** Un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Reflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Capacités & pouvoirs   |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|--|
| 1      | +0                | +2             | +0             | +0             | Attaque sournoise (+1d6), Recherche des pièges                   |
| 2      | +1                | +3             | +0             | +0             | Esquive totale   |
| 3      | +2                | +3             | +1             | +1             | Attaque sournoise (+2d6), Sens des pièges (+1)                   |
| 4      | +3                | +4             | +1             | +1             | Esquive instinctive  |
| 5      | +3                | +4             | +1             | +1             | Attaque sournoise (+3d6)   |
| 6      | +4                | +5             | +2             | +2             | Sens des pièges (+2)   |
| 7      | +5                | +5             | +2             | +2             | Attaque sournoise (+4d6)   |
| 8      | +6 / +1           | +6             | +2             | +2             | Esquive instinctive supérieure                                   |
| 9      | +6 / +1           | +6             | +3             | +3             | Attaque sournoise (+5d6), Sens des pièges (+3)                   |
| 10     | +7 / +2           | +7             | +3             | +3             | Pouvoir spécial (1P <sup>brP</sup> )                             |
| 11     | +8 / +3           | +7             | +3             | +3             | Attaque sournoise (+6d6)   |
| 12     | +9 / +4           | +8             | +4             | +4             | Sens des pièges (+4)   |
| 13     | +9 / +4           | +8             | +4             | +4             | Attaque sournoise (+7d6), Pouvoir spécial (2P <sup>émeP</sup> )  |
| 14     | +10 / +5          | +9             | +4             | +4             | -  |
| 15     | +11 / +6 / +1     | +9             | +5             | +5             | Attaque sournoise (+8d6), Sens des pièges (+5)                   |
| 16     | +12 / +7 / +2     | +10            | +5             | +5             | Pouvoir spécial (3P <sup>émeP</sup> )                            |
| 17     | +12 / +7 / +2     | +10            | +5             | +5             | Attaque sournoise (+9d6)   |
| 18     | +13 / +8 / +3     | +11            | +6             | +6             | Sens des pièges +6   |
| 19     | +14 / +9 / +4     | +11            | +6             | +6             | Attaque sournoise (+10d6), Pouvoir spécial (4P <sup>émeP</sup> ) |
| 20     | +15 / +10 / +5    | +12            | +6             | +6             | -  |

Illustration : Dungeon Delver by Steven Belledin





# VOLEUR DE SORT



## Compétences et Attributs

**Alignement.** Au choix.

**Caractéristiques.** Le Charisme détermine quels sorts le voleur de sorts peut lancer et combien il est difficile d'y résister.

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

**Dés de vie:** d6

**Point de compétence au niveau 1 :** (6 modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 6+ modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ.** 4d4x10 po

**Source:** codex aventureux

## Aptitudes de classe

**Armes et armures.** Le voleur de sorts 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 voleurs de sorts sont simples, il est possible de les lancer en portant une armure légère sans encourir le risque d'échec des sorts profanes. Toutefois, un voleur de sorts portant une armure intermédiaire ou lourde, ou utilisant un bouclier, s'expose à ce risque si le sort en question nécessite une composante gestuelle. Un voleur de sorts 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.

**Attaque sournoise (Ext).** Le voleur de sorts 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. Si un voleur de sort bénéficie d'un bonus d'attaque sournoise issu d'une autre source, les bonus sont cumulatifs.

**Vol de sorts (Sur).** Un voleur de sorts peut siphonner et utiliser l'énergie magique d'un adversaire. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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 voleur de sorts 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.

Après avoir volé un sort, le voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts doit fournir les composantes (verbales, gestuelles, matérielles, PX et focaliseur) requises pour le sort volé. À partir du niveau 4, le voleur de sorts peut choisir à la place de lancer n'importe quel sort de voleur de sorts qu'il connaît et qui est d'un niveau égal ou inférieur (en pratique, cela confère au voleur de sorts la capacité de lancer gratuitement un sort connu). Un voleur de sorts 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 voleur de sorts 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<sup>e</sup> niveau, et le niveau maximum des sorts volés augmente de un tous les deux niveaux suivants (jusqu'au 9<sup>e</sup> niveau de sort au niveau 18 de voleur de sorts).

À tout moment, un voleur de sorts 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) Un voleur de sorts 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.

Cette aptitude ne fonctionne que contre les sorts. Elle n'a aucun effet contre les pouvoirs psioniques ou les pouvoirs magiques.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Recherche des pièges (Ext).** Un voleur de sorts 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.

