

Voilà la classe que j'ai créée (en D&D 3.5,j'enverrai la version 5 plus tard) !

Si vous avez des suggestions,n'hésitez pas ! (pierre.delatte@lilo.org)

FAKIR

Le fakir recherche la perfection spirituelle,la concentration intense qui leur permet quelques pouvoirs spéciaux

Aventure: Le fakir n'est en général attiré par l'aventure que pour trouver des connaissances ésotériques.

Profil:Un fakir mène généralement les mêmes idéaux que les moines,à savoir la force de l'esprit,la concentration ultime,la perfection spirituelle mais ne sont néanmoins pas trop attirés par la force brute,préférant la sagesse au épreuves barbares

Religion:Les fakirs ne vénèrent la plupart du temps que la force de l'esprit et,pour cela,n'adorent généralement pas de dieux

Antécédents:Les fakirs recherchent une vie faite de repos de l'esprit et de calme,de sérénité.Ils ne sont pas friands de combat et d'aventure imprévisibles

Rôle:Le fakir n'est pas nécessaire dans un groupe mais peut se prouver très utile si il se lance dans une aventure

Race:Les nains et les demis-orcs ne peuvent pas être fakir (a moins qu'ils pèsent moins de 40 kg (ce qui est difficile pour eux !!) et qu'ils aient une sagesse min. de 15 (ce qui est aussi difficile !!)).

On trouve la plupart du temps des fakirs humains et quelques demi-elfes mais les autres races ne sont pas trop attiré vers cette matière.

Autres classes:Le fakir s'entend généralement bien avec les moines auquel il est associé,car ils ont tout deux les mêmes idéaux et embrassent tous deux la sérénité et la spiritualité.

Alignement: Neutre

Dés de vie: 1d4

Caractéristiques: Les caractéristiques à mettre en évidence chez le fakir sont tout d'abord la Sagesse,qui lui permet d'être plus résistant,spirituellement,la seconde est la Constitution,améliorant son peu de PV et sa concentration

Compétences de classe:

[Concentration](#);[Connaissance](#) (Mystère);[Connaissance](#) (Religion);[celui-ci,je suis pas sur:[Connaissance](#) (Nature)];[Diplomatie](#);[Perception auditive](#);[Psychologie](#);[Survie](#).

Points de compétences au niveau 1:6+(votre mod. d'Intelligence x 4)

Points de compétence à chaque niveau:6+votre mod.d'Intelligence

Table:Le Fakir

Niveau	Bonus de Base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de volonté	Spécial	Vitesse de vol sur un tapis	Ki
1	+0	+1	+1	+2	Vol sur tapis;don supplémentaire	9 m (6 cases)	--
2	+1	+2	+1	+3	lien du tapis	10.5 m (7 cases)	--
3	+1	+2	+2	+3	Transe	10.5 m (7 cases)	--
4	+2	+2	+2	+4	Augmentation de	12 m	--

					caractéristiques		
5	+2	+3	+3	+4	Capacité de charge améliorée	12 m	--
6	+3	+3	+4	+5	--	15 m	--
7	+3	+3	+4	+5	Ki	16.5 m	5
8	+3	+4	+4	+5	Augmentation de caractéristiques	18 m	6
9	+4	+4	+4	+5	--	18 m	6
10	+4	+4	+4	+6	Jeunesse éternelle	18 m	7
11	+4	+4	+6	+6	--	19.5 m	8
12	+5	+5	+6	+7	Augmentation de caractéristiques	19.5 m	9
13	+5	+5	+6	+8	Maître du tapis	19.5 m	10
14	+5	+6	+7	+8	Don supplémentaire	19.5 m	10
15	+5/+1	+7	+8	+8	Don supplémentaire	19.5 m	11
16	+6/+2	+7	+8	+9	Voltigeur	19.5 m	12
17	+6/+3	+7	+8	+9	Don supplémentaire	21 m	12
18	+7/+3	+7	+9	+9	Vigueur surhumaine	21 m	14
19	+8/+4	+8	+10	+10	Volonté de fer;corps vide	21 m	14
20	+9/+5	+8	+10	+12	Résistance à la douleur	26 m	20

Armes et armures:Le fakir est entraîné au port des armures légères mais pas de l'armure de cuir clouté.Il est formé aux armes suivantes:serpe;bâton;fléchettes;sarbacane;dague;arc court et arbalète légère.

