

Classes de prestige lite

Ces classes de prestige lite sont tirés de la DRS 3.5 de donjons & dragons. Sont appelés ici classes de prestige lite toutes spécificités qui rajoutent de la couleur et du pouvoir aux personnages. ainsi, les nouvelles classes, les classes de prestige et les archétypes de la DRS sont ici tous appelés classes de prestige lite.

Sommaire

Sommaire	1
Explications sur les classes de prestige lite	3
Classes de prestige lite non-alignés.....	4
Absorbéur de pouvoirs	4
Absorbéur de pouvoirs exagéré.....	5
Adepté oxydeur	5
Adepté prismatique	5
Amazone.....	6
Anéantiséur d'objets magiques.....	6
Arcaniste divin	6
Archer alchimiste	6
Archer serpent	7
Archer enchanteur	7
Archer enchanteur d'élite	8
Archimage	8
Arpenteur de donjons	8
Arpenteur d'horizon	9
As du fouet	10
bellimorphe.....	10
berserker frénétique.....	10
bouffon	11
Brave-pioche	11
Briseur d'objets magiques	11
Cape-lame.....	11
Cavalier d'élite	12
Cavalier d'obsidienne.....	12
Cavalier prestigieux.....	12
Chapardeur d'œufs	13
Chasseur d'ennemis jurés.....	13
Chevalier du grand royaume	14
Chevaucheur fantôme.....	14
Chien sanglant	14
Combattant talentueux.....	14
Commandeur templier.....	15
Courtisane.....	15
Créateur de golems.....	15
Danselame	16
Demi-dragon disproportionné	16
Disciple affranchi	16
Disciple draconien.....	17

Draco-écuyer	17
Dresseur de monstres	17
Duéliste enchanteur	18
éminence grise	18
épine du destin	18
fléau d'infidèles	19
Fille des fleurs	19
Forcené des chaînes	19
Forteresse de plomb	20
Forteresse de fer	20
Garde du corps contre-assassin	20
Héros des principautés d'arzéminar	20
Hiérophante	20
Hors la loi de la route cramoisie	21
Initié de l'ordre des archers	21
Invocateur divin	21
Mage de l'ordre des arcanes	22
Maître des baguettes magiques	22
Maître des chaînes	22
Maître draconien	23
Maître des glyphes	23
maître des ombres	23
Maître des parchemins magiques	24
Maître des potions	24
Maître espion	24
Maîtresse des roses	24
Major duéliste	25
Marionnettiste	25
Marque du dragon	25
Marque de la fées	27
Marque du génie	28
Musclé avantageux	29
ombredague	29
Parfait des ombres	29
Patron de la flamme noire	29
Patron des lacs sombres	30
Poing d'hextor	30
Rejeton des nagas	30
Roi du fouet	31
Sang magus	31
Seigneur des principautés d'arzéminar	31
Seigneur du grand royaume	32
Seigneur sauvage	32
Seigneur des animaux marins	33
Seigneur des chats	33
Seigneur des chevaux	33
Seigneur des loups	33
Seigneur des oiseaux	33
Seigneur des ours	34
Seigneur des serpents	34

Seigneur des singes	34
Sorcier dévot	34
Spécialiste des projectiles magiques	35
Sultan des émirats d'ivoire	35
Templier	35
classes de prestige lite bénéfiques	36
champion martyr revenant	36
chasseur de morts-vivants	36
chevalier du calice	36
Chevalier hospitalier	37
Exorciste de la flamme d'argent	37
Marque de l'ange	37
Marque de l'archon	38
Seigneur des aigles	38
Seigneur du calice	39
Vassal de bahamut	39
Vestale infallible	39
Vierge des licornes	40
classes de prestige lite maléfiques	40
assassin de la lame d'ébène	40
Assassin des cryptes	40
Assassin dévoreur	40
Chasseur de la reine de l'air et des ténèbres	41
Chevalier noir	41
Démoniste	42
Diaboliste	42
fanatique oxydeur	42
Faucheur sinistre	43
Grand-père assassin	43
haineux des crânes	43
Mâchoire de tiamat	45
Maître des revenants	45
Mandibule de lolth	45
Marque du démon	46
marque du diable	48
Œil de Gruumsh	50
Seigneur lige noir	50
Visage miroir	51

