

Classes de prestige

Table des matières :

Archers mages (p28 du guide du maître)	7
Assassin (p28 du guide du maître)	7
Chevalier noir (p30 du guide maître)	7
Gardien du savoir (p32 du guide du maître).....	7
Maître des ombres (p34 du guide du maître)	7
Acolyte de la peau (p43 de l'encre et le sang)	8
Aliéniste (p45 de l'encre et le sang).....	8
Archer sylvain (p43 du maîtres de la nature)	8
Berserker frénétique (p 45 du maître de la nature).....	8
Cavalier (p12 du chair et d'acier).....	8
Cavalier halfelin (p13 du chair et d'acier).....	8
Cavalier des vents (p46 du maître de la nature)	8
Chevalier protecteur (p15 du chair et d'acier).....	8
Change-forme (p49 du maîtres de la nature).....	8
Chantelame (p47 de l'encre et le sang)	8
Chasseur d'ennemis (p50 du maîtres de la nature).....	8
Chasseur de morts-vivants (p51 du gardien de la foi).....	8
Chevalier du calice (p52 du gardien de la foi)	8
Chevalier du cercle médian (p54 du gardien de la foi)	8
Contemplatif (p55 du gardien de la foi)	8
Croc de Lolth (p5 de l'ombre et de lumière).....	8
Disciple draconien (p49 de l'encre et le sang)	8
Dompteur de monstres (p51 du maîtres de la nature).....	9
Duelliste (p16 du chair et d'acier).....	9
Exorciste consacré (p57 du gardien de la foi)	9
Explorateur royal (p7 de l'ombre et de la lumière).....	9
Fléau des infidèles (p53 du maîtres de la nature).....	9
Fouilleur de donjons (p8 de l'ombre et de la lumière)	9
Géomancien (p55 du maîtres de la nature).....	9
Gladiateur (p17 du chair et d'acier)	9
Guide voyageur (p50 de l'encre et le sang).....	9
Hors-la-loi de la route écarlate (p10 de l'ombre et la lumière)	9
Hospitalier (p59 du gardien de la foi)	9
Initié de l'ordre des archers (p19 du chair et d'acier)	9
Inquisiteur de la foi (p61 du gardien de la foi).....	9
Investigateur (p57 du maîtres de la nature).....	9
Libérateur sacré (p62 du gardien de la foi)	9
Limier (p59 du maîtres de la nature).....	9
Maître d'arme (p20 du chair et d'acier)	9
Maître des linceuls (p65 du gardien de la foi).....	10
Maître espion (p12 de l'ombre et de la lumière)	10
Maître d'armes exotiques (p61 du maîtres de la nature)	10
Maître de guerre (p21 du chair et d'acier).....	10
Maître de l'ivresse (p23 du chair et d'acier)	10
Maître des chaînes (p25 du chair et d'acier)	10
Maître des vases (p63 du maîtres de la nature)	10
Maître du fouet (p27 du chair et d'acier)	10
Maître samourai (p29 du chair et d'acier).....	10
Marcheur spectral (p31 du chair et d'acier)	10
Mauvais œil (p65 de maîtres de la nature)	10
Mage de l'Ordre profane (p51 de l'encre et le sang).....	10
Mage du sang (p54 de l'encre et le sang).....	10
Magelame (p56 de l'encre et le sang)	10
Maître blême (p58 de l'encre et le sang).....	10
Maître de l'esprit (p60 de l'encre et le sang).....	10
Maître des chandelles (p62 de l'encre et le sang)	11
Maître du destin (p64 de l'encre et le sang).....	11
Métamédium (p109 du manuel des psioniques).....	11
Mystificateur (p66 de l'encre et le sang).....	11
Nécromancien véritable (p68 de l'encre et le sang)	11
Ninja du croissant de lune (p32 du chair et d'acier).....	11

Œil de Gruumsh (p66 du maîtres de la nature)	11
Oracle divin (p66 du gardien de la foi)	11
Pilleur de temple d'Olidammara (p15 de l'ombre et la lumière)	11
Pirate redoutable (p17 de l'ombre et de la lumière)	11
Poing d'Hexor (p33 du chair et d'acier)	11
Poing sacré (p68 du gardien de la foi).....	11
Prêtre de guerre (p70 du gardien de la foi).....	11
Protecteur dévoué (p35 du chair et d'acier)	11
Protecteur nain (p34 du guide du maître).....	11
Protecteur tribal (p36 du chair et d'acier)	11
Pyrokinésiste (p110 du manuel des psioniques).....	12
Ravageur (p37 du chair et d'acier).....	12
Renonciateur (p68 du maîtres de la nature).....	12
Roi / Reine de la nature (p70 du maîtres de la nature)	12
Saccageur (p71 du maîtres de la nature)	12
Savant élémentaire (p69 de l'encre et le sang).....	12
Seigneur des animaux (p73 du maîtres de la nature).....	12
Seigneur verdoyant (p76 du maîtres de la nature).....	12
Surineur (p112 du manuel des psioniques)	12
Tempête (p78 du maîtres de la nature).....	12
Templier (p72 du gardien de la foi)	12
Traqueur consacré (p74 du gardien de la foi).....	12
Tueur d'illithid (p113 du manuel des psioniques).....	12
Vengeur (p18 de l'ombre et de la lumière)	12
Vengeur écarlate (p38 du chair et d'acier)	12
Virtuose (p20 de l'ombre et de la lumière)	12
Voleur-acrobate (p23 de l'ombre et la lumière).....	13
Divine Agent (p 24 du manual of planes)	14
Gate Crasher (p28 du manual of planes).....	14
Planar champion (p28 du manual of planes).....	14
Planeshifter (p30 du manual of planes).....	14
Agent Retriever (p24 d'Epic Level Handbook)	15
Cosmic Descryer (p26 d'Epic Level Handbook)	15
Divine Emissary (p27 d'Epic Level Handbook)	15
Epic Infiltrator (p28 d'Epic Level Handbook).....	15
Guardian Paramount (p30 d'Epic Level Handbook).....	15
High Proselytizer (p31 d'Epic Level Handbook).....	15
Legendary dreadnaught (p33 d'Epic Level Handbook)	15
Perfect wight (p34 d'Epic Level Handbook)	15
Union Sentinel (p35 d'Epic Level Handbook).....	15
Cancer mage (p52 du Book of Vile Darkness).....	16
Demonologist (p52 du Book of Vile Darkness).....	16
Diabolist (p56 du Book of Vile Darkness).....	16
Disciple of Amodeus (p57 du Book of Vile Darkness).....	16
Disciple of Baalzebul (p58 du Book of Vile Darkness).....	16
Disciple of Dispatet (p60 du Book of Vile Darkness)	16
Disciple of Mammon (p60 du Book of Vile Darkness)	16
Disciple of Mephistopheles (p62 du Book of Vile Darkness).....	16
Lifedrinker (p63 du Book of Vile Darkness)	16
Mortal Hunter (p64 du Book of Vile Darkness).....	16
Soul eater (p66 du Book of Vile Darkness)	16
Thrall of Demogorgon (p67 du Book of Vile Darkness)	16
Thrall of Graz'zt (p68 du Book of Vile Darkness)	16
Thrall of Juiblex (p70 du Book of Vile Darkness).....	16
Thrall of Orcus (p71 du Book of Vile Darkness).....	17
Ur-Priest (p72 du Book of Vile Darkness).....	17
Vermin Lord (p73 du Book of Vile Darkness).....	17
Warrior of Darkness (p75 du Book of Vile Darkness).....	17
Anointed knight (p49 du Book of Exalted Deeds)	18
Apostle of peace (p51 du Book of Exalted Deeds).....	18
Beloved of Valarian (p53 du Book of Exalted Deeds).....	18
Celestial mystic (p55 du Book of Exalted Deeds).....	18

Champion of Gwynharwe (p56 du Book of Exalted Deeds)	18
Defender of Sealtiel (p58 du Book of Exalted Deeds)	18
Emissary of Barachiel (p59 du Book of Exalted Deeds)	18
Exalted Arcanist (p61 du Book of Exalted Deeds)	18
Fist of Raziel (p62 du Book of Exalted Deeds)	18
Initiate of Pistis Sophia (p63 du Book of Exalted Deeds)	18
Lion of Talisid (p65 du Book of Exalted Deeds)	18
Prophet of Erathaol (p66 du Book of Exalted Deeds)	18
Risen Martyr (p68 du Book of Exalted Deeds)	18
Sentinel of Bharrai (p69 du Book of Exalted Deeds)	18
Skylord (p71 du Book of Exalted Deeds)	18
Slayer of Domiel (p73 du Book of Exalted Deeds)	18
Stalker of Kharash (p75 du Book of Exalted Deeds)	18
Swanmay (p76 du Book of Exalted Deeds)	18
Sword of righteousness (p77 du Book of Exalted Deeds)	18
Troubadour of stars (p78 du Book of Exalted Deeds)	19
Vassal of Bahamut (p80 du Book of Exalted Deeds)	19
Wonderworker (p82 du Book of Exalted Deeds)	19
Archer-mage (p176 du Guide du Maître)	20
Archimage (p177 du Guide du Maître)	20
Arpenteur d'horizon (p178 du Guide du Maître)	20
Assassin (p180 du Guide du Maître)	20
Champion occultiste (p181 du Guide du Maître)	20
Chevalier noir (p182 du Guide du Maître)	20
Disciple draconien (p185 du Guide du Maître)	20
Duelliste (p186 du Guide du Maître)	20
Gardien du savoir (p187 du Guide du Maître)	20
Hiérophante (p188 du Guide du Maître)	20
Magicien rouge (p189 du Guide du Maître)	20
Maître des ombres (p191 du Guide du Maître)	20
Mystificateur profane (p192 du Guide du Maître)	20
Protecteur nain (p193 du Guide du Maître)	20
Thaumaturge (p195 du Guide du Maître)	20
Théurge mystique (p196 du Guide du Maître)	20
Cerebremancer (p141 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Elocater (p142 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Fist of Zuoken (p144 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Illithid Slayer (p146 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Metamind (p147 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Psion Uncarnate (p148 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Pyrokineticist (p151 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Thrallherd (p153 d'Expanded Psionics Handbook)	21
War Mind (p155 d'Expanded Psionics Handbook)	21
Bear warrior (p16 du Complete Warrior)	22
Bladesinger (p17 du Complete Warrior)	22
Cavalier (p19 du Complete Warrior)	22
Dark Hunter (p21 du complete warrior)	22
Dodgewood stalker (p23 du complete warrior)	22
Dervish (p25 du Complete Warrior)	22
Drunken Master (p27 of Complete Warrior)	22
Exotic Weapon Master (p30 of Complete Warrior)	22
Eye of Gruumsh (p31 of Complete Warrior)	22
Frenzied Berserker (p34 of Complete Warrior)	22
Gnome giant-slayer (p36 of Complete Warrior)	22
Halfling Outrider (p38 of Complete Warrior)	22
Hulking Hurler (p40 of Complete Warrior)	22
Hunter of the Dead (p42 of Complete Warrior)	22
Invisible Blade (p44 of Complete Warrior)	22
Justiciar (p47 of Complete Warrior)	22
Kensai (p49 of Complete Warrior)	22
Knight of the Chalice (p53 of Complete Warrior)	22
Knight Protector (p55 of Complete Warrior)	23

Master Thrower (p58 of Complete Warrior).....	23
Master of the unseen hand (p60 of Complete Warrior).....	23
Mindspy (p62 of Complete Warrior)	23
Nature's Warrior (p63 of Complete Warrior)	23
Occult Slayer (p66 of Complete Warrior).....	23
Order of the bow initiate (p68 of Complete Warrior)	23
Purple Dragon Knight (p70 of Complete Warrior)	23
Rage Mage (p72 of Complete Warrior)	23
Ravager (p73 of Complete Warrior)	23
Reaping Mauler (p75 of Complete Warrior).....	23
Spellsword (p79 of Complete Warrior).....	23
Stonelord (p81 of Complete Warrior)	23
Tattooed monk (p82 of Complete Warrior)	23
Thayan Knight (p85 of Complete Warrior).....	23
War Chanter (p87 of Complete Warrior)	23
Warshaper (p89 of Complete Warrior)	23
Black Flame Zealot (p21 du Complete Divine)	24
Blighter (p23 du Complete Divine).....	24
Church Inquisitor (p26 du Complete Divine).....	24
Consecrated Harrier (p28 du Complete Divine).....	24
Contemplative (p30 du Complete Divine)	24
Divine Crusader (p33 du Complete Divine).....	24
Divine Oracle (p34 du Complete Divine)	24
Entropomancer (p36 du Complete Divine)	24
Evangelist (p39 du Complete Divine).....	24
Geomancer (p41 du Complete Divine)	24
Holy Liberator (p45 du Complete Divine).....	24
Hospitaler (p48 du Complete Divine)	24
Pious Templar (p50 du Complete Divine)	24
Radiant servant of Pelor (p52 du Complete Divine)	24
Rainbow servant (p54 du Complete Divine).....	24
Sacred Exorcist (p56 du Complete Divine).....	24
Sacred Fist (p59 du Complete Divine).....	24
Seeker of the Misty Isle (p61 du Complete Divine).....	24
Shining Blade of Heironeous (p63 du Complete Divine)	24
Stormlord (p65 du Complete Divine).....	24
Temple Raider of Olidammara (p67 du Complete Divine).....	25
Ur-Priests (p70 du Complete Divine).....	25
Void Disciple (p72 du Complete Divine)	25
Warpriest (p74 du Complete Divine).....	25
Dracolyte (p122 du Draconomicon).....	26
Dragonkith (p123 du Draconomicon)	26
Dragonrider (p124 du Draconomicon).....	26
Dragonslayer (p125 du Draconomicon).....	26
Dragonsong Lyrist (p127 du Draconomicon)	26
Dragonstalker (p128 du Draconomicon).....	26
Hoardstealer (p130 du Draconomicon).....	26
Initiate of the draconic mysteries (p131 du Draconomicon)	26
Platinum Knight (p133 du Draconomicon).....	26
Talon of Tiamat (p134 du Draconomicon)	26
Adeptes des ombres (p40 du Royaumes Oubliés)	27
Archimage (p41 du Royaumes Oubliés)	27
Champion divin (p42 du Royaumes Oubliés)	27
Chevalier Dragon pourpre (p43 du Royaumes Oubliés).....	27
Dévoth profane (p44 du Royaumes Oubliés).....	27
Disciple divin (p45 du Royaumes Oubliés)	27
Eclaireur ménestrel (p46 du Royaumes Oubliés).....	27
Hatran (p47 du Royaumes Oubliés).....	27
Hiérophante (p48 du Royaumes Oubliés)	27
Lanceur de runes (p49 du Royaumes Oubliés)	27
Magicien rouge (p51 du Royaumes Oubliés).....	27
Quêteur divin (p52 du Royaumes Oubliés).....	27

