

Nouvelle Classe de Prestige : Le Marionnettiste

Table 3-18 : Marionnettiste.

Niv Classe	Bonus de Base à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	<i>Manipulation démente, Animation d'objet(1x/jour) Réparation de dégâts légers.</i>
2	+1	+3	+0	+0	<i>Transfert de dons.</i>
3	+2	+3	+1	+1	<i>Amélioration du pantin, Fou rire de Tasha.</i>
4	+3	+4	+1	+2	<i>Animation d'objets(2x/jour).</i>
5	+3	+4	+1	+2	<i>Pantin psychotique.</i>
6	+4	+5	+2	+2	<i>Amélioration du pantin.</i>
7	+5	+5	+2	+2	<i>Réparation de dégâts importants.</i>
8	+6/+1	+6	+2	+3	<i>Animation d'objets(3x/jour), Danse des pantins</i>
9	+6/+1	+6	+3	+3	<i>Danse irrésistible d'Otto.</i>
10	+7/+2	+7	+3	+4	<i>Amélioration du pantin, Jouets malveillants.</i>

Dés de vie : D6

Conditions

Pour devenir marionnettiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : tous sauf loyal.

Artisanat (Sculpture du bois) : 4 degrés de maîtrise.

Représentation (Marionnettes) : 3 degrés de maîtrise.

Dons : Ambidextrie.

Description des pouvoirs :

Manipulation démente : Tant que le marionnettiste peut utiliser sa compétence de représentation, il peut faire combattre sa marionnette à sa place. Il faut une action de mouvement pour la mettre en place (comme le fait de dégainer une arme). Il utilise son bonus de base+son modificateur de dextérité(si y a lieu)+ son degré de maîtrise* en représentation pour attaquer avec son pantin. Le marionnettiste étant derrière sa création, il possède un abri partiellement négligeable(+2 à la CA, +1 au JS Réf.), qui augmente au fil de l'amélioration de son pantin, mais uniquement contre les attaques frontales. Il ne peut rien faire d'autre quand il combat (sauf parler bien sûr), et il ne peut pas attaquer autrement, ni charger. Ses adversaires peuvent attaquer le pantin ou le marionnettiste, mais ils s'exposent à une attaque d'opportunité de la part du pantin s'ils se risquent à attaquer le marionnettiste, et ce même si l'attaque touche le pantin à la place (voir. P132 du MdJ). Pour avoir sa marionnette, il doit créer la sienne (il ne peut pas l'acheter), et par conséquent, doit réussir un jet d'artisanat (DD 15), pour la réussir. Si le jet est un échec, le pantin n'est pas réussi (-5 lors des jets de représentation), et ne peut pas l'utiliser lors des combats.

Pantin du Marionnettiste : FP 3 ; créature artificielle de taille P ; DV 3d10 ; pv 16 ; Init +0 ; VD 10 m (ou celle du marionnettiste) ; CA 14 ; Att bras* (2, 1D6+mod. Dex.) ; Part solidité(5), créature artificielle, étreinte(Ext.) ; AL N ; JS ceux du marionnettiste. Caractéristiques : celles du marionnettiste (utiliser ses modificateurs).

Animation d'objets (Mag) : Le marionnettiste peut utiliser ce pouvoir en fonction de son niveau, et peut même animer son propre pantin [il possède alors les aptitudes suivantes : Init +0, VD 12 m ; CA 14 ; Att bras (2, +2, 1d6+1) ; For 12 ; Dex 10 ; Con- ; Int- ; Sag 1 ; Cha 1 ; JS Réf +0, Vig +0, Vol-5].

Amélioration du pantin : Au niveau 3, 6 et 10, le marionnettiste améliore son pantin, pour le rendre toujours plus humain. A chacun de ces niveaux, le pantin est modifié comme suit : il gagne +1D10, +1 à la CA, et +5 points en solidité. Au niveau 6, il devient de taille M et procure un abri partiel conséquent (le marionnettiste est alors protégé des attaques d'opportunité.), et il inflige 1D8 points de dégâts, plus l'éventuel bonus de dex. Au niveau 10, il acquière une personnalité (le joueur peut la choisir ou la tirer dans le manuel du maître, dans la section PNJ), parle la langue d'origine de son créateur, et offre un abri partiel important, inflige 2D6+ l'éventuel bonus de dex. De plus il est constamment animé, et il peut se libérer de ses fils avec une action complexe.

Réparation de dégâts légers : Pour peu que le marionnettiste réussit un jet d'artisanat (DD10+nombre de dégâts du pantin), il peut le réparer, ce qui est l'équivalent du sort réparation de dégâts légers (Tiré du supplément *par l'Encre et le Sang*, p.94). Au niveau 7, il a acquis une telle maîtrise que les effets sont décuplés, comme une réparation de soins importants.

Transfert de dons : Au niveau 2, le marionnettiste a la capacité d'utiliser ses dons à travers son pantin, ce qui est un pouvoir extraordinaire.

Fou rire de Tasha(Mag.) : Une fois par jour, et uniquement avec son pantin, au prix d'une action simple, il peut lancer l'équivalent du sort de Fou rire de Tasha, s'il réussit un jet de représentation (DD 15) le ND est augmenté de 2 pts si la catégorie d'humanoïde est différente (un gnome vis-à-vis d'un orque par exemple), et +2 pts si la catégorie est encore plus différente (un gnome qui le lance sur un dragon par exemple), car l'humour n'est pas perçu de la même façon entre les espèces. Si le marionnettiste réussit son jet de représentation, il n'y a pas de jet de sauvegarde possible (mais la résistance à la magie est autorisée.). Il en est de même que pour la Danse irrésistible d'Otto, à ceci près qu'il ne peut la lancer qu'une fois par jour, et que le DD est de 18, (pas de jet de sauvegarde, si le jet de représentation est réussi) ce jet n'est pas modifié, car ce n'est pas de l'humour ici, mais des mouvements désordonnés, et que ce pouvoir affecte tous ceux qui assiste aux entrechats du pantin (portée 9m). Si le marionnettiste rate son jet de représentation, son pouvoir échoue et il ne peut plus l'utiliser avant le jour prochain.

Pantin Psychotique : une fois par jour au niveau 5, avec une action libre, le pantin peut entrer dans une rage folle, qui lui permet d'être accéléré, gagner +6pts de vie, et il peut étripper une créature qu'il a étreinte (2D6+6 pts de dégâts supplémentaires). Le marionnettiste gagne +2 au moral pour la peur et les jets de volonté, et ce durant 1D6+2 round. Noté que seul le pantin est accéléré.

Danse des Pantins : A ce niveau, le marionnettiste peut utiliser deux marionnettes. Il peut à la place en utiliser qu'une, et se battre avec une arme dans sa seconde main. Il subit néanmoins le malus de ce type de combat, et tous ses jets de représentation subissent un malus de -2 cumulatif. Il ne peut cependant utiliser que des pantins de taille P au maximum. C'est un pouvoir extraordinaire.

Jouets Malveillants : Le marionnettiste peut créer des jouets (souvent poupée ou peluche) Qui peuvent bouger sur commande. C'est lui qui fixe les conditions de déclenchement de sa création et qui lui assigne ses objectifs. Il peut par exemple lui demander « active-toi uniquement la nuit, et quand personne n'est présent, pour tuer le Baron de la maison », mais peut en choisir d'autres. Les facteurs d'alignements, d'expériences, ou qui n'est pas identifiable sont ignorés par la création. En fait, il acquière la création de golems mineurs.