Explications sur les classes de prestige lite

Les classes de prestige lite s'ajoutent au potentiel du personnage. Ils expriment une spécificité qui renforce la classe, la spécialité et les autres éventuelles classes de prestige lite que possède le personnage. Le personnage conserve sa classe de personnage (guerrier, voleur, magicien, prêtre, etc), ainsi que sa progression de niveaux, mais il est désormais attiré de sa nouvelle classe de prestige lite. Exemple : elfe guerrier archer-mage, voleur assassin, magicien archimage, nain guerrier protecteur nain, prêtre liche, druide fille des fleur, illusionniste nécromancien, etc. Un même personnage peut ainsi arborer plusieurs classes de prestiges lite à conditions qu'elles soient compatibles les unes aux autres (à l'appréciation du maître de donjon). Par exemple, gourmfax le nain est guerrier, protecteur nain, cavalier prestigieux de

griffons. Mélissa, elle, est paladine, vestale consacrée, vierge des licornes, commandeur templière. Il est recommandé de ne pas arborer plus de 3 classes de prestige lite pour un même personnage, à l'appréciation du maître de donjons.

*condition : pour accéder à sa nouvelle classe de prestige lite, le personnage doit répondre aux conditions mentionnées dans le profil de la classe de prestige lite. Si l'une des classes de prestige lite du personnage porte la mention bénéfique ou maléfique, le personnage ne peut plus choisir les classes de prestige lite de la mention contraire. Exemple : tonan le prêtre acquiert la classe de prestige lite « chevalier du calice » qui est une classe de prestige lite bénéfique. Désormais tonan ne pourra plus choisir de classe de prestige lite maléfiques. Morvine la magicienne, elle, acquiert la classe de prestige lite de maître des revenants, qui est maléfique. Elle ne pourra plus, désormais, choisir de classe de prestige lite bénéfiques. Il est à noter que certaines conditions demandent aux prétendants à la classe de prestige lite d'être des lanceurs de sorts divins ou profanes. Les lanceurs de sorts profanes incluent aussi les sorts d'illusionniste, et les lanceurs de sorts divins incluent aussi les sorts de druide. Les classes de prestige lite qui n'ont pas de notes spécifiques quand à son obtention considèrent quand même que le prétendant doit apprendre la classe de prestige lite auprès d'un mentor qui possède cette même classe de prestige lite.

*pouvoirs de la classe de prestige lite : tous les 3 niveaux (n3, n6, n9, n12, n15, n18, etc), le personnage gagne 1 point qu'il peut dépenser dans une spécialité de classe pour augmenter ses dons ou dans une classe de prestige lite pour augmenter ses pouvoirs. Le personnage ne peut choisir de nouvelle classe de prestige lite ou choisir une classe de prestige lite ascensionnée tant que le personnage ne détient pas tous les pouvoirs de sa classe de prestige lite au niveau 1 minimum.

*niveau de difficulté des pouvoirs des classes de prestige lite : c'est le niveau de classe (guerrier, mage, prêtre ou voleur) qui détermine le niveau de difficulté des pouvoirs. Le niveau de difficulté des pouvoirs sont égaux à $10 + \text{niveau du personnage} + \text{bonus d'une caractéristique}$.

*prestige : le score de prestige d'un personnage est égal à son niveau de classe + son bonus d'esprit -10. A chaque fois qu'il acquiert une nouvelle classe de prestige lite, le personnage gagne 1 point de prestige supplémentaire. Enfin, pour chaque classe de prestige lite bénéfique ou maléfique, le prestige augmente de +1, ces alignements étant plus propices à l'entourage de compagnons d'armes et de suivants. Le prestige détermine le niveau de ses compagnons d'arme et le nombre de suivants qu'il peut acquérir. Voir le don prestige du guide du maître de donjon pour plus de précisions.