Voleur de guilde (p53 du Royaumes Oubliés)	27
Arcane devotee (p48 du Player's guide to Faerûn)	28
Black blood hunter (p177 du Player's guide to Faerûn).....	28
Celebrant of Sharess (p178 du Player's guide to Faerûn)	28
Cognition thief (p174 du Player's guide to Faerûn).....	28
Divine champion (p49 du Player's guide to Faerûn).....	28
Divine disciple (p51 du Player's guide to Faerûn).....	28
Divine seeker (p52 du Player's guide to Faerûn)	28
Evereskan tomb guardian (p53 du Player's guide to Faerûn)	28
Eye of Horus-Re (p54 du Player's guide to Faerûn)	28
Hammer of Moradin (p56 du Player's guide to Faerûn)	28
Harper agent (p58 du Player's guide to Faerûn)	28
Harper Paragon (p181 du Player's guide to Faerûn).....	28
Hathran (p59 du Player's guide to Faerûn)	28
Incantatrix (p61 du Player's guide to Faerûn).....	28
Justiciar of Tyr (p63 du Player's guide to Faerûn).....	28
Maiden of pain (p182 du Player's guide to Faerûn).....	28
Martyred champion of Ilmater (p184 du Player's guide to Faerûn).....	28
Monk of the long death (p65 du Player's guide to Faerûn).....	29
Morninglord of Lathander (p66 du Player's guide to Faerûn)	29
Netherese arcanist (p132 du Player's guide to Faerûn).....	29
Purple Dragon knight (p68 du Player's guide to Faerûn).....	29
Runecaster (p69 du Player's guide to Faerûn)	29
Shaaryan hunter (p71 du Player's guide to Faerûn).....	29
Shadow adept (p72 du Player's guide to Faerûn).....	29
Shadow thief of Amn (p74 du Player's guide to Faerûn).....	29
Slime lord (p186 du Player's guide to Faerûn)	29
Spellfire hierophant (p133 du Player's guide to Faerûn)	29
Spellguard of silverymoon (p75 du Player's guide to Faerûn).....	29
Yathrinshree (p187 du Player's guide to Faerûn).....	29
Zhentarim spy (p77 du Player's guide to Faerûn).....	29
Artificier gnome (p23 du magie de faerûn).....	30
Danseur de sort (p26 du magie de faerûn)	30
Incantatrix (p28 du magie de faerûn)	30
Mage ménestrel (p29 du magie de faerûn).....	30
Magicien de guerre de Cormyr (p30 du magie de faerûn)	30
Magicien de guilde d'Eauprofonde (p32 du magie de faerûn).....	30
Maître alchimiste (p34 du magie de faerûn)	30
Modeleur de magefeu (p35 du magie de faerûn)	30
Mystique errant (p37 du magie de faerûn)	30
Prêtre Ménestrel (p39 du magie de faerûn).....	30
Tueur de mage (p40 du magie de faerûn).....	30
Adepte oculaire (p182 de Dogmes et Panthéons)	31
Arachnée (p184 de Dogmes et Panthéons)	31
Archonte élémentaire (p186 de Dogmes et Panthéons)	31
Auspicien (p188 de Dogmes et Panthéons).....	31
Emissaire de Myrkul (p190 de Dogmes et Panthéons)	31
Etoile d'argent (p191 de Dogmes et Panthéons).....	31
Garde du Chœur (p192 de Dogmes et Panthéons)	31
Garde mortuaire (p194 de Dogmes et Panthéons).....	31
Gardien des mystères (p195 de Dogmes et Panthéons).....	31
Lame dansante (p196 de Dogmes et Panthéons).....	31
Maître-tyran (p182 de Dogmes et Panthéons).....	31
Maître des conflits (p199 de Dogmes et Panthéons).....	32
Maître sylvain (p201 de Dogmes et Panthéons).....	32
Manteau de la nuit (p202 de Dogmes et Panthéons).....	32
Marcheur du vent (p203 de Dogmes et Panthéons).....	32
Œil doré (p205 de Dogmes et Panthéons).....	32
Porteur de pourpre (p206 de Dogmes et Panthéons).....	32
Seigneur des tempêtes (p182 de Dogmes et Panthéons)	32
Serviteur de l'onde (p209 de Dogmes et Panthéons)	32
Techno-forgeron (p210 de Dogmes et Panthéons).....	32

Chantelame (p179 de Races de Faerûn).....	33
Chanteur de sorts (p180 de Races de Faerûn)	33
Frondeur embusqué.....	33
Gardien des cieux de la Grande faille (p182 de Races de Faerûn).....	33
Gnome des terriers (p184 de Races de Faerûn).....	33
Guerrier scalde (p185 de Races de Faerûn).....	33
Guerroyeur effréné (p186 de Races de Faerûn)	33
Haut mage elfe (p187 de Races de Faerûn).....	33
Seigneur de guerre orque (p189 de Races de Faerûn).....	33
Archer hors pair (p109 de Marches d'Argent)	34
Briseur de hache (p111 de Marches d'Argent)	34
Chevalier errant de Lunargent (p112 de Marches d'Argent)	34
Eclaireur orque (p114 de Marches d'Argent).....	34
Eclaireur sauvage (p115 de Marches d'Argent).....	34
Tueur de géants (p117 de Marches d'Argent).....	34
Aglarondan griffonrider (p18 d'Unapproachable East)	35
Black flame zealot (p21 d'Unapproachable East).....	35
Durthan (p22 d'Unapproachable East).....	35
Master of the Yuirwood (p24 d'Unapproachable East)	35
Nar demonbinder (p25 d'Unapproachable East).....	35
Nentyar hunter (p28 d'Unapproachable East).....	35
Raumathari battlemage (p29 d'Unapproachable East).....	35
Runescarred berserker (p31 d'Unapproachable East)	35
Shou disciple (p32 d'Unapproachable East)	35
Talontar Blightlord (p34 d'Unapproachable East).....	35
Telflammar shadowlord (p36 d'Unapproachable East)	35
Thayan slaver (p37 d'Unapproachable East)	35
Arachnomancer (p28 d'Underdark)	36
Cavelord (p30 d'Underdark)	36
Deep Diviner (p32 d'Underdark)	36
Drow Judicator (p33 d'Underdark).....	36
Illithid body tamer (p35 d'Underdark).....	36
Imaskari vengeance taker (p37 d'Underdark)	36
Inquisitor of the drowning goddess (p39 d'Underdark).....	36
Prime Underdark guide (p40 d'Underdark)	36
Sea mother whip (p42 d'Underdark).....	36
Shadowcrafter (p43 d'Underdark)	36
Vermin Keeper (p44 d'Underdark).....	36
Yathchol webrider (p46 d'Underdark).....	36

Guide du maître 3.0

Archers mages (p28 du guide du maître)

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

Assassin (p28 du guide du maître)

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

Chevalier noir (p30 du guide maître)

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

Gardien du savoir (p32 du guide du maître)

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

Maître des ombres (p34 du guide du maître)

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

Manuels Complets...

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

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

Aliéniste (p45 de l'encre et le sang)

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

Archer sylvain (p43 du maîtres de la nature)

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

Berserker frénétique (p 45 du maître de la nature)

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

Cavalier (p12 du chair et d'acier)

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

Cavalier halfelin (p13 du chair et d'acier)

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

Cavalier des vents (p46 du maître de la nature)

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

Chevalier protecteur (p15 du chair et d'acier)

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

Change-forme (p49 du maîtres de la nature)

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

Chantelame (p47 de l'encre et le sang)

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

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

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

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

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

Chevalier du calice (p52 du gardien de la foi)

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

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

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

Contemplatif (p55 du gardien de la foi)

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

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

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

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

- Race : toutes sauf dragon (le personnage ne peut être déjà un demi-dragon)

- Compétences : connaissance (mystères) à 8
- Langues : draconien
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes sans préparation
- Spécial : le joueur choisit un type de dragon avec l'accord du MD

Dompteur de monstres (p51 du maîtres de la nature)

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

Duelliste (p16 du chair et d'acier)

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

Exorciste consacré (p57 du gardien de la foi)

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

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

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

Fléau des infidèles (p53 du maîtres de la nature)

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

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

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

Géomancien (p55 du maîtres de la nature)

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

Gladiateur (p17 du chair et d'acier)

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

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

- Compétences : connaissance (mystères) à 10, connaissance (géographie) à 10
- Dons : sort en sanctuaire, talent (connaissance [géographie])
- Sorts : faculté de lancer *téléportation*

- Spécial : il est impératif de rejoindre l'Union pour devenir un guide-voyageur (mais les niveaux acquis ne sont pas perdus si on quitte l'Union ultérieurement)

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

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

Hospitalier (p59 du gardien de la foi)

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

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

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

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

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

Investigateur (p57 du maîtres de la nature)

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

Libérateur sacré (p62 du gardien de la foi)

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

Limier (p59 du maîtres de la nature)

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

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

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

Maître des linceuls (p65 du gardien de la foi)

- Alignement : tous, sauf bon
- Jet de volonté de base : +5
- Compétences : concentration à 10, connaissance des sorts à 10
- Sorts : capacité de lancer des sorts divins, et l'accès à au moins l'un de ces domaines : Mal, Mort ou Protection. Pour remplir cette condition, un personnage qui peut lancer au moins un sort appartenant à un de ces domaines est considéré comme y ayant accès.
- Spécial : capacité de canaliser l'énergie négative

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Maître des vases (p63 du maîtres de la nature)

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

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

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

Maître samourai (p29 du chair et d'acier)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Alignement : loyal

- Compétences : connaissance (noblesse et royauté) à 4, équitation à 4, intimidation à 4
- Dons : arme de prédilection (épée bâtarde), attaque en puissance, combat monté, enchaînement, science de l'initiative, tir monté

Marcheur spectral (p31 du chair et d'acier)

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

Mauvais œil (p65 de maîtres de la nature)

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

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

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

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

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

Magelame (p56 de l'encre et le sang)

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

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

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

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

- Compétences : bluff à 4, diplomatie à 4, intimidation à 4, psychologie à 4

- Dons : prestige
- Sorts : faculté de jeter des sorts de magie profane du 3^{ème} niveau ou plus

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

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

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

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

Métamédium (p109 du manuel des psioniques)

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

Mystificateur (p66 de l'encre et le sang)

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

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

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

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

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

Œil de Gruumsh (p66 du maîtres de la nature)

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

Oracle divin (p66 du gardien de la foi)

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

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

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

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

- Alignement : tous les non loyaux
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : estimation à 8, maîtrise des cordes à 5, natation à 5, profession (marin) à 8
- Dons : arme en main, botte secrète (une arme au choix)
- Spécial : le personnage devra posséder un navire d'une valeur d'au moins 10000 po. La façon de se le procurer (achat, vol à main armée ou combine) compte peu, du moment que le personnage peut l'utiliser librement en haute mer

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

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

Poing sacré (p68 du gardien de la foi)

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

Prêtre de guerre (p70 du gardien de la foi)

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

Protecteur dévoué (p35 du chair et d'acier)

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

Protecteur nain (p34 du guide du maître)

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

Protecteur tribal (p36 du chair et d'acier)

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

Pyrokinésiste (p110 du manuel des psioniques)

- Alignement : chaotique
- Compétences : alchimie à 1, connaissances (psionique) à 1
- Points psi par jour : 10 + (sans compter les points psi supplémentaires)
- Facultés : connaissance de *contrôle des flammes*.
- Spécial : avoir mis le feu à une structure quelconque pour le simple plaisir de la voir brûler

Ravageur (p37 du chair et d'acier)

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

Renonciateur (p68 du maîtres de la nature)

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

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

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

Saccageur (p71 du maîtres de la nature)

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

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

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

Seigneur des animaux (p73 du maîtres de la nature)

- Alignement : neutre bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre ou neutre mauvais
- Compétences : empathie avec les animaux à 6, sens de la nature à 8, Seigneur des chats (déplacements silencieux à 2), seigneur des chevaux (saut à 2), seigneur des gorilles (escalade à 2), seigneur des loups (discrétion à 2), seigneur des oiseaux (sens de l'orientation à 2), seigneur des ondins (natation à 2), seigneur des ours (intimidation à 2), seigneur des serpents (évasion à 2)
- Dons : Commandement des animaux, plus un don dans la liste suivante en rapport avec le seigneur choisi : Seigneur des chats (botte secrète, n'importe laquelle), seigneur des chevaux (course), seigneur des gorilles (talent escalade),

seigneur des loups (expertise du combat), seigneur des oiseaux (science du vol), seigneur des ondins (talent natation), seigneur des ours (attaque en puissance), seigneur des serpents (résistance au poison).