Don supplémentaire:Vous pouvez choisir comme don supplémentaire n'importe quel don du tant que vous remplissez les prérequis

Vol sur tapis:Le fakir peut voler sur un tapis.Il doit pour cela maintenir sa concentration pendant tout le temps ou il est sur son tapis mais,il peut tout de même effectuer une action complexe.Si il subit des dégâts,il doit réussir un test de concentration d'un DD de 10+les dégats.De plus,il doit effectuer un test de concentration a chaque mouvement comme décrit dans la table ci-dessous.

Mouvement	DD au test de concentration
Avancer de la vitesse autorisée (voir la colonne vitesse en tapis sur la table d'évolution du fakir)	10
Tourner de 90° à la même hauteur	12
Faire du vol stationnaire (surplace)	15
Monter en faisant un angle de 45°	18
Monter en ligne droite de la vitesse autorisée	35
Avancer de 2x la vitesse autorisée	20
Lancer un sort à composante gestuelle	20
Lancer un sort à composante matérielle	35
Porter 2x le poids permis	30

Effectuer une action complexe

20

Se poser en douceur

10+la hauteur du tapis

Pour d'autres épreuves,c'est au MD de décider le DD.Si le fakir échoue son test de concentration,l'action n'est pas effectuée et le fakir perd sa concentration.Il doit passer 1 round à la retrouver sans quoi,il chute et subit 1d6 dégâts contondant par tranche de 3 mètres.

Si jamais le tapis est abîmé,si il y a un trou dedans,le fakir perd automatiquement sa concentration,le tapis tombe et le fakir et ses occupants subissent les dégâts normaux de chute. il lui est impossible de se concentrer sur un tapis abîmé.

Un tapis,au niveau 1 à une capacité de charge de 5x votre valeur de Sagesse (en kg) et,une attaque armée venant du sol à 50% de chance de toucher le tapis et non l'occupant,auquel cas le tapis est considéré comme abîmé (voir plus haut).

Les occupants du tapis (sauf le fakir) doivent réussir un test d'équilibre (DD 12),au début de chacun de leur tour,sous peine de faire perdre sa concentration au fakir,auquel cas,il perd sa concentration,le tapis tombe et le fakir et ses occupants subissent les dégâts normaux de chute.

On peut entrer sur le tapis.Si le fakir n'en est pas d'accord,il peut les repousser en réussissant un test de lutte,gagnant un bonus d'altération de +5 contre les occupants,ceux-ci étant déséquilibrés

Lien du tapis:Au niveau 2,le fakir est lié avec son tapis,il peut,par une action simple l'appeler jusqu'à lui du temps qu'il se trouve sur le même plan d'existence

Transe:Au niveau 3,vous pouvez passer 4 heures dans un état subconscient et bénéficier des bienfaits de la nuit

Augmentation de caractéristiques:Aux niveaux 4,8,12,16 et 20,vous pouvez ajouter 1 a la valeur de caractéristique de votre choix

Capacité de charge améliorée:Au niveau 5,la capacité de charge de votre tapis passe à 10x votre valeur de Sagesse(en kg)

Ki:Au niveau 7,la force qui est en vous vous permet de réaliser ces pouvoirs,vous apprenez un nombre de pouvoirs égal à votre modificateur de Sagesse.Chaque pouvoir coûte un certain nombre de points de Ki.Vous possédez au niveau 7, 5 points de Ki.Pour connaître le nombre de points de Ki que vous possédez,rendez-vous sur la colonne Ki dans la table d'évolution du Fakir.Vous regagnez tous vos points de Ki après 8 heures de repos minimum.

PARADE DE PROJECTILES

3 points de Ki

Quand un projectile vous atteint,vous pouvez dépenser 3 points de Ki pour réduire ses dégâts de 1d6+votre modificateur de Sagesse.