Classes de prestige lite non-alignés

Absorbeur de pouvoirs

Condition : focalisateur

Focalisateur : l'absorbeur de pouvoir doit posséder un focalisateur (tatouages, bijoux, sceptre ou autres) pour pouvoir utiliser ses pouvoirs.

.vol de pouvoirs : 1 fois par jour, s'il réussit une attaque magique, l'absorbeur de pouvoirs peut voler un pouvoir au choix à sa cible pendant 1D6 minutes (jet de vol DD 10 + niveau de l'absorbeur de pouvoir + bonus d'esp). Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les dons et les sorts.

Ascension : absorbeur de pouvoir exagéré

Absorbeur de pouvoirs exagéré

Condition : absorbeur de pouvoirs

.triple vol de pouvoirs : l'absorbeur de pouvoirs exagéré peut utiliser son pouvoir de vol de pouvoir 3 fois par jour.

.vol de pouvoir durable : le vol de pouvoir dure désormais 1d6 heures au lieu de 1d6 minutes.

.vol de pouvoir exagéré : désormais, l'absorbeur de pouvoirs exagéré peut absorber les dons et les sorts de ses cibles.

Adeptes oxydeur

Conditions : lanceur de sorts divins, purge du métal

Purge du métal : le métal est la source de tous les conflits dans le monde. L'adepte oxydeur gagne des pouvoirs pour lutter contre ce fléau.

.sorts rouilleurs : tous les sorts divins que lance l'adepte oxydeur rouillent les métaux à portée. Jet de vig (DD 10 + niveau + bonus d'esp).

.métal brûlant : tous les sorts que lance l'adepte oxydeur rend les métaux brûlants à portée. Si les cibles ne parviennent pas à ôter les objets avec lesquelles elles sont en contact, elles perdent 1d6 pv par round pendant niveau de l'adepte oxydeur rounds.

.animal squelette : quand il lance un sort de soins sur le cadavre d'un animal de taille TP, ce dernier se ranime sous forme de squelette et sert fidèlement l'adepte oxydeur jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Ascension : fanatique oxydeur

Adeptes prismatique

Conditions : lanceur de sorts profane niveau 5, sphère prismatique.

Sphère prismatique : même s'il n'a pas le niveau pour lancer la sphère prismatique, l'adepte prismatique peut s'entourer d'une couleur de son choix, comme un sort niveau 3. à chaque niveau de sort supplémentaire qu'il peut lancer, il peut ajouter une autre couleur.

.sphère prismatique : il s'agit d'un sort de mage de niveau 9 réclamant une dépense de pv pour le lancer. Voir le sort de mage de même nom.

.modulation de couleurs (requis sphère prismatique) : l'adepte prismatique a une telle maîtrise des couleurs de la sphère qu'il peut les placer dans l'ordre qu'il souhaite et remplacer des couleurs par d'autres. S'il souhaite changer une couleur de sa sphère, le coût en pv est le suivant : sort de niveau 3 pour 1 couche, sort de niveau 4 pour 2 couches simultanées, sort de niveau 5 pour 3 couches simultanées, sorts de niveau 6 pour 4 couches simultanées, sort de niveau 7 pour 5 couches simultanées, sort de niveau 8 pour 6 couches simultanées et sort de niveau 9 pour 7 couches simultanées.

.liberté de mouvement prismatique : l'adepte prismatique peut à sa guise entrer et sortir de sa sphère prismatique en tenant quelqu'un par la main. La sphère prismatique peut contenir de 3 à 9 créatures de taille M (au choix de l'adepte prismatique).

Amazone

Conditions : femme uniquement, spécialité archer.

.ennemis camouflés : avec son arc, l'amazone a 50% de chances d'atteindre un ennemi qu'elle n'a pas localisé (invisible ou camouflé), ou 75% de chances si l'ennemi a été repéré.