**Détection de la magie (Mag) :** À partir du niveau 2, le voleur de sorts 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 voleur de sorts.

**Grâce magique (Sur) :** À partir du niveau 2, le voleur de sorts 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 voleur de sorts peut dérober un effet de sort actif sur une autre créature. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts peut lui voler un effet de sort juste en la touchant, au prix d'une action simple.

Un voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts 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. Cette aptitude ne fonctionne pas contre les effets de sort immunisés contre la *dissipation de la magie*.

**Vol de résistance aux énergies destructives (Sur) :** À partir du niveau 3, un voleur de sorts peut absorber tout ou partie des résistances d'une cible à un type d'énergie particulier (acide, électricité, feu, froid ou son). Un voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 donnée 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 voleur de sorts peut choisir laquelle il dérobe. Si un voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts 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.

Au niveau 11, le voleur de sorts 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 voleur de sorts gagne la capacité de lancer un petit nombre de sorts profanes, issus d'une partie de la liste de sorts de l'ensorceleur/ magicien. Il peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît sans le préparer à l'avance, tout comme un ensorceleur.

Pour apprendre ou lancer un sort, le voleur de sorts doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10+le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du voleur de sorts.

Comme les autres lanceurs de sorts, le voleur de sorts ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée.

Le répertoire de sorts d'un voleur de sorts est très limité. Il commence sa carrière en ne connaissant aucun sort mais gagne un ou plusieurs nouveaux sorts à certains niveaux. Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un voleur de sorts n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts.

Lorsqu'il atteint le niveau 12, et tous les 3 niveaux de voleur de sorts après cela, un voleur de sorts peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le voleur de sorts 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 voleur de sorts peut échanger un sort de 1<sup>er</sup> niveau contre un autre sort de 1<sup>er</sup> niveau. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts pour ses sorts est égal à la moitié de son niveau de voleur de sorts.

**Vol de pouvoir magique (Sur) :** À partir du niveau 5, le voleur de sorts peut utiliser une attaque sournoise pour voler temporairement un pouvoir magique à une créature. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts peut lui voler un pouvoir magique juste en la touchant, au prix d'une action simple.

Le pouvoir magique vole 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 voleur de sorts. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts ne peut pas lui voler ce pouvoir.

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



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 voleur de sorts ne peut pas le voler.

Un voleur de sorts peut utiliser un pouvoir magique volé une seule fois. A tous regards (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 voleur de sorts 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 voleur de sorts ait utilisé ce pouvoir (ou que la minute soit écoulée), la cible ne peut plus l'utiliser.

**Absorption de sorts (Sur)** : A partir du niveau 7, quand le voleur de sorts 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 voleur de sorts pour cible, et non les sorts de zone ou d'effet. Un voleur de sorts ne peut pas absorber de sort dont le niveau est supérieur à ceux qu'il peut voler avec son aptitude de vol de sort.

Pour absorber un sort qui le prend pour cible, le voleur de sorts doit réussir un test de niveau (1d20 + le niveau de classe du voleur de sorts) 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 voleur de sorts 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.

A partir du niveau 20, un voleur de sorts peut choisir d'utiliser l'énergie du sort volé en tant qu'action immédiate, soit pour relancer le sort d'origine, soit pour lancer un des sorts qu'il connaît en utilisant son énergie.

**Vision magique (Mag)** : A partir du niveau 9, le voleur de sorts 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 voleur de sorts.

**Intuition magique (Ext)** : A partir du niveau 13, un voleur de sorts 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 voleur de sorts de mieux choisir quels sorts voler lors de ses prochaines attaques.