Seigneur verdoyant (p76 du maîtres de la nature)

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

Surineur (p112 du manuel des psioniques)

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

Tempête (p78 du maîtres de la nature)

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

Templier (p72 du gardien de la foi)

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

Traqueur consacré (p74 du gardien de la foi)

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

Tueur d'illithid (p113 du manuel des psioniques)

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

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

- Alignement : tout non mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : fouille à 8, intimidation à 8, psychologie à 8, renseignement à 8
- Dons : vigilance

Vengeur écarlate (p38 du chair et d'acier)

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

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

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

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

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

Manual of Planes

Divine Agent (p 24 du manual of planes)

- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : connaissance (religion) à 7
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de niveau 2
- Spécial : l'agent divin doit de bonnes relations avec sa divinité ou ses agents. On peut lui demander d'avoir accompli une tâche précise pour sa divinité.

Gate Crasher (p28 du manual of planes)

- Alignement : aucun loyal
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : connaissance (plans) à 4, Use magic device à 8
- Spécial : le personnage doit avoir visité deux plans d'existence autres que le sien.

Planar champion (p28 du manual of planes)

- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétence : connaissances (plans) à 4
- Don : Spécialisation d'arme
- Spécial : le personnage doit avoir visité deux plans d'existence autres que le sien.

Planeshifter (p30 du manual of planes)

- Compétences : Concentration à 10, connaissances (plans) à 4, connaissance des sorts à 10
- Dons : création d'objets merveilleux
- Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de niveau 5
- Spécial : doit avoir visité un plan intérieur ou extérieur.

Epic Level Handbook

Agent Retriever (p24 d'Epic Level Handbook)

- Alignment: any lawful
- Skills: Gather Information (24), Knowledge (the planes) (15)
- Feats: Track

Cosmic Descryer (p26 d'Epic Level Handbook)

- Skills: Knowledge (the places) (24), Feats: Spell Focus (Conjuration)
- Epic Feats: Energy Resistance
- Spells: ability to cast *gate* any *planar ally* spell
- Special: Must have previously travelled to any other plane of existence

Divine Emissary (p27 d'Epic Level Handbook)

- Base attack bonus: +23
- Feats: Weapon Focus (deity's favored weapon)
- Epic Feat: Great Smiting
- Skills: Knowledge (religion) (10)
- Special: Must have a patron deity. Furthermore, the potential divine emissary must complete some quest that furthers his deity's goals so much that it impresses the deity. If the deity has no other divine emissary (or is willing to oust the current divine emissary), the god may choose the character.

Epic Infiltrator (p28 d'Epic Level Handbook)

- Alignment: any nonchaotic
- Skills: Bluff (24), Diplomacy (10), Disguise (24), Read Lips (10)
- Feats: Alertness
- Epic Feat: Polyglot
- Special: Must have successfully spent one month using the Disguise skill to pose as someone else

Guardian Paramount (p30 d'Epic Level Handbook)

- Base attack bonus: +15
- Skills: Spot (13)
- Feats: Alertness, Lightning Reflexes
- Epic feats: Blinding Speed, Superior Initiative
- Special: Uncanny dodge, evasion

High Proselytizer (p31 d'Epic Level Handbook)

- Skills: Diplomacy (12), Knowledge (religion) (24)
- Feats: Leadership
- Epic feats: Epic Leadership
- Spells: ability to cast 5th-level divine spells
- Special: Must have a patron deity

Legendary dreadnaught (p33 d'Epic Level Handbook)

- Base attack bonus: +23
- Skills: Intimidate (15)
- Feats: Combat Reflexes, Great Cleave, Improved Bull Rush, Improved Critical

Perfect wight (p34 d'Epic Level Handbook)

- Skills: Hide (24), Move Silently (24)
- Epic feats: Self-Concealment
- Special: Sneak Attack +10d6

Union Sentinel (p35 d'Epic Level Handbook)

- Alignment: Any lawful
- Base attack bonus: +21
- Skills: Diplomacy (8), Knowledge (local) (8)
- Feats: Alertness, Improved disarm
- Epic feats: Armor skin
- Special: Must reside in the demiplane city of Union

Book of Vile Darkness

Cancer mage (p52 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base Save Bonus: Fort +5
- Skills: Heal (3), Hide (6), Knowledge (nature) (2), Move Silently (6)
- Feats: Great Fortitude, Poison Immunity, Toughness
- Special: the cancer mage must have fallen victim to the ravages of a disease and must have taken damage from a poison

Demonologist (p52 du Book of Vile Darkness)

- Alignment : Chaotic evil
- Skills : Knowledge (arcana) (4), Knowledge (the planes) (8)
- Feats: Evil Brand, Sacrificial Mastery, Maligh Spell Focus
- Special: must be able to cast at least six arcane spells of the Conjuraton school, one of which must be at least 3rd level

Diabolist (p56 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: Lawful evil
- Base save bonus: Will +5
- Skills : Bluff (3), Intimidate (3), Knowledge (the planes) (8)
- Feats: Evil Brand, Corrupt Spell
- Special: must be able to cast *shrivelling*
- Special: the character must offer her soul – but not necessarily her loyalty – to the forces of hell in exchange for power. When the diabolist dies (permanently), her soul becomes the possession of a powerful devil. The devil uses the soul as it sees fit

Disciple of Amodeus (p57 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: Lawful evil or neutral evil
- Skills: Bluff (4), Diplomacy (5), Sense Motive (4)
- Feats: Disciple of Darkness, Evil Brand, Leadership
- Special: the sect of Amodeus initiates its disciples in a horrific rite that involves the sacrifice of an intelligent being. The sacrifice must be of someone with royal blood or of similar political significance.

Disciple of Baalzebul (p58 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Skills: Bluff (10), Diplomacy (4), Gather Information (4)
- Feats: Disciple of Darkness
- Special: the sect of Baalzebul initiates new disciples in a terrible ritual that involves the sacrifice of an intelligent being. The ritual must take place in the home of the sacrificial victim

Disciple of Dispater (p60 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +6
- Feats: Disciple of Darkness, Expertise, Power Attack
- Special: Dispater's sect initiates new disciples in a terrible ritual that involves the sacrifice of an intelligent being atop an altar made of iron. The ritual must take place in the presence of an erinyes, who reports back to Dispater afterward

Disciple of Mammon (p60 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +4
- Skills: Appraise (6), Open Lock (4), Sleight of hand (4)
- Feats: Disciple of Darkness
- Special: the character must go through a disgusting and humiliating sexual ritual and betray her closest friend to an evil and before she can properly serve her new master

Disciple of Mephistopheles (p62 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +6
- Feats: Disciple of Darkness, Evil Brand
- Special: the sect of Mephistopheles welcomes new disciples with a terrible ritual that involves the sacrifice of an intelligent being in magical fire

Lifedrinker (p63 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Skills: Knowledge (arcana) (6), Spellcraft (6)
- Special: must be a vampire

Mortal Hunter (p64 du Book of Vile Darkness)

- Type: any outsider
- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +5
- Skills: Move Silently (3), Speak Language (common), Survival (5)
- Feats: Alertness, Mortalbane, Track

Soul eater (p66 du Book of Vile Darkness)

- Type: any living nonhumanoid (monstrous humanoid is acceptable)
- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +5
- Skills: Knowledge (arcana) (2)
- Feats: Alertness, Weapon Focus (claw or other natural weapon)
- Special: Soul eaters are usually created against their will. Sometimes, the emissary of an evil god or a powerful fiend approaches a monster on the verge of death. In exchange for continued life, the creature must feed on souls thereafter. More rarely, a creature designing the ability to feed on souls undergoes a forbidden, profane ritual that allows it to become a soul eater.

Thrall of Demogorgon (p67 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: Chaotic evil
- Base attack bonus: +4
- Skills: Knowledge (arcana) (2), Knowledge (religion) (2), Knowledge (any other) (2)
- Feats: Willing Deformity, Thrall to Demon
- Special: must be able to cast 1st-level spells or make sneak attacks
- Special: A thrall of Demogorgon is initiated in a horrific rite that involves the sacrifice of an intelligent being dedicated to Demogorgon. This ceremony must take place on unhallowed ground, at night, in the presence of a demon.

Thrall of Graz'zt (p68 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Skills: Knowledge (arcana) (5), Bluff (2), Diplomacy (2)
- Feats: Thrall to Demon, Violate Spell
- Special: must be able to cast 3rd-level spells with the evil descriptor
- Special: Graz'zt's followers initiate new thralls in a horrific rite that involves the sacrifice of an intelligent being. This rite must be performed within an area of magical darkness under the influence of a *desecrate* or *unhallow* spell.

Thrall of Juiblex (p70 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base save bonus: Fort +6
- Skills: Escape Artist (5)
- Feats: Thrall to Demon, Willing Deformity
- Special: must have been polymorphed or experienced some sort of shapechanging experience
- Special: the thrall of Juiblex is initiated in a horrific rite that involves the sacrifice of a human being. At least three oozes, slimes, or puddings must be present for the ritual. The victim of the sacrificial ritual must be dissolved in acid

Thrall of Orcus (p71 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +4
- Skills: Knowledge (arcana) (2), Knowledge (religion) (2)
- Feats: Lichloved, Thrall to Demon
- Special: must be able to cast a spell of the Necromancy school
- Special: the sacrifice of an intelligent being is the centrepiece of the horrific rite that initiates a new thrall of Orcus. This ritual takes place in complete darkness atop an altar made of at least thirty skulls

Ur-Priest (p72 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base save bonus: Fort +3, Will +3
- Skills: Bluff (6), Knowledge (arcana) (5), Knowledge (religion) (8), Knowledge (the planes), Spellcraft (8)
- Feats: Iron Will, Malign Spell Focus
- Special: the character must have no ability to cast divine spells. If that ability was previously possessed (as with an ex-cleric), the ability must be forever forsaken
- Special: the character must be trained by another ur-priest

Vermin Lord (p73 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Skills: Hide (3), Knowledge (nature) (2), Move Silently (3)
- Feats: Verminfriend
- Special: must be able to cast the giant vermin spell
- Special: the vermin lord must be ordained by an intelligent evil creature with a physical resemblance to vermin – a drider, chasme, gelugon, aranea, bebilith, phase spider, evil formian, or similar creature. The ordaining creature must be intelligent enough to communicate with the vermin lord-to-be. Of course, such a creature will demand service or payment in return

Warrior of Darkness (p75 du Book of Vile Darkness)

- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +5
- Skills: Craft (alchemy) (3), Knowledge (arcana) (3), Speak Language (Abyssal), Speak Language (Infernal), Spellcraft (1)
- Feats: Iron Will
- Special: the character must endure a week of painful and scarring black magic rituals performed in solitude, the secrets of which take months to study and research successfully

Book of Exalted Deeds

Anointed knight (p49 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Base attack bonus: +5
- Skills: Craft (alchemy) (5), Knowledge (arcana) (3), Spellcraft (3)
- Feats: Ancestral Relic

Apostle of peace (p51 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Base save bonus: Will +5
- Skills: Concentration (10), Diplomacy (6)
- Feats: Sacred Vow, Vow of Nonviolence, Vow of Peace, Vow of Poverty

Beloved of Valarian (p53 du Book of Exalted Deeds)

- Gender: female
- Alignment: any good
- Base attack bonus: +7
- Skills: Knowledge (nature) (5), Ride (10)
- Feats: Mounted Combat, Sacred Vow, Vow of Chastity
- Special: before she can become a beloved of Valarian, the character must meditate at a druid's grove and fast until she saves the life of an animal in danger. Should she fail to survive or aid an animal, she does not meet her unicorn companion and cannot advance in this class

Celestial mystic (p55 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: Lawful good
- Skills: Knowledge (arcana) (4), Knowledge (the planes) (4), Knowledge (religion) (6), Spellcraft (6)
- Feats: Servant of the Heavens, Sacred Vow, Vow of Abstinence
- Spells: able to cast 4th-level spells