.tir embusqué amélioré (max 2) : l'amazone n'a plus le malus de -5 en discrétion pour tirer en tir embusqué. Au niveau 2 de pouvoir, elle a même un bonus de +5.

.faiblesse des hommes (max 3/jour) : l'amazone peut tenter en début de combat un jet d'esp + communication qui pourra alors lui faire office de CA contre les mâles si le résultat est supérieur à sa CA.

Anéantisseur d'objets magiques

Conditions : briseur d'objets magiques, lanceur de sorts niveau 8.

.arme destructrice d'objets magiques : le bonus aux dégats de l'arme passe à +10.

.champ de destruction d'objets magiques : les objets magiques reçoivent 20 points de dégats.

Arcaniste divin

Condition : lanceur de sorts.

Les arcanistes divins remodèlent leur liste de sorts en mélangeant sorts profanes et sorts divins.

.multiclasse de sorts (max 2) : l'arcaniste divin peut désormais lancer tous les sorts profanes et divins de niveau 0. au niveau 2 du pouvoir, l'arcaniste divin peut en plus lancer tous les sorts profanes et divins de niveau 1.

.grimoire personnalisé (max 2) : l'arcaniste divin peut choisir quels sorts divins ou profanes il écrira dans son grimoire, 6 sorts maximum par niveau de sort. il doit avoir le niveau requis pour lancer ces sorts et la nouvelle liste ainsi créée ne pourra plus être changée. Au niveau 2 du pouvoir, l'arcaniste divin peut écrire dans son grimoire 8 sorts par niveaux de sorts qu'il pourra lancer.

Archer alchimiste

Conditions : spécialité archer, métier alchimiste, métier fabrication d'arcs et de flèches.

On trouve les archers alchimistes partout où la discrétion et l'efficacité se font ressentir. Ils sont en ville des combattants redoutés car bien souvent imprenables, et, dans les plaines et forêts, des menaces cachées.

.fabrication de flèches alchimiques : La fabrication d'une flèche alchimique requière une demi-journée de travail et des composantes alchimiques. Le jet de sauvegarde est de DD 10 + niveau de l'archer alchimiste + niveau d'esp.

*flèche de coton : alchimie DD 20, prix des composantes 25po, les dégats de la flèche sont transformés en soins.

*flèche large : alchimie DD 20, prix des composantes 25po, effet du sort agrandissement. double la taille et multiplie le poids par 8 d'une créature (et de son équipement) pendant 1 minute/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche vibrante : alchimie DD 20, prix des composantes 25po, effet du sort repli expéditif. La vitesse au sol de la cible augmente de 9m pendant 1 minute/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche feuillue : alchimie DD 20, prix des composantes 25po, effet du sort enchevêtrement. Durée 1 minute/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche froide : alchimie DD 20, prix des composantes 25po, effet du sort rayon affaiblissant. Perte de force égale aux dégâts infligés par la flèche pendant 1 minute/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche floue : alchimie DD 22, prix des composantes 150po, effet du sort idiotie. Perte d'esprit pendant 10 minutes/niveau de l'archer alchimiste.

*Flèche rieuse : alchimie DD 22, prix des composantes 150po, effet du sort Fou rire de Tasha. La cible tombe à terre en se tenant les côtes et ne peut agir pendant 1 round/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche de cire : alchimie DD 22, prix des composantes 150po, effet du sort cécité/surdité. Le choix de l'effet doit être murmuré à la flèche au moment du tir. Durée permanente.

*flèche de chair : alchimie DD 22, prix des composantes 150po, effet du sort baiser de la goule. Paralyse 1 cible pendant 1D6+2 rounds.

.fabrication de flèches alchimiques supérieures (requis fabrication de flèches alchimiques) : l'archer alchimiste peut désormais fabriquer des flèches alchimiques supérieures :

*flèche ronflante : alchimie DD 28, prix des composantes 375po, effet du sort sommeil profond. Endor 10 dv de créatures pendant 1 minute/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche bavarde : alchimie DD 28, prix des composantes 375po, effet du sort suggestion. force la cible à accomplir un acte décidé par le lanceur pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie. La suggestion doit être murmurée à la flèche au moment du tir.