Si vous réduisez les dégâts à zéro,vous pouvez attraper le projectile et le renvoyer en dépensant 1 point de Ki.

L'attaque est considérée comme maîtrisée.

BOUCLIER

7 points de Ki

Par une action,vous pouvez dépenser 5 points de Ki et un bouclier apparaît sur une zone de 3x3 mètres et donne un bonus de parade de +4 a la CA pour toute créature se situant dans cette zone pendant une minute.

Une créature ne peut rentrer dans cette zone que si elle réussit un jet de sauvegarde de Volonté

d'un DD égal à votre valeur de Sagesse.si elle échoue,elle subit 1d6 dégât de Contondant.

Ce bouclier se déplace en même tant que vous.

Vous pouvez choisir de faire rentrer des créatures consentantes.

POUVOIR FOUDROYANT

10 points de Ki

Par une action simple, vous pouvez faire jaillir de votre main un éclair, qui touche toutes créatures dans une ligne droite de 15 m (10 cases), chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour subir la moitié des dégâts prévus, c'est-à-dire 6d6 dégâts

BOULE DE FEU

7 points de Ki

Par une action simple, vous pouvez faire jaillir une boule de feu de votre main, que vous pouvez lancer dans le même tour sur une distance maximale de 36 m. Elle explose à cet endroit infligeant à toute créature dans un rayon de 4.5 m n'ayant pas réussi un JP Réflexes

4d6 points de dommage, les autres la moitié seulement.

BOULE DE FEU AMELIOREE

15 points de Ki

Par une action simple, vous pouvez faire jaillir une boule de feu de votre main, que vous pouvez lancer dans le même tour sur une distance maximale de 36 m. Elle explose à cet endroit infligeant à toute créature dans un rayon de 9 m n'ayant pas réussi un JP Réflexes

8d6 points de dommage, les autres la moitié seulement.

COUP PUISSANT

3 points de Ki

Lors d'une attaque, vous pouvez dépenser 3 points de Ki pour ajouter 1d6 dégâts de force au dégâts.

Vous devez décider d'utiliser ce pouvoir après avoir connu le résultat de l'attaque, mais avant de savoir si elle touche ou non.

Jeunesse éternelle: Au niveau 10, vous êtes insensible aux désagréments de la vieillesse. Cela dit, vous pouvez tout de même mourir de vieillesse. Vous pouvez également survivre sans boire ni manger.

Maître du tapis: Au niveau 13, vous êtes tellement habitué à votre tapis que vous pouvez y rester éveillé et bénéficier des bienfaits de la nuit. De plus, quand vous êtes sur votre tapis, pour chaque manœuvre que vous effectuez, le DD est diminué de votre modificateur de Sagesse

Voltigeur: Au niveau 17, vous maîtrisez la compétence Acrobaties, à laquelle vous ajoutez votre modificateur de Sagesse.

Vigueur surhumaine: Au niveau 18, vous gagnez un bonus magique de +2 en Vigueur

Volonté de fer: Au niveau 19, vous gagnez un bonus magique de +2 en Volonté

Corps vide: Toujours au niveau 19, vous pouvez par une action, dépenser 20 points de Ki et quitter votre corps. Si votre corps se trouve à plus de 36 m de vous, votre esprit erre dans le plan astral et seul un *souhait* pourrait vous faire revenir. Votre esprit possède 100 PV et une CA

égale à votre valeur de Sagesse. Si votre corps n'est plus en état de vous accueillir, vous errez dans le plan astral à jamais et seul un *souhait* vous fait revenir, si votre âme est libre et consentante. Vous êtes considéré comme invisible, vous pouvez voler et votre seule attaque est lorsque vous passez sur la case d'une créature vivante, vous faites une attaque de +5 et, si elle cette attaque touche, la créature subit 4d6 dégâts psychiques. Sous cet état, votre vitesse est de 15 m et vous restez sous cette état 1d4 minutes.

Résistance à la douleur: Au niveau 20, à chaque fois que vous subissez des dégâts contondant, perforants ou tranchants, vous en subissez le quart.