Champion of Gwynharwye (p56 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: Chaotic good
- Base attack bonus: +6
- Skills: Intimidate (9)
- Feats: Knight of Stars, Righteous Wrath

Defender of Sealtiel (p58 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment : lawful good
- Base attack bonus : +7
- Skills : Listen (5)
- Feats : Diehard, Endurance, Servant of the Heavens

Emissary of Barachiel (p59 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: lawful good
- Skills: Diplomacy (8), Knowledge (the planes) (4)
- Feats: Servant of the Heavens, Words of Creation

Exalted Arcanist (p61 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Base save bonus: Will +5
- Skills: Knowledge (arcana) (9), Knowledge (religion) (4)
- Feats: Consecrate Spell, Purify Spell
- Spells: able to spontaneously cast 3rd-level arcane spells

Fist of Raziel (p62 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: lawful good
- Base attack bonus: +6
- Skills: Diplomacy (5), Knowledge (religion) (5)
- Feats: Power Attack, Servant of the Heavens
- Spells: able to cast *divine favor*

Initiate of Pistis Sophia (p63 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: lawful good
- Base save bonuses: Fort+5, Ref+5, Will+5
- Skills: Concentration (9)

Lion of Talisid (p65 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: neutral good
- Base attack bonus: +4
- Skills: Knowledge (nature) (9), Survival (9)
- Feats: Favored of the Companions
- Spells: able to cast *summon nature's ally II*
- Special: The character must have an animal companion as a class feature

Prophet of Erathaol (p66 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: lawful good
- Skills: Knowledge (arcana) (5), Spellcraft (10)
- Feats: Sacred Vow, Servant of the Heavens, Spell Focus (Divination), Vow of Chastity
- Spells: able to cast 4th-level arcane or divine spells

Risen Martyr (p68 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Base save bonuses: Fort+2, Ref+2, Will+2
- Skills: any one skill (9), Speak Language (Celestial)
- Feats: Nimbus of Light, any one other exalted feat

Sentinel of Bharrai (p69 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Skills: Knowledge (arcana) (8), Knowledge (nature) (8), Spellcraft (8)
- Feats: Sacred Vow, Vow of Obedience

Skylord (p71 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Race: elf or demi-elf
- Base attack bonus: +7
- Skills: Handle Animal (10), Ride (10)
- Feats: Mounted Combat, either Mounted Archery or Ride-By attack, one exalted feat

Slayer of Domiel (p73 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: lawful good
- Skills: Hide (8), Move Silently (8)
- Feats: Sanctify Martial Strike, Servant of the Heavens
- Special: Sneak attack +3d6, evasion class ability

Stalker of Kharash (p75 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: neutral good
- Skills: Hide (8), Move Silently (8)
- Feats: Alertness, Favored of the Companions, Track

Swanmay (p76 du Book of Exalted Deeds)

- Gender: female
- Alignment: any good
- Skills: Knowledge (nature) (8), Speak Language (Sylvan), Survival (8)
- Feats: Sacred Vow, Vow of Purity
- Spells: able to cast *speak with animals*
- Special: the character must have the wild empathy class feature
- Special: Knowingly or not, a character must perform a great service for another swanmay before she can join the order

Sword of righteousness (p77 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Base attack bonus: +6
- Feats: either Favored of the Companions, Knight of Stars, or Servant of the Heavens, plus one additional exalted feat

Troubadour of stars (p78 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: Chaotic good
- Skills: Perform (6)
- Feats: Knight of Stars
- Spells: able to spontaneously cast 4th-level arcane spells

Vassal of Bahamut (p80 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: lawful good
- Base attack bonus: +7
- Skills: Craft (armorsmithing) (5), Diplomacy (5)
- Feats: Sacred Vow, Vow of Obedience
- Special: the character must have single-handedly slain a juvenile (or older) red dragon

Wonderworker (p82 du Book of Exalted Deeds)

- Alignment: any good
- Base save bonus: Will+5
- Feats: one exalted feat, plus either Favored of the Companions, Knight of the Stars, or Servant of the Heavens
- Spells: able to cast 3rd-level arcane or divine spells, or to manifest 3rd-level psionic powers

Guide du maître 3.5

Archer-mage (p176 du Guide du Maître)

- Race : elfe ou demi-elfe
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Dons : arme de prédilection (arc court ou arc long), Tir à bout portant, Tir de précision
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de niveau 1

Archimage (p177 du Guide du Maître)

- Compétences : Art de la magie (15), Connaissances (mystères) (15)
- Dons : Talent (Art de la Magie), Ecole renforcée dans deux écoles de magie différentes
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 7^{ème} niveau et connaissance des sorts du 5^{ème} niveau d'au moins cinq écoles de magie différentes

Arpenteur d'horizon (p178 du Guide du Maître)

- Compétence : Connaissances (géographie) (8)
- Dons : Endurance

Assassin (p180 du Guide du Maître)

- Alignement : mauvais
- Compétences : Déguisement (4), Déplacement silencieux (8), Discrétion (8)
- Spécial : pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée

Champion occultiste (p181 du Guide du Maître)

- Maniement des armes : doit être formé au maniement de toutes les armes de guerre
- Sorts : faculté de lancer des sorts du 3^{ème} niveau

Chevalier noir (p182 du Guide du Maître)

- Alignement : mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : Connaissances (religion) (2), Discrétion (5)
- Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction
- Spécial : le chevalier noir doit avoir établi un contact amical avec un Extérieur malfaisant (convoqué par lui-même ou par quelqu'un d'autre)

Disciple draconien (p185 du Guide du Maître)

- Race : autre que dragon (ne peut déjà être un demi-dragon)
- Compétences : Connaissances (mystères) (8)
- Langue : doit parler le draconique
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes sans les préparer
- Spécial : le personnage doit choisir une race de dragon lorsqu'il prend son premier niveau de disciple draconien. Ce choix doit être approuvé par le MD

Duelliste (p186 du Guide du Maître)

- Bonus de base à l'attaque : +6
- Compétences : Acrobaties (3), Représentation (5)
- Dons : Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent

Gardien du savoir (p187 du Guide du Maître)

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

Hiérophante (p188 du Guide du Maître)

- Compétences : Connaissances (religion) (15)
- Dons : au moins un don de métamagie
- Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 7^{ème} niveau

Magicien rouge (p189 du Guide du Maître)

- Race : humain de Thay
- Alignement : autre que bon
- Compétences : Art de la Magie (8)
- Dons : Tatouage focaliseur (voir plus loin), ainsi que trois dons de métamagie ou de création d'objets
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3^{ème} niveau

Maître des ombres (p191 du Guide du Maître)

- Compétences : Déplacement silencieux (8), Discrétion (10), Représentation (danse) (5)
- Dons : Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent

Mystificateur profane (p192 du Guide du Maître)

- Alignement : autre que loyal
- Compétences : Décryptage (7), Désamorçage/sabotage (7), Evasion (7), Connaissances (mystères) (4)
- Sorts : faculté de lancer *manipulation à distance* et au moins un sort profane de 3^{ème} niveau (ou plus)
- Spécial : attaque sournoise (+2d6 ou plus)

Protecteur nain (p193 du Guide du Maître)

- Race : nain
- Alignement : loyal
- Bonus de base à l'attaque : +7
- Dons : Endurance, Esquive, Robustesse

Thaumaturge (p195 du Guide du Maître)

- Dons : Ecole renforcée (Invocation)
- Sorts : faculté de lancer *allié d'outreplan*

Théurge mystique (p196 du Guide du Maître)

- Compétences : Connaissances (mystères) (6), Connaissances (religion) (6)
- Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 2^{ème} niveau et des sorts divins de 2^{ème} niveau

Expanded Psionics Handbook

Cerebremancer (p141 d'Expanded Psionics Handbook)

- Skills: Knowledge (arcana) (6), Knowledge (psionics) (6)
- Spells: able to cast 2nd-level arcane spells
- Spells: able to manifest 2nd-level powers

Elocater (p142 d'Expanded Psionics Handbook)

- Base attack bonus: +3
- Skill : Concentration (8)
- Feats : Mobility, Spring Attack
- Psionics : able to manifest 1st-level powers

Fist of Zuoken (p144 d'Expanded Psionics Handbook)

- Base attack bonus: +4
- Skill: Concentration (9)
- Feat: Wild Talent
- Special: Still mind class feature

Illithid Slayer (p146 d'Expanded Psionics Handbook)

- Base attack bonus: +4
- Skill: Knowledge (dungeoneering) (4)
- Psionics: must have a power point reserve of at least 1 power point
- Special: must have killed an illithid, either individually or as part of a group composed of no more than six members

Metamind (p147 d'Expanded Psionics Handbook)

- Skills: Knowledge (psionics) (8), Psicraft (4)
- Feat: Psicrystal Affinity
- Psionics: Manifest level 4th

Psion Uncarnate (p148 d'Expanded Psionics Handbook)

- Skills: Knowledge (psionics) (8), Psicraft (8)
- Feat: Psionic Body
- Psionics: able to manifest 3rd-level powers
- Special: must have had some instruction by another psion uncarnate, have access to teachings of the Golden Mind, or belong to an organization that has access to or is administered by the Golden Mind

Pyrokineticist (p151 d'Expanded Psionics Handbook)

- Alignment: any chaotic
- Skills: Concentration (8), Craft (alchemy) (1), Knowledge (psionics) (2)
- Psionics: must have a power point reserve of at least 1 power point
- Special: must have set fire to a structure of any size just to watch it burn

Thrallherd (p153 d'Expanded Psionics Handbook)

- Skills: Diplomacy (4), Knowledge (psionics) (8)
- Feat: Inquisitor
- Psionics: Manifest level 5th and able to manifest *mindlike*

War Mind (p155 d'Expanded Psionics Handbook)

- Alignment: any nonchaotic
- Base attack bonus: +3
- Skills: Knowledge (history) (2), Knowledge (psionics) (8)
- Psionics: must have a power point reserve of at least 1 power point
- Special: must have had some instruction by another war mind, have access to Talariic texts, or belong to an organization that has access to Talariic texts

Complete Warrior

Bear warrior (p16 du Complete Warrior)

- Bonus de base à l'attaque : +7
- Dons : attaque en puissance
- Spécial : rage or frenzy ability
-
-

Bladesinger (p17 du Complete Warrior)

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

Cavalier (p19 du Complete Warrior)

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

Dark Hunter (p21 du complete warrior)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : artisanat (fabrication de pièges) à 5, connaissances (ingénierie) à 2, déplacement silencieux à 2, survie à 2.
- Dons : combat en aveugle, pistage

Dodgewood stalker (p23 du complete warrior)

- Race : elfe ou demi-elfe
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : discrétion à 5, perception auditive à 5, déplacement silencieux à 5, langue (orc) à 5, détection à 5, survie à 5.

Dervish (p25 du Complete Warrior)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Skills : perform (dance) 3 ranks, tumble 3 ranks
- Feats: combat expertise, dodge, mobility, weapon focus (any slashing melee weapon)

Drunken Master (p27 of Complete Warrior)

- Skills: tumble 8 ranks
- Feats: Dodge, great fortitude, Improved Unarmed Strike (or the monk's unarmed strike ability)
- Special: Flurry or blows ability; evasion ability; must be chosen by existing drunk masters and survive a night of revelry among them without being incarcerated, poisoned, or extraordinarily embarrassed.

Exotic Weapon Master (p30 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +6
- Skills: craft (weaponsmithing) 3 ranks
- Feats: Exotic weapon proficiency (any exotic weapon), weapon focus (any exotic weapon)
- Special: Races that have familiarity with an exotic weapon (such as dwarves familiarity with the dwarven waraxe and the dwarven urgrosh) are considered to have the Exotic Weapon Proficiency feat for the purpose of meeting the requirements for this class

Eye of Gruumsh (p31 of Complete Warrior)

- Race: orc or half-orc

- Alignment: Chaotic Evil, chaotic neutral or neutral evil.
- Base attack bonus: +6
- Feats: Exotic Weapon Proficiency (orc double axe), Weapon Focus (orc double axe)
- Special: the character must be a worshiper of Gruumsh and must put out his own right eye in a special ritual. None of the eye of Gruumsh's special abilities function if the character regains sight in both eyes.

Frenzied Berserker (p34 of Complete Warrior)

- Alignment: any nonlawful
- Base attack bonus: +6
- Feats: Cleave, Destructive Rage*, Intimidating Rage*, Power Attack
- *see Complete Warrior chapter 3

Gnome giant-slayer (p36 of Complete Warrior)

- Race: Gnome
- Base attack bonus: +5
- Skills: Escape artist 3 ranks, Speak Language (Giant), Tumble 3 ranks
- Feat: Dodge, Mobility, Spring Attack.

Halfling Outrider (p38 of Complete Warrior)

- Race: Halfling
- Base attack bonus: +5
- Skills: Listen 3 ranks, Ride 6 ranks, Spot 3 ranks
- Feats: Mounted Combat, Mounted Archery

Hulking Hurler (p40 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +5
- Feats: Point Blank Shot, Power Attack, Weapon Focus (any thrown weapon)
- Special: large size or larger.