*flèche sanglante : alchimie DD 28, prix des composantes 375po, inflige un critique automatique.

*flèche de fer : alchimie DD 28, prix des composantes 375po, effet du sort lenteur. La cible peut soit se déplacer, soit effectuer 1 action. -1 en CA, à l'attaque et en réf pendant 1 round/niveau de l'archer alchimiste.

*flèche d'émeraude : alchimie DD 30, prix des composantes 700po, effet du sort ancre dimensionnelle. empêche tout déplacement extra-dimensionnel pendant 1 minute/niveau.

*flèche d'os : alchimie DD 30, prix des composantes 700po, l'un des effets du sort malédiction. Perte de 6 points de caractéristiques de façon permanente. La caractéristique choisie doit être murmuré à la flèche au moment du tir.

Archer serpent

Conditions : spécialité archer, marque d'un seigneur des serpents.

Marque d'un seigneur des serpents : l'archer serpent doit avoir reçu la marque d'un seigneur des serpents pour pouvoir accéder à ses pouvoirs.

.flèches serpents : l'archer serpent peut utiliser des serpents venimeux de taille TP pour empoisonner ses cibles. Le poison cause -1d6 for (vig DD 10 + niveau de l'archer serpent + bonus de for).

.flèche perforante (max 3/jour) : une flèche serpent peut ignorer la CA d'une armure (fabriquée ou naturelle).

.carquois d'abondance : tant qu'il reste un serpent venimeux dans son carquois, le stock de munitions se renouvelle toutes les 24 heures.

Archer enchanteur

Conditions : spécialité archer, lanceur de sorts.

.flèche magique : toutes les flèches que tire l'archer-enchanteur deviennent des flèches magiques +1.

.flèche à tête chercheuse (max 3/jour) : l'archer-enchanteur tire une flèche qui va contourner tous les obstacles pour aller se figer dans sa cible à portée. Le jet d'attaque s'effectue normalement.

Ascension : archer enchanteur d'élite.

Archer enchanteur d'élite

Condition : archer enchanteur.

.pluie de flèches (max 1/jour) : l'archer-enchanteur tire en 1 round autant de flèches que son niveau sur des cibles à portée. Les jets d'attaque s'effectuent normalement.

.flèche de mort : l'archer-enchanteur peut fabriquer une flèche de mort qui tue instantanément sa cible touchée (DD 20, vig). L'archer-enchanteur ne peut avoir qu'une seule flèche de mort à la fois.

Archimage

Condition : lanceur de sorts profane niveau 13.

.EXTENSION DE DUREE : DOUBLE LA DUREE D'EFFET D'UN SORT PAR RAPPORT A LA NORMALE. LE SORT COUTE 2 PV SUPPLEMENTAIRES.

.EXTENSION D'EFFET : LE SORT DOUBLE LES DEGATS ET COUTE 5 PV SUPPLEMENTAIRES.

.EXTENSION DE ZONE D'EFFET : LA ZONE D'EFFET DU SORT EST DOUBLEE PAR RAPPORT A LA NORMALE. LE SORT COUTE 3PV SUPPLEMENTAIRES.

.extension majeure : l'archimage peut tripler les effets d'un pouvoir d'extension pour un coût supplémentaire de 5 pv.

.portée profane : l'archimage peut lancer un sort de contact sur un allié ou un ennemi situé à moins de 9 mètres. Ce pouvoir ne coûte rien.

.maîtrise des énergies : l'archimage peut changer une attaque d'énergie destructrice en une autre forme d'énergie destructrice. Les énergies affectées sont : acide, électricité, feu, froid et son. Ce pouvoir coûte 5 pv.

.sorts multiples : l'archimage peut désormais lancer tous les sorts par round selon son score d'attaque magique, même si ceux-ci ne nécessitent pas de jets d'attaque magique.

Arpenteur de donjons

Condition : spécialité saboteur de pièges.