**Vol de résistance à la magie (Sur)**. A partir du niveau 15, un voleur de sorts peut utiliser une attaque sournoise pour voler temporairement tout ou partie de la résistance à la magie d'une créature. Un voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts 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 voleur de sorts ne peut pas réutiliser cette aptitude sur une créature tant que celle-ci n'a pas récupéré sa résistance à la magie.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Réflexe | Vigueur | Volonté | Capacités & pouvoirs   | 1              | 2              | 3              | 4              |
|--------|-------------------|---------|---------|---------|--|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1      | 0                 | +0      | +0      | +2      | Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges, vol de sort (niveau 0 ou 1 <sup>er</sup> 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 <sup>e</sup> niveau)  | 2 <sup>1</sup> | -              | -              | -              |
| 5      | +3                | +1      | +1      | +4      | Attaque sournoise (+2d6), vol de pouvoir magique   | 2 <sup>1</sup> | -              | -              | -              |
| 6      | +4                | +2      | +2      | +5      | Vol de sort (3 <sup>e</sup> niveau)  | 3              | -              | -              | -              |
| 7      | +5                | +2      | +2      | +5      | Absorption de sort   | 3              | -              | -              | -              |
| 8      | +6 / +1           | +2      | +2      | +6      | Vol de sort (4 <sup>e</sup> niveau)  | 4              | 2 <sup>1</sup> | -              | -              |
| 9      | +6 / +1           | +3      | +3      | +6      | Attaque sournoise (+3d6), vision magique   | 4              | 2 <sup>1</sup> | -              | -              |
| 10     | +7 / +2           | +3      | +3      | +7      | Vol de sort (5 <sup>e</sup> niveau)  | 4              | 3              | -              | -              |
| 11     | +8 / +3           | +3      | +3      | +7      | Grâce magique (+2), vol de résistance aux Energies destructives (20)                             | 4              | 3              | 2 <sup>1</sup> | -              |
| 12     | +9 / +4           | +4      | +4      | +8      | Vol de sort (6 <sup>e</sup> niveau)  | 4              | 4              | 3              | -              |
| 13     | +9 / +4           | +4      | +4      | +8      | Attaque sournoise (+4d6), intuition magique  | 4              | 4              | 3              | -              |
| 14     | +10 / +5          | +4      | +4      | +9      | Vol de sort (7 <sup>e</sup> niveau)  | 4              | 4              | 4              | 2 <sup>1</sup> |
| 15     | +11 / +6 / +1     | +5      | +5      | +9      | Vol de résistance à la magie   | 4              | 4              | 4              | 3              |
| 16     | +12 / +7 / +2     | +5      | +5      | +10     | Vol de sort (8 <sup>e</sup> niveau)  | 4              | 4              | 4              | 3              |
| 17     | +12 / +7 / +2     | +5      | +5      | +10     | Attaque sournoise (+5d6)   | 5              | 4              | 4              | 4              |
| 18     | +13 / +8 / +3     | +6      | +6      | +11     | Vol de sort (9 <sup>e</sup> niveau)  | 5              | 5              | 4              | 4              |
| 19     | +14 / +9 / +4     | +6      | +6      | +11     | Vol de résistance aux énergies destructives (30)   | 5              | 5              | 5              | 4              |
| 20     | +15 / +10 / +5    | +6      | +6      | +12     | Absorption de sort (lancement du sort en tant qu'action immédiate), grâce magique (+3)           | 5              | 5              | 5              | 5              |

Illustration : Spellthief by Steven Belledin

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



# NINJA

## Compétences et Attributs



**Alignement.** Au choix.

**Caractéristiques :** Dextérité (compétences et pouvoirs), Sagesse (pouvoir Ki et compétences)

**Compétences :** Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Evasion (Dex), Fouille (Int), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For).

**Dès de vie:** d6

**Point de compétence au niveau 1 :** (6 modificateur d'INT [+1 pour les humains]) × 4

**Points de compétence à chaque niveau :** 6+ modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ.** 4d4x10 po

**Source:** codex aventureux

## Aptitudes de classe

**Armes et armures :** Le ninja est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi qu'à celui de l'arbalète de poing, de Pare 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) :** 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. De plus, le ninja obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants.

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) :** 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 surnoises 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.

**Eclipse spectrale (Sur) :** Des 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 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 niveau 3, le ninja ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

**Grand saut (Sur) :** A 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. 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.



## Le Tombeau du Seigneur des Marches



**Gymnaste (Ext).** A 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) :** A partir du niveau 6, un ninja peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour faire rater des attaques qui auraient normalement du 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.

**Escalade rapide (Ext) :** A 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) :** A 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. 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. 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, 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) :** A partir du niveau 16, le ninja voit les créatures invisibles et éthérées aussi bien que les créatures matérielles.

**Esquive ki supérieure (Sur) :** A 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.

## Table de progression

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de Réflexe | Jet de Vigueur | Jet de Volonté | Bonus à la CA | Capacités & pouvoirs  |
|--------|-------------------|----------------|----------------|----------------|---------------|---|
| 1      | +0                | +2             | +0             | +0             | +0            | Frappe éclair (+1d6), pouvoirs <i>ki</i> , recherche des pièges |
| 2      | +1                | +3             | +0             | +0             | +0            | Eclipse 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            | Eclipse spectrale (ethere)                                      |
| 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  |

Illustration : Dragonblade Ninja by Ron Spencer