Hunter of the Dead (p42 of Complete Warrior)

- Alignment: any nonevil
- Base attack bonus: +5
- Skills: Knowledge (religion) 5 ranks
- Special: able to turn undead
- Special: *Scar of Unlife*: the character must have lost one level or had an ability score point drained by an undead creature. Even if the loss is later offset by magic, this is the scar of unlife that all hunters of the dead carry.

Invisible Blade (p44 of Complete Warrior)

- Skills: Bluff 8 ranks, Sense Motive 6 ranks.
- Feats: Far Shot, Point Blank Shot, Weapon Focus (dagger, kukri, or punching dagger)
- Special: The candidate must defeat a worthy opponent in single combat using one or more daggers, kukris, or punching daggers in any combination as his only weapons.

Justiciar (p47 of Complete Warrior)

- Alignment: Any lawful
- Base attack bonus: +6
- Skills: Gather information 5 ranks, Search 5 ranks, Survival 5 ranks.
- Feats: Skill Focus (Gather information), Track.

Kensai (p49 of Complete Warrior)

- Alignment: any lawful
- Base attack bonus: +5
- Skills: Concentration 5 ranks, Diplomacy 5 ranks, Ride 5 ranks
- Feats: Combat Expertise, Weapon Focus (any weapon)
- Special: Must complete an oath of service to either an overlord or an ideal

Knight of the Chalice (p53 of Complete Warrior)

- Alignment: Lawful good
- Base attack bonus: +8

- Skills: Knowledge (the planes) 5 ranks, Knowledge (religion) 10 ranks
- Spells: Able to cast divine spells, including protection from evil.

Knight Protector (p55 of Complete Warrior)

- Alignment: Lawful neutral or lawful good
- Base attack bonus: +5
- Skills: Diplomacy 6 ranks, Knowledge (nobility and royalty) 4 ranks, Ride 6 ranks.
- Feats: Armor Proficiency (heavy), Cleave, Great Cleave, Mounted Combat, Power Attack.

Master Thrower (p58 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +5
- Skills: Sleight of Hand 4 ranks
- Feats: Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (any thrown weapon)

Master of the unseen hand (p60 of Complete Warrior)

- Skills: concentration 8 ranks
- Spells: Able to cast the *telekinesis* spell, or access to telekinesis as a spell-like or supernatural ability

Mindspy (p62 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +3
- Skills: Concentration 8 ranks
- Spells: Able to cast the *detect thoughts* spell or to use *detect thoughts* as a spell-like ability

Nature's Warrior (p63 of Complete Warrior)

- Alignment: any neutral
- Base attack bonus: +4
- Skills: Knowledge (nature) 8 ranks, Knowledge (the planes) 2 ranks, Survival 8 ranks.
- Feats: Track
- Special: Wild shape ability

Occult Slayer (p66 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +5
- Skills: Knowledge (arcane) 4 ranks, Spellcraft 3 ranks
- Feats: Improved Initiative, Weapon Focus (any weapon)

Order of the bow initiate (p68 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +5
- Skills: Craft (bowmaking) 5 ranks, Knowledge (religion) 2 ranks
- Feats: Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot, Weapon Focus (longbow, shortbow, or the composite version of either)

Purple Dragon Knight (p70 of Complete Warrior)

- Alignment: lawful good, neutral good, lawful neutral, or neutral
- Base attack bonus: +5
- Skills: Diplomacy 1 rank or Intimidate 1 rank, Listen 2 ranks, Ride 2 ranks, Spot 2 ranks
- Feats: Mounted Combat, Negotiator
- Special: Membership in the Purple Dragons.

Rage Mage (p72 of Complete Warrior)

- Alignment: any nonlawful
- Base attack bonus: +4
- Feat: Combat Casting
- Spells: Able to cast 2nd-level arcane spells
- Special: Rage or frenzy ability

Ravager (p73 of Complete Warrior)

- Alignment: Chaotic evil or neutral evil
- Base attack bonus: +5

- Skills: Intimidate 3 ranks, Knowledge (religion) 3 ranks, Survival 4 ranks
- Feats: Improved Sunder, Power Attack
- Special: Must survive the ravager initiation rites

Reaping Mauler (p75 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +5
- Skills: Escape Artist 5 ranks, Tumble 5 ranks
- Feats: Clever Wrestling*, Improved Unarmed Strike
- Special: the candidate must have defeated at least three opponents one size category larger than himself with his bare hands

Spellsworn (p79 of Complete Warrior)

- Base attack bonus: +4
- Skills: Knowledge (arcana) 6 ranks
- Feats: Proficiency with all simple and martial weapons and with all armor (heavy, medium, light)
- Spells: Able to cast 2nd-level arcane spells.

Stonelord (p81 of Complete Warrior)

- Race: Dwarf
- Base attack bonus: +5
- Skills: Craft (stoneworking) 6 ranks, Speak Language (Terran)
- Feats: Endurance
- Special: The character must undergo an arduous ritual involving immersion in sacred loam, long fasting periods deep underground, and the ingestion of 1,000 gp worth of powdered gemstones. The gem type chosen is then the stonelord's totem gem, and she must carry that type of stone with her at all times to access the spell-like abilities she gains as a stonelord.

Tattooed monk (p82 of Complete Warrior)

- Alignment: any lawful
- Base attack bonus: +3
- Skills: Knowledge (religion) 8 ranks
- Feats: Endurance, Improved Grapple, Improved Unarmed Strike

Thayan Knight (p85 of Complete Warrior)

- Race: Human
- Alignment: Any nongood
- Base attack bonus: +5
- Skills: Intimidate 2 ranks, Knowledge (arcana) 2 ranks, Knowledge (local Thay) 2 ranks
- Feats: Iron Will, Weapon Focus (longsword)
- Special: Sword allegiance to Red Wizards of Thay

War Chanter (p87 of Complete Warrior)

- Alignment: any nonlawful
- Base attack bonus: +4
- Skills: Perform (sing) or Perform (oratory) 6 ranks
- Feats: Combat Expertise, Weapon Focus
- Special: Able to use the inspire courage bardic music ability

Warshaper (p89 of Complete Warrior)

- Race: any (but see below)
- Base attack bonus: +4
- Special: Must be able to change shape in one of the following five ways:
 - ✓ Change shape supernatural ability (aranea, hound archon, barghest, doppelganger, rakshasa, slaad)
 - ✓ Shapechanger subtype (lycanthropes, phasm)
 - ✓ *Polyform* as a spell-like ability (astral deva, planetar, solar, couatl, marilith, bronze dragon, gold dragon, silver dragon, efreeti, leonal guardinal, night hag, ogre mage, pixie)
 - ✓ Able to cast the *Polymorph* spell.
 - ✓ Wild shape or similar class feature (beast warrior*, druid)

Complete Divine

Black Flame Zealot (p21 du Complete Divine)

- Alignment: Any nongood
- Skills: Hide (8), Knowledge (religion) (8), Move Silently (8)
- Feats: Exotic Weapon Proficiency (kukri), Iron Will
- Spells: able to cast 2nd-level divine spells
- Special: Sneak attack damage +1d6

Blighter (p23 du Complete Divine)

- Alignment : Any nongood
- Base attack bonus: +4
- Special: the character must be an ex-druid previously capable of casting 3rd-level druid spells

Church Inquisitor (p26 du Complete Divine)

- Alignment: Lawful good or lawful neutral
- Base save bonus: Will +3
- Skills: Knowledge (arcana) (4), Knowledge (religion) (4), Spellcraft (4)
- Spells: Able to cast *zone of truth* as a divine spell
- Special: Must be a member of a lawful good church or religious order, and must have already uncovered some corruption within that organization

Consecrated Harrier (p28 du Complete Divine)

- Alignment: Any lawful
- Base attack bonus: +5
- Skills: Disguise (5), Gather Information (5)
- Feat: Track
- Special: The candidate must accept an assignment from her church to locate and destroy some specific, individual enemy of the church. A character who fails must wait a year and a day before applying again. If she succeeds, the church accepts her as a consecrated harrier and she may gain levels in the class.

Contemplative (p30 du Complete Divine)

- Skill: Knowledge (religion) (13)
- Spells: Able to cast 1st-level divine spells
- Special: Must have had direct contact with one's patron deity or a direct servant of that deity, or with an enlightened being embodying the highest principles of an alignment (a solar, for example).

Divine Crusader (p33 du Complete Divine)

- Alignment: Must match chosen deity
- Base attack bonus: +7
- Skill: Knowledge (religion) (2)
- Feat: Weapon Focus (in chosen deity's favored weapon)

Divine Oracle (p34 du Complete Divine)

- Skill: Knowledge (religion) (8)
- Feat: Skill Focus (Knowledge [religion])
- Spells: Able to cast at least 2 divination spells

Entropomancer (p36 du Complete Divine)

- Alignment: Any nongood
- Skills: Concentration (5), Knowledge (arcana) (5)
- Feats: Great Fortitude, Magical Aptitude.
- Spells: Able to cast 4th-level divine spells

Evangelist (p39 du Complete Divine)

- Alignment: An evangelist has the same alignment restrictions as a cleric of a particular deity
- Skills: Bluff (8), Gather Information (5), Knowledge (religion) (5), Perform (oratory) (6), Sense Motive (5)
- Feats: Negotiator or Persuasive.

Geomancer (p41 du Complete Divine)

- Skills: Knowledge (arcana) (6), Knowledge (nature) (6).
- Spells: Able to cast 2nd-level arcane spells and 2nd-level divine spells

Holy Liberator (p45 du Complete Divine)

- Alignment: Chaotic good.
- Base attack bonus: +5
- Skills: Diplomacy (5), Sense Motive (5).
- Feat: Iron Will.

Hospitaler (p48 du Complete Divine)

- Alignment: Any nonchaotic.
- Base attack bonus: +5.
- Skills: Handle Animal (5), Ride (5).
- Feats: Mounted Combat, Ride-by Attack.
- Spells: Able to cast 1st-level divine spells.

Pious Templar (p50 du Complete Divine)

- Base attack bonus: +5
- Skill: Knowledge (religion) (4)
- Feats: True Believer*, Weapon Focus (with her deity's favored weapon).

Radiant servant of Pelor (p52 du Complete Divine)

- Alignment: Neutral good
- Base save bonus: Will +5
- Skills: Heal (5), Knowledge (religion) (9)
- Feats: Extra Turning.
- Spells: Able to cast 1st-level divine spells and access to the Sun domain
- Special: Must have Pelor as patron deity.

Rainbow servant (p54 du Complete Divine)

- Alignment: Any nonevil and nonchaotic
- Skill: Knowledge (arcana) (4)
- Spells: Able to cast 3rd-level arcane spells.
- Special: Must find the hidden jungle temples of the couatls.

Sacred Exorcist (p56 du Complete Divine)

- Alignment: Any good
- Skills: Knowledge (the planes) (10), Knowledge (religion) (7).
- Spells: Able to cast *dismissal* or *dispel evil*.
- Special: Adopting this prestige class requires the sanction of a church or order that ordains sacred exorcists. Only characterd judged by their church to be exemplary in faith and devotion, strong of will and upright in morality, are made sacred exorcists.

Sacred Fist (p59 du Complete Divine)

- Base attack bonus: +4.
- Skill: Knowledge (religion) (8)
- Feats: Combat Casting, Combat Reflexes, Improved Unarmed Strike, Stunning Fist.
- Spells: Able to cast 1st-level divine spells.

Seeker of the Misty Isle (p61 du Complete Divine)

- Race: Elf or half-elf
- Skills: Knowledge (religion) (4), Survival (8).
- Spells: Able to cast 2nd-level divine spells
- Special: Must be inducted into the order by another member.

Shining Blade of Heironeous (p63 du Complete Divine)

- Alignment: Lawful good.
- Base attack bonus: +7
- Base save bonus: Will +3
- Skill: Knowledge (religion) (7)
- Spells: Able to cast 1st-level divine spells
- Special: Must have Heironeous as a patron deity.

Stormlord (p65 du Complete Divine)

- Base save bonus: Fort +4

- Feats: Endurance, Great Fortitude, Weapon Focus (any spear or javelin)
- Patron: Talos
- Special: The character must have been hit by a bolt of lightning, whether a natural bolt or one created by magic, and survived.

Temple Raider of Olidammara (p67 du Complete Divine)

- Alignment: Any chaotic.
- Base attack bonus: +5
- Skills: Disable Device (4), Knowledge (religion) (1), Open Lock (4), Search (8).
- Special: the character must worship Olidammara and be invited to join the ranks of the temple raiders by at least three current members of that prestige class.

Ur-Priests (p70 du Complete Divine)

- Alignment: Any evil.
- Base save bonus: Fort +3, Will +3.
- Skills: Bluff (6), Knowledge (arcana) (5), Knowledge (the planes) (5), Knowledge (religion) (8), Spellcraft (8).
- Feats: Iron Will, Spell Focus (evil).
- Special: the character must have no ability to cast divine spells. If such spellcasting ability was previously possessed (as with an ex-cleric), that ability is forever forsaken. The character must be trained by another ur-priest.

Void Disciple (p72 du Complete Divine)

- Alignment: Any neutral.
- Skill: Spellcraft (10)
- Feats: Heighten Spell, Spell Penetration
- Spells: Able to cast 3rd-level arcane or divine spells

Warpriest (p74 du Complete Divine)

- Base attack bonus: +5
- Skills : Diplomacy (8), Sense Motive (5)
- Feat : Combat Casting
- Spells: Able to cast at least one divine spell from one of the following domains' spell lists: Destruction, Protection, Strength, or War. A character who can cast at least one spell from a domain counts as having access for this purpose.
- Special: Ability to turn or rebuke undead.

Draconomicon

Dracolyte (p122 du Draconomicon)

- Race: any nondragon
- Feats: dragonfriend, toughness
- Skills: concentration 8 ranks, Diplomacy 4 ranks, Knowledge (Arcana) 4 ranks, Knowledge (Religion) 8 ranks.
- Languages: Draconic
- Spellcasting: able to cast 2nd-level divine spells.

Dragonkith (p123 du Draconomicon)

- Base attack bonus: +6
- Feats: Alertness, Endurance
- Skills: Knowledge (Arcana) 4 ranks
- Language: Draconic
- Special: must be chosen by a dragon of the same alignment. If a dragonkith ever ceases its relationship with the dragon, or the dragon dies, the character loses all special abilities gained from his special class.

Dragonrider (p124 du Draconomicon)

- Base attack bonus: +5
- Feats: Mounted Combat, Skill Focus (ride)
- Skills: Diplomacy 4 ranks, Handle Animal 4 ranks, Ride 8 ranks
- Language: Draconic

Dragonslayer (p125 du Draconomicon)

- Base attack bonus: +5
- Feats: Dodge, Iron Will
- Skills: Tumble 2 ranks

Dragonsong Lyrist (p127 du Draconomicon)

- Alignment : any nonevil
- Feat : Dragonsong
- Skills : Concentration 5 ranks, Diplomacy 5 ranks, Knowledge (Arcana) 5 ranks, Perform (oratory or sing) 10 ranks
- Languages: Draconic

Dragonstalker (p128 du Draconomicon)

- Base attack bonus: +5
- Feats: Blind-fight, Track
- Skills: Gather Information 4 ranks, Hide 6 ranks, Knowledge (Arcana) 4 ranks, Move Silently 6 ranks, Search 6 ranks
- Language: Draconic

Hoardstealer (p130 du Draconomicon)

- Alignment: Any nonlawful
- Skills: Appraise 8 ranks, Disable Device 4 ranks, Escape Artist 4 ranks, Hide 8 ranks, Move Silently 8 ranks, Open Lock 4 ranks, Search 8 ranks.
- Special: The character must have participated in the location and recovery of a treasure hoard (dragon or otherwise) valued at 5,000 gp or more.

Initiate of the draconic mysteries (p131 du Draconomicon)

- Feats: Alertness, Improved Unarmed Strike, Power Attack
- Skills: Concentration 6 ranks, Jump 8 ranks, Knowledge (arcana) 6 ranks, Knowledge (religion) 4 ranks, Tumble 4 ranks
- Language: Draconic

Platinum Knight (p133 du Draconomicon)

- Alignment: any good
- Base attack bonus : +5
- Feats : Dragonfriend
- Skills : Diplomacy 4 ranks, Knowledge (arcana) 4 ranks

- Languages: Draconic

Talon of Tiamat (p134 du Draconomicon)

- Alignment : Any evil
- Base attack bonus : +4
- Feats : Dragonthral
- Skills : Bluff 4 ranks, Intimidate 4 ranks, Knowledge (arcane) 4 ranks
- Languages: Draconic

Royaumes Oubliés

Adeptes des ombres (p40 du Royaumes Oubliés)

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

Archimage (p41 du Royaumes Oubliés)

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

Champion divin (p42 du Royaumes Oubliés)

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

Chevalier Dragon pourpre (p43 du Royaumes Oubliés)

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

Dénot profane (p44 du Royaumes Oubliés)

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

Disciple divin (p45 du Royaumes Oubliés)

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

Eclaireur ménestrel (p46 du Royaumes Oubliés)

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

Hatran (p47 du Royaumes Oubliés)

- Alignement : loyal bon, loyal neutre ou neutre bon
- Race : femme humaine de Rashéménie ou d'origine rashémi
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine et profane de niveau 2
- Dons : Ethran

- Divinité patronne : Chauntea, Mailikki ou Mystra
- Spécial : membre en règle des Sorcières de Rashéménie

Hiérophante (p48 du Royaumes Oubliés)

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

Lanceur de runes (p49 du Royaumes Oubliés)

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

Magicien rouge (p51 du Royaumes Oubliés)

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

Quêteur divin (p52 du Royaumes Oubliés)

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

Voleur de guilde (p53 du Royaumes Oubliés)

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

Player's guide to Faerûn

Arcane devotee (p48 du Player's guide to Faerûn)

- Skills : Knowledge (religion) (8), Spellcraft (8)
- Feat : Enlarge Spell
- Spells : able to cast 4th-level arcane spells
- Patron deity: an arcane devotee must have a patron deity, and it must be the one he serves as an arcane devotee

Black blood hunter (p177 du Player's guide to Faerûn)

- Race: any lycanthrope
- Skills: Control Shape (8) (afflicted lycanthrope only), Jump (6), Knowledge (nature) (4), Survival (6)
- Feats: Power Attack, Vile Natural Attack (*Book of Vile Darkness*)
- Patron Deity: Malar

Celebrant of Sharess (p178 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: Chaotic good
- Skills: Diplomacy (7), Perform (any) (7)
- Feats: Sacred Vow (*Book of Exalted Deeds*), Vow of Purity (*Book of Exalted Deeds*)

Cognition thief (p174 du Player's guide to Faerûn)

- Skills: (5) in any two of the following skills: Bluff, Disguise, Gather Information, Open Lock
- Feat: Inquisitor (*Psionic Handbook*)
- Psionics: able to manifest the psionic blast power (*Psionics Handbook*)

Divine champion (p49 du Player's guide to Faerûn)

- Base attack bonus : +7
- Skill : Knowledge (religion) (3)
- Feat : Weapon Focus (deity's favored weapon)
- Patron deity: a divine champion must have a patron deity, and it must be the one he serves as a divine champion

Divine disciple (p51 du Player's guide to Faerûn)

- Skills : Diplomacy (5), Knowledge (religion) (8),
- Spells : able to cast 4th-level divine spells
- Patron deity: a divine disciple must have a patron deity, and it must be the one she serves as a divine spells

Divine seeker (p52 du Player's guide to Faerûn)

- Skills: Hide (8), Knowledge (religion) (3), Move silently (10), Spot (5)
- Feat: Stealthy
- Patron: A divine seeker must have a patron deity, and it must be the one she serves as a divine seeker

Evereskan tomb guardian (p53 du Player's guide to Faerûn)

- Race: elf
- Region: Evereska
- Base attack bonus: +4
- Skills: Hide (5), Listen (2), Move silently (5), Spot (2), Survival (5)
- Feats: Alertness, Track
- Spells: able to cast 2nd-level arcane spells

Eye of Horus-Re (p54 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment : lawful good
- Region : Mulhorand
- Skills : Knowledge (religion) (9), Spot (4)
- Feats : Alertness, Extra Turning
- Spellcasting : able to cast 3rd-level divine spells
- Domain: sun

Hammer of Moradin (p56 du Player's guide to Faerûn)

- Race: dwarf
- Region: the Spine of the World

- Base attack bonus: +7
- Skills: Craft (weaponsmithing) (10)
- Feats: Iron Will, Weapon Focus (warhammer)
- Spells: able to cast 2nd-level divine spells
- Patron deity: Moradin
- Special: the candidate must be a member of the hammers of Moradin

Harper agent (p58 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: any nonevil
- Skills: Diplomacy (8), Knowledge ([any one region] local) (4), Sense motive (2), Survival (2)
- Feat: Negotiator
- Special: the candidate must be sponsored by a member in good standing of the Harpers and win approval from the High Harpers

Harper Paragon (p181 du Player's guide to Faerûn)

- Skills : Diplomacy (8), Perform (5), Sense Motive (4), Survival (2)
- Feats: Sacred Vow (*Book of Exalted Deeds*), Vow of Obedience (*Book of Exalted Deeds*)
- Special: *Favored Enemy*: The character must have one of the following monstrous kinds or evil organizations as a favored enemy: humanoid (goblinoid), humanoid (gnoll), humanoid (orc), humanoid (reptilian), outsider (evil), undead, the Church of Bane, the Cult of the Dragon, the Iron Throne, the malaugryms, the Red Wizards, or the Zhentarim

Hathran (p59 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: lawful good, lawful neutral, or neutral good
- Gender: female
- Region: Rashemen
- Skills: Knowledge (Rashemen local) (4)
- Feats: Ethran, Leadership
- Spells: able to cast 4th-level arcane or divine spells
- Patron deity: Chauntea, Miellikki, or Mystra
- Special: the candidate must be a member in good standing of the Wishes of Rashemen, and she may not possess any item creation feats other than Scribe Scroll

Incantatrix (p61 du Player's guide to Faerûn)

- Skills : Concentration (4), Knowledge (arcana) (8), Spellcraft (8)
- Feats: Iron Will, any one metamagic feat
- Spellcasting: able to cast 3rd-level arcane spells
- Special: the candidate cannot have abjuration as a prohibited school

Justiciar of Tyr (p63 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: lawful good
- Base attack bonus: +5
- Skills: Diplomacy (7), Knowledge ([any one region] local) (4), Knowledge (religion) (6)
- Spells: able to cast 2nd-level divine spells
- Patron deity: Tyr

Maiden of pain (p182 du Player's guide to Faerûn)

- Gender: female
- Skill: Intimidate (4)
- Feat: Violate Spell (*Book of Vile Darkness*)
- Spells: able to cast masochism and sadism as divine spells (*Book of Vile Darkness*)
- Patron deity: Loviatar
- Special: the candidate must have used the drug agony (liquid pain) (*Book of Vile Darkness*)

Martyred champion of Ilmater (p184 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: lawful good
- Skills: Knowledge (religion) (4), any one skill (9)
- Feats: Endurance, Nimbus of Light (*Book of Exalted Deeds*)

- Patron deity: Ilmater
- Special: Must have died in heroic sacrifice and been returned to life

Monk of the long death (p65 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: any nongood
- Skills: Craft (alchemy) (5), Craft (poisonmaking) (7), Heal (3), Knowledge (arcane) (8)
- Base will save bonus: +5
- Special: the candidate must be inducted into the monks of the long death via a secret ceremony consisting of various morbid and hideous acts designed to test his resolve

Morninglord of Lathander (p66 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: any good
- Skills: Craft (any) (4), Diplomacy (7), Knowledge (religion) (8), Perform (any) (2)
- Feat: Improved Turning
- Spells: able to cast 3rd-level divine spells, one of which must be *daylight*
- Patron deity: Lathander

Netherese arcanist (p132 du Player's guide to Faerûn)

- Race: human (including human undead) or shade
- Skills: Knowledge (arcana) (25), Spellcraft (25)
- Feats: Improved Metamagic, Improved Spellcasting
- Spells: able to cast 13th-level arcane spells
- Special: *Traditions of Netheril*: the candidate must have access to the ancient magical traditions of Netheril. A lich or a shade character from the Empire of Shade meets this criterion, or (at the DM's discretion) another character who has unearthed ancient Netherese lore might also qualify

Purple Dragon knight (p68 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: any nonevil and nonchaotic
- Region: the candidate must have Cormyr as his home region or have Knowledge (Cormyr local) (8)
- Base attack bonus: +4
- Skills: Diplomacy or Intimidate (1), Listen (2), Ride (2), Spot (2)
- Feats: Leadership, Mounted combat
- Special: the candidate must be a member of the Purple Dragon

Runecaster (p69 du Player's guide to Faerûn)

- Skills : Spellcraft (8), Craft (calligraphy, gemcutting, metalworking , stonecarving, or woodcarving) (8)
- Feat: Inscribe Rune
- Spells: able to cast 3rd-level divine spells

Shaaryan hunter (p71 du Player's guide to Faerûn)

- Region : The Shaar
- Base attack bonus : +5
- Skills : Handle animal (4), Ride (6), Survival (8)
- Feats: Animal affinity, Mounted archery, Mounted combat, Track

Shadow adept (p72 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment : any nongood
- Skills : Knowledge (arcana) (8), Spellcraft (8)
- Feats : Shadow Weave Magic, any one metamagic feat
- Spells: able to cast 3rd-level arcane or divine spells

Shadow thief of Amn (p74 du Player's guide to Faerûn)

- Skills: Bluff (3), Gather information (3), Hide (8), Intimidate (3), Move silently (3)
- Feat: Persuasive
- Special: the candidate must be a member of a Shadow Thieve's guild

Slime lord (p186 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment : any evil
- Base attack bonus : +4
- Skill : Disguise (6)
- Feat :Willing Deformity (*Book of Vile Darkness*)
- Patron deity: Ghaunadar

Spellfire hierophant (p133 du Player's guide to Faerûn)

- Skills : Concentration (24), Knowledge (arcana) (12), Spellcraft (12)
- Feats: Endurance, Epic Spellfire Wielder, Spellfire Wielder, Weapon Focus (spellfire)

Spellguard of silverymoon (p75 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: any nonevil
- Region: Silverymoon or Silver Marches
- Skills: Concentration (8), Spellcraft (5)
- Feats: Combat Casting, any one metamagic feat
- Spells: able to cast 4th-level arcane spells
- Special: the candidate must be accepted into the Spellguard

Yathrinshee (p187 du Player's guide to Faerûn)

- Race: drow
- Gender: female
- Skills: Knowledge (arcane) (7), Knowledge (religion) (7), Perform (sing) (3)
- Feats: Lichloved (*Book of Vile Darkness*), Spell Focus (necromancy)
- Spells: able to cast *animate dead* as a divine spell and *spectral hand* as an arcane spell
- Patron deity: Kiaransalee

Zhentarim spy (p77 du Player's guide to Faerûn)

- Alignment: any evil
- Base attack bonus: +5
- Skills: Bluff (5), Disguise (5), Forgery (5), Gather Information (5)
- Feat: Deceitful

Magie de Faerûn

Artificier gnome (p23 du magie de faerûn)

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

Danseur de sort (p26 du magie de faerûn)

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

Incantatrix (p28 du magie de faerûn)

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

Mage ménestrel (p29 du magie de faerûn)

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

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

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

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

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

Maître alchimiste (p34 du magie de faerûn)

- Compétences : alchimie à 10, connaissance des sorts à 10

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

Modeleur de magefeu (p35 du magie de faerûn)

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

Mystique errant (p37 du magie de faerûn)

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

Prêtre Ménestrel (p39 du magie de faerûn)

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

Tueur de mage (p40 du magie de faerûn)

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

Dogmes et Panthéons

Adeptes oculaire (p182 de Dogmes et Panthéons)

- Race : n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux
- Alignement : loyal mauvais ou neutre mauvais
- Bonus de base en Vigueur : +4
- Compétences : degré de maîtrise de 8 en Concentration
- Dons : Endurance
- Spécial : le personnage doit implorer 1 ou plusieurs tyrannoëils de le laisser entrer dans leur communauté en tant qu'adepte oculaire. Il doit renier toutes ses allégeances envers son ancienne divinité pour ne suivre que la Grande Mère

Arachnée (p184 de Dogmes et Panthéons)

- Race : arachnée, choldrith, dragon des profondeurs elfe noire, demi-elfe noire, draelgoth demi-fiélon
- Sexe : féminin
- Alignement : chaotique mauvais
- Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 3 en Dressage, Langue (abyssal)
- Dons : Incantation statique, Survivant, Vigueur Surhumaine et, soit Botte secrète (dague), soit Maniement des armes exotiques (arbalète de poing)
- Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 3^{ème} niveau
- Domaine : Araignées
- Divinité tutélaire : Lolth
- Spécial : doit avoir réussi l'épreuve de Lolth (imposée aux meilleures servantes de Lolth à partir du niveau 6)

Archonte élémentaire (p186 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : tout alignement neutre
- Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), Langue (voir Spécial, ci-dessous)
- Sorts : doit connaître le sort de magie divine *protection contre les énergies destructives*
- Divinité tutélaire : Akadi, Grumbar, Istishia ou Kossuth
- Spécial : doit connaître le langage associé à son élément (Air - l'aérien, Eau - l'aquatique, Feu - l'ignée, Terre - le Terreux)

Auspicien (p188 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : chaotique
- Bonus de base de Réflexes : +2
- Bonus de base de Vigueur : +5
- Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
- Domaine : Chance
- Spécial : doit se faire administrer par un autre auspicien un poison rare appelé le Sang de Tyché, dont on dit qu'il contient du sang tiré de la dépouille de la déesse Tyché

Emissaire de Myrkul (p190 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : mauvais
- Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (plans)
- Divinité tutélaire : Myrkul
- Spécial : le personnage doit avoir été en contact au moins une fois depuis le Temps des Troubles avec la *couronne de cornes*, un artefact nétherisse dans lequel se trouvent les restes de l'esprit de Myrkul.

Etoile d'argent (p191 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : chaotique bon
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : degré de maîtrise de 2 en Psychologie, degré de maîtrise de 2 en Sens de l'orientation
- Dons : Attaque éclair, Combat en aveugle, Esquive, Souplesse du serpent

- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de 2^{ème} niveau. Un prêtre doit avoir accès au domaine de la Lune
- Divinité tutélaire : Séluné

Garde du Chœur (p192 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : chaotique bon
- Bonus de base aux jets de Réflexes : +2
- Compétences : degré de maîtrise de 3 en Bluff, degré de maîtrise de 6 en Diplomatie, Langue (sylvestre)
- Dons : Ecole renforcée (Enchantement), Esquive, Maniement des armes exotiques (fouet), Souplesse du serpent
- Sorts : faculté de lancer des sorts du 3^{ème} niveau
- Divinité tutélaire : Sune

Garde mortuaire (p194 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : loyal neutre
- Bonus de base aux jets de Volonté : +4
- Compétences : degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (plans)
- Dons : Emprise sur les morts-vivants, Vigueur surhumaine
- Divinité tutélaire : Kelemvor
- Spécial : le personnage doit avoir détruit un mort-vivant d'au moins 5 dés de vie, soit par arme, soit par magie, soit en utilisant les énergies positives. Il n'est pas nécessaire qu'il ait été seul. Il doit être entraîné à l'épée bâtarde.

Gardien des mystères (p195 de Dogmes et Panthéons)

- Race : humain, elfe ou demi-elfe
- Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 8 en Connaissance (Mystères)
- Dons : un don de création d'objets, un don de métamagie, Maniement des armes exotiques (shuriken) plus un don de métamagie parmi : Retardement de sort, Sort jumeau, Sort persistant.
- Sorts : faculté de lancer des sorts du 2^{ème} niveau de magie profane et divine. Faculté de lancer *dissipation de la magie*.
- Domaine : Magie ou Sorts
- Divinité tutélaire : Mystra
- Spécial : le personnage doit avoir créé un objet magique, permanent ou non. Il lui est interdit de connaître le don de Magie de la Toile d'Ombre.

Lame dansante (p196 de Dogmes et Panthéons)

- Race et sexe : une femme elfe ou demi-elfe
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, Langue (elfe et commun des Profondeurs), degré de maîtrise de 5 en Représentation (y compris les formes danse et chant)
- Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle épée), Esquive, Expertise du combat, Talent (Représentation)
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de 2^{ème} niveau
- Divinité tutélaire : Eilistraée
- Spécial : le personnage doit avoir vu au moins une fois un levé de soleil et vécu pendant un mois entier à la surface (sans aller dans l'Outreterre), dansant chaque nuit sous la lueur de la lune

Maître-tyran (p182 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : loyal mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +4
- Compétences : degré de maîtrise de 4 en Intimidation, degré de maîtrise de 5 en Psychologie
- Dons : Ecole renforcée (Enchantement), Prestige, Talent (Intimidation)
- Sorts : faculté de lancer des sorts de prêtre du 3^{ème} niveau. Les prêtres devenant maître-tyran doivent avoir accès aux domaines de la Tyrannie et de la Haine
- Divinité tutélaire : Baine
- Spécial : un compagnon d'armes de niveau 6 minimum

Maître des conflits (p199 de Dogmes et Panthéons)

- Compétences : degré de maîtrise de 4 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Déguisement, degré de maîtrise de 4 en Intimidation, Langue (abyssale)
- Dons : Arme de prédilection (épée longue), Ecole renforcée (Illusion), Volonté de fer
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de 3^{ème} niveau
- Divinité tutélaire : Cyric
- Spécial : le personnage doit avoir tué à lui seul un illusionniste, un prêtre de Cyric ou toute autre personne ayant le don Ecole renforcée (Illusion)

Maître sylvain (p201 de Dogmes et Panthéons)

- Compétences : degré de maîtrise de 4 en Sens de l'orientation, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 13 en Sens de la nature
- Dons : Attaque en puissance, Endurance, Talent (Sens de la nature), Vigilance
- Sorts : faculté de lancer *contrôle des plantes, croissance végétale et enchevêtrement*
- Divinité : Sylvanus
- Spécial : le personnage doit avoir établi un contact amical avec un sylvanien. De plus, il doit être formé au maniement du maillet

Manteau de la nuit (p202 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : neutre mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +3
- Compétences : degré de maîtrise de 2 en Bluff, degré de maîtrise de 2 en Discrétion, degré de maîtrise de 2 en Déplacement Silencieux, degré de maîtrise de 4 en Représentation
- Dons : Ecole renforcée (Enchantement, Illusion ou Nécromancie), Magie de la Toile d'Ombre, Volonté de fer et, soit Magie pernicieuse, soit Magie tenace
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de 2^{ème} niveau. Un prêtre doit avoir accès au domaine de l'obscurité
- Divinité tutélaire : Shar

Marcheur du vent (p203 de Dogmes et Panthéons)

- Race : humain, demi-elfe, ou genasi d'air
- Bonus de base à l'attaque : +3
- Compétences : degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Discrétion, degré de maîtrise de 5 en Sens de l'orientation, degré de maîtrise de 3 en Sens de la nature
- Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Pistage, Réflexes surhumains
- Sorts : faculté de lancer des sorts divins. Un prêtre voulant devenir marcheur du vent doit avoir accès au domaine de l'Air ou du Voyage
- Divinité tutélaire : Shaundakul
- Spécial : Le personnage doit avoir visité au moins trois régions pendant sa vie. De plus, il doit avoir volé pendant plus d'une heure, soit par une méthode magique, soit sur une monture volante

Œil doré (p205 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : neutre
- Compétences : degré de maîtrise de 4 en Estimation, degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 2 en Langage secret, Langue (doit connaître deux langues humaines étrangères à sa région d'origine), degré de maîtrise de 4 en Profession (comptable, aubergiste, scribe ou toute autre profession marchande)
- Dons : Maniement des armes exotiques (nunchaku), Talent (Diplomatie), Vigilance
- Sorts : faculté à lancer des sorts divins de 3^{ème} niveau
- Divinité tutélaire : Waukyne
- Spécial : le personnage doit posséder au moins 5000 po en pièces, pierres précieuses, bijoux ou investissements. Les emprunts ne sont pas comptabilisés.

Porteur de pourpre (p206 de Dogmes et Panthéons)

- Alignement : mauvais
- Bonus de base de Volonté : +5
- Compétences : degré de maîtrise de 5 en Alchimie, degré de maîtrise de 3 en Connaissances (folklore local), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, Langue (draconien)
- Dons : Ecole renforcée (nécromancie), Volonté de fer
- Sorts : faculté de lancer au moins un sort de l'école de Nécromancie
- Spécial : le personnage doit avoir eu un contact pacifique avec un véritable dragon d'alignement mauvais ou un dracoliche

Seigneur des tempêtes (p182 de Dogmes et Panthéons)

- Bonus de base en Vigueur : +4
- Dons : arme de prédilection (n'importe quelle lance, pique ou javeline), Endurance, Vigueur surhumaine
- Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine de 3^{ème} niveau
- Divinité tutélaire : Talos
- Spécial : le personnage doit avoir été frappé par un éclair, qu'il soit naturel ou créé par la magie, et avoir survécu.

Serviteur de l'onde (p209 de Dogmes et Panthéons)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 4 en Intimidation, Langue (aquatique), degré de maîtrise de 4 en Natation, degré de maîtrise de 3 en Sens de l'orientation
- Dons : Arme de prédilection (trident), Endurance
- Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} niveau. Un prêtre voulant devenir un serviteur de l'onde doit avoir accès au Domaine de l'Océan
- Divinité tutélaire : Umberlie
- Spécial : Le personnage doit avoir eu un contact pacifique avec un élémentaire de l'Eau, une créature mauvaise de type Extérieur (Eau) ou une créature aquatique mauvaise ; la créature doit posséder au moins 6 dés de vie et le personnage doit avoir communiqué avec elle en utilisant la parole ou la magie

Techno-forgeron (p210 de Dogmes et Panthéons)

- Compétences : degré de maîtrise de 9 en Artisanat (fabrication d'armes, fabrication d'armures, travail de forge ou ferronnerie)
- Dons : Création d'objets merveilleux, Talent (Artisanat [fabrication d'armes, fabrication d'armures, travail de forge ou ferronnerie])
- Sorts : faculté de lancer le sort de *création mineure*
- Divinité tutélaire : Gond
- Spécial : avoir visité le Grand Atelier de la Sainte Inspiration, qui se dresse dans la ville d'Illul sur l'île de Lantan

Races de Faerûn

Chantelame (p179 de Races de Faerûn)

- Race : elfe ou demi-elfe
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Acrobaties (3), Concentration (4), Représentation (danse) (5)
- Dons : Arme de prédilection (épée longue ou rapière), Esquive, Expertise du combat, Incantation statique, Magie de Guerre
- Sorts : Faculté de lancer des sorts profanes de 1^{er} niveau

Chanteur de sorts (p180 de Races de Faerûn)

- Race : les chanteurs de sorts doivent présenter au minimum un héritage elfique lointain (au moins un huitième de sang elfe)
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Connaissances (mystères) (8), Représentation (chant) (8)
- Dons : Science du contresort, Talent (Représentation)
- Magie : Faculté de lancer des sorts profanes de 1^{er} niveau sans préparation
- Spécial : Aptitude de musique de barde

Frondeur embusqué (p181 de Races de Faerûn)

- Race : Halfelin
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Artisanat (fabrication d'armes) (3), Détection (6), Discrétion (4)
- Dons : Maniement d'une arme exotique (fronde de guerre halfeline), Maniement d'une arme exotique (pierre ricoche), Tir à bout portant, Tir de précision

Gardien des cieux de la Grande faille (p182 de Races de Faerûn)

- Race : Nain d'or
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Dressage (4), Equitation (8), Saut (4)
- Dons : Combat monté, Robustesse

Gnome des terriers (p184 de Races de Faerûn)

- Race : Gnome
- Alignement : Tout sauf chaotique
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Détection (5), Perception auditive (5)
- Dons : Attaques Réflexes, Esquive, Science de l'initiative

Guerrier scalde (p185 de Races de Faerûn)

- Compétences (degré de maîtrise requis) : Concentration (6), Représentation (déclamation) (9)
- Dons : Attaque en puissance, Enchaînement

Guerroyeur effréné (p186 de Races de Faerûn)

- Race : Nain
- Alignement : tout sauf loyal
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Connaissances (religion) (2), Intimidation (8), Représentation (chant) (2)
- Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance
- Spécial : capacité à entrer en rage

Haut mage elfe (p187 de Races de Faerûn)

- Race : elfe du soleil, elfe de la lune, elfe des bois
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Art de la magie (25), Connaissances (mystères) (25)
- Dons : Talent épique (Art de la magie), Talent épique (Connaissances [mystères])
- Magie : Faculté de lancer des sorts profanes de 9^{ème} niveau
- Spécial : Doit avoir satisfait à l'examen minutieux de tous les hauts mages existants et obtenu leur approbation unanime

Seigneur de guerre orque (p189 de Races de Faerûn)

- Race : orque ou demi-orque
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Alignement : tout sauf bon
- Compétences (degré de maîtrise requis) : Equitation (5), Intimidation (8), Survie (5)
- Dons : Prestige et soit Sang du respect, soit La force fait l'union
- Spécial : Aptitude de rage de berserker

Les Marches d'Argent

Archer hors pair (p109 de Marches d'Argent)

- Bonus de base à l'attaque : +7
- Compétences : Artisanat (fabrication d'arcs) (10)
- Armes : Maniement de l'arc court, de l'arc court composite, de l'arc long ou de l'arc long composite
- Dons : Arme en main, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision

Briseur de hache (p111 de Marches d'Argent)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : Connaissances (folklore local) (5), Détection (4)
- Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements

Chevalier errant de Lunargent (p112 de Marches d'Argent)

- Alignement : bon
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : Connaissances (folklore de Lunargent) ou Connaissances (folklore du Nord) (4), Détection (4), Equitation (4), Sens de l'orientation (2)
- Dons : Arme de prédilection (lance d'arçon légère ou lourde), Attaques au galop, Combat monté, Survivant
- Spécial : Servir parmi les chevaliers d'Argent pendant au moins un an et ensuite demander au grand chevalier commandeur Sernius Alathar d'être détaché auprès des chevaliers errants ; ou bien gagner le titre de chevalier errant par l'entremise de Taern Lamecornue, Haut Mage de Lunargent

Eclaireur orque (p114 de Marches d'Argent)

- Race : Orque, demi-orque ou tanarukk
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : Déplacement silencieux (6), Sens de la nature (4)
- Dons : Discret, Endurance, Vigilance

Eclaireur sauvage (p115 de Marches d'Argent)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : Connaissance (nature) (4), Déplacement silencieux (4), Discrétion (8), Sens de l'orientation (4)
- Dons : Endurance, Pistage

Tueur de géants (p117 de Marches d'Argent)

- Bonus de base à l'attaque : +5
- Compétences : Discrétion (2), Sens de l'orientation (4)
- Dons : Esquive, Robustesse, Souplesse du serpent
- Spécial : Le personnage doit avoir déjà tué au moins un géant de n'importe quel type. Il n'a aucun besoin d'avoir accompli cet exploit seul, mais doit par contre l'avoir blessé au moins une fois en combat rapproché

Unapproachable East

Aglarondan griffonrider (p18 d'Unapproachable East)

- Alignment: any nonevil
- Base attack bonus: +3
- Skills: Diplomacy (5), Ride (10), Spot (5)
- Feats: Mounted Combat, Ride-By attack
- Special: The character must qualify to select regional feats from Aglarond (Aglarond is her home region, or she has Knowledge [local - Aglarond] (2))

Black flame zealot (p21 d'Unapproachable East)

- Alignment: any nongood
- Skills: Hide (8), Knowledge (religion) (8), Move Silently (8)
- Feats: Exotic Weapon Proficiency (kukri), Iron Will
- Spellcasting: able to cast 2nd-level divine spells
- Special: Sneak attack damage +1d6
- Special: Kossuth must be the character's patron deity, and the character must slay an enemy of the faith for no other reason than to join the order of the Black Flame

Durthan (p22 d'Unapproachable East)

- Gender: female
- Alignment: any nongood
- Feats: Improved counterspell (PGtF), Iron Will, any metamagic feat
- Spellcasting: able to cast 2nd-level arcane spells, and 2nd-level divine spells
- Special: the character must qualify to select regional feats from Rashemen (Rashemen is her home region, or she has Knowledge [local - Rashemen] (2))

Master of the Yuirwood (p24 d'Unapproachable East)

- Race: elf or demi-elf
- Alignment: any non-evil
- Skills: Knowledge (nature) (5), Survival (10)
- Feats: alertness, track
- Special: the character must qualify to select regional feats from Aglarond or the star elf region (the region is his home region, or he has Knowledge [local - Aglarond or Star elf] (2))

Nar demonbinder (p25 d'Unapproachable East)

- Skills: Intimidate (5), Knowledge (the planes) (10), Sense motive (2)
- Feats: Iron Will, Spell Focus (conjuration)
- Spellcasting: able to cast 4th-level arcane or divine spells, knowledge of at least one *summon monster* spell
- Languages: Abyssal

Nentyar hunter (p28 d'Unapproachable East)

- Alignment: any nonevil
- Skills: Search (4), Spot (8), Survival (8)
- Feats: Alertness, Combat casting, Track
- Special: the character must qualify to take regional feats from the Great Dale character region (the Great Dale is her home region, or she has Knowledge [local - Great Dale] (2))

Raumathari battlemage (p29 d'Unapproachable East)

- Feats: combat casting, Exotic Weapon Proficiency (bastard sword), any one metamagic feat
- Spellcasting: able to cast 3rd-level arcane spells and knowledge of at least four evocation spells
- Languages: able to read Roushoum and the Imaskari script (this generally requires a Speak Language skill rank for each dead language)
- Proficiencies: Proficient with martial weapons
- Special: the character must find a mentor who already has levels in Raumathari battlemage and spend at least ten days studying in the mentor's company. During this time of

study, both mentor and student must spend at least 8 hours a day in training

Runscarred berserker (p31 d'Unapproachable East)

- Base attack bonus: +7
- Skills: Craft (Scarring) (5), Intimidate (5), Sense motive (2)
- Feats: Iron Will, Survivor (PGtF), at least one berserker lodge feat
- Special: the character must be able to rage at least once per day, as the barbarian class ability, and must be a member of a berserker lodge. Also, the character must qualify to select regional feats from Rashemen (Rashemen is his home region, or he has Knowledge [local - Rashemen] (2))

Shou disciple (p32 d'Unapproachable East)

- Base attack bonus: +3
- Base reflex save: +2
- Skills: Balance (4), Jump (8), Tumble (4)
- Feats: Dodge, Improved Unarmed Strike, Weapon Focus (unarmed strike)
- Special: the character must qualify to select regional feats from the Shou expatriate or Thesk regions (the region is her home region, or she has Knowledge [local - Shou expatriate or Thesk] (2))

Talontar Blightlord (p34 d'Unapproachable East)

- Alignment: any evil
- Feats: Great Fortitude
- Spellcasting: able to cast 4th-level divine spells
- Proficiency: glaive. A druid who wields a glaive is in violation of her spiritual oaths, but a character may take a Martial Weapon Proficiency weapon and simply refrain from wielding it until she qualifies for the blightlord class
- Patron deity: Talona

Telflammar shadowlord (p36 d'Unapproachable East)

- Race: the character must possess the shadow-walker template, which is conferred by a special rite consancted to Mask. Members in good standing of the Shadowmasters guild can arrange for the rite of transformation by gifting 2,000 gp to Mask's temple in Telflamm; others must give at least 10,000 gp and perform a service of some kind for the clerics of Mask. A character who is not a shadow-walker can still qualify for the Telflammar shadowlord prestige class, but he must meet the spellcasting requirement below
- Alignment: Any nongood
- Skills: Hide (10), Move Silently (10)
- Feats: Blind-Fight, Dodge, Mobility, Spring Attack
- Spellcasting: If the character is not a shadow-walker, he must either possess the ability to shadow-jump (as the shadowdancer prestige class ability) or be able to cast *dimension door* as a spell or spell-like ability.
- Special: Sneak attack damage +2d6
- Special: the character must qualify to select regional feats from Thesk (the region is his home region, or he has Knowledge [local -Thesk] (2))

Thayan slaver (p37 d'Unapproachable East)

- Race: human
- Alignment: any evil
- Skills: Appraise (10), Intimidate (10), Use Rope (5)
- Special: Sneak attack damage +2d6
- Special: the character must qualify to select regional feats from Thay (Thay is his home region, or he has Knowledge [local - Thay] (2))

Underdark

Arachnomancer (p28 d'Underdark)

- Alignment: any evil
- Base Save Bonus: Fortitude +4
- Skills: Climb (3), Knowledge (nature) (4)
- Spells: able to cast *spider climb*, *summon swarm*, and *web* as arcane spells
- Special: the candidate must undergo a scarification ritual

Cavelord (p30 d'Underdark)

- Skills : Knowledge (Underdark local) (8), Search (2), Spot (2), Survival (4)
- Feat: Track

Deep Diviner (p32 d'Underdark)

- Skills : Knowledge (Underdark local) (8), Survival (2)
- Feat: Spell Focus (Divination)
- Spells: ability to cast 2nd-level arcane spells

Drow Judicator (p33 d'Underdark)

- Race : Drow
- Alignment : any evil
- Base attack bonus : +5
- Skills : Intimidate (4), Knowledge (religion) (4)
- Feats : Combat Reflexes, Lolth's Meat
- Spellcasting : able to cast 1st-level arcane or divine spells
- Special: the candidate must survive the rites of entry administered by clerics of Selvetarm or Lolth

Illithid body tamer (p35 d'Underdark)

- Race: Illithid, illithidkin, or a creature with the half-illithid template
- Base attack bonus: +6
- Feats: Great Fortitude, Power Attack, Weapon Focus (tentacle)

Imaskari vengeance taker (p37 d'Underdark)

- Alignment: any lawful
- Skills: Hide (4), Move Silently (5), Survival (2)
- Feats: Track
- Spells: able to cast 3rd-level arcane spells
- Special: the candidate must have slain a creature or enemy purely for revenge. She must also swear to obey the Imaskari vengeance taker code

Inquisitor of the drowning goddess (p39 d'Underdark)

- Race: Kuo-toa
- Alignment: lawful evil or lawful neutral
- Skills: Concentration (8), Knowledge (religion) (4)
- Feat: Improved Unarmed Strike
- Patron: Blibdoolpoolp

Prime Underdark guide (p40 d'Underdark)

- Alignment: any nonevil
- Skills: Balance (2), Climb (8), Diplomacy (5), Gather Information (5), Knowledge (Underdark local) (5), Survival (5), Use Rope (2)
- Feats: Alertness, Track
- Special: Must know at least four languages

Sea mother whip (p42 d'Underdark)

- Race: Kuo-toa
- Alignment: lawful evil, neutral evil, chaotic evil or neutral
- Skill: Knowledge (religion) (5)
- Spells: able to cast 3rd-level divine spells
- Patron: Blibdoolpoolp

Shadowcrafter (p43 d'Underdark)

- Feats : Greater Spell Focus (Illusion), Spell Focus (Illusion)
- Skill: Disguise (4)
- Spells: able to cast 3rd-level or any higher spell with the illusion (shadow) descriptor

Vermin Keeper (p44 d'Underdark)

- Skills : Handle Animal (8), Knowledge (nature) (8)
- Feat: Iron Will
- Special: Wild shape ability

Yathchol webriider (p46 d'Underdark)

- Race: chitine, or any race that can spin webs from its body. Characters who know or can prepare *web* as either spell or a spell-like ability also qualify
- Skills: Hide (8), Move Silently (4)
- Feats: Dodge, Mobility, Skill Focus (Craft [trapmaking])