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

.sens des pièges (max 3) : bonus de +1/+3/+5 en réf et en CA pour éviter les pièges.

.rapetissement (max 3) : comme le sort rapetissement, l'arpenteur de donjons peut se faufiler à travers des crevasses étroites, des débris de conduits effondrés, les barreaux d'une cage ou d'autres passages qui normalement bloquent des personnes de sa corpulence.

.porte de phase (max 1/jour) : effet du sort de même nom. Durée 1 utilisation/2 niveaux. Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La *porte de phase* est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le

personnage, qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté.

Arpenteur d'horizon

Condition : métier géographe.

Ces guides silencieux sont passés maîtres pour arpenter les terrains les plus difficiles, allant parfois même à guider des voyageurs à travers les plans.

.maîtrise de terrain (max 8) : pour chaque niveau de pouvoir, l'arpenteur d'horizon obtient 1 maîtrise de terrain supplémentaire.

Aquatique. Le personnage bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Natation, soit d'un bonus de +3 mètres à la vitesse de nage s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures aquatiques.

Collines. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Perception auditive. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des collines.

Déserts. Le personnage est immunisé contre la fatigue et les effets qui devraient l'épuiser ne font que le fatiguer. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des déserts.

Forêts. Le personnage bénéficie un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Discrétion. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des forêts.

Marécages. Le personnage bénéficie un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Déplacement silencieux. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des marécages.

Montagnes. Le personnage bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Escalade, soit d'un bonus de +3 mètres sur sa vitesse d'escalade s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des montagnes.

Plaines. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Détection. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des plaines.

Souterrains. Le personnage bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. S'il possède déjà la vision dans le noir par une autre source, sa portée passe alors à 36 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des souterrains.

.maîtrise de terrain planaire (max 6) : pour chaque niveau de pouvoir, l'arpenteur d'horizon obtient 1 maîtrise de terrain planaire supplémentaire.

Aléatoire (planaire). Le personnage a appris à utiliser à son avantage les propriétés changeantes des plans tels que les Limbes et le plan de l'Ombre, ce qui lui permet de s'y déplacer plus rapidement. Il peut anticiper les changements dans les plans qui vont l'emmener plus près de sa destination, ce qui lui permet d'utiliser un pouvoir magique similaire à *porte dimensionnelle* (avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global) une fois tous les 1d4 rounds. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs originaires d'un plan changeant, comme les slaads et les molosses de l'ombre.

Aligné (planaire). Le personnage a le pouvoir instinctif d'imiter l'alignement dominant du plan sur lequel il se trouve. Il ne subit aucun des malus imposés par un alignement contraire à celui du plan et les sorts et pouvoirs qui affectent les créatures de l'alignement opposé (comme *ténèbres maudites*) sont sans effet sur lui. Il est considéré comme ayant l'alignement

du plan en ce qui concerne la magie, mais le comportement du personnage et ses aptitudes de classes liées à l'alignement ne sont pas affectées.

Caverneuse (planaire). Le personnage obtient la perception des vibrations à une portée de 9 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type de la Terre.

Flambant (planaire). Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au feu (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du Feu.

Froid (planaire). Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au froid (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du froid.

Sans-poids (planaire). Le personnage bénéficie d'un bonus de +9 mètres à sa vitesse de vol sur les plans sans gravité ou à gravité directionnelle subjective, comme le plan Astral ou le plan élémentaire de l'Air. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures originaires du plan Astral, du plan élémentaire de l'Air et du plan Éthéré, comme les githyani ou les élémentaires de l'Air. (Une créature est considérée comme originaire d'un plan si celui-ci est cité dans la ligne Environnement de son profil.)

As du fouet

.dégâts du fouet : le fouet inflige désormais 1d6 dégâts au lieu de 1d3.

.ton arme est à moi : l'as du fouet peut, lorsqu'il désarme un adversaire, s'accaparer l'arme ou l'objet saisi.

.étrangement : lors d'une lutte au fouet réussie, l'as du fouet peut enrouler son arme autour du coup d'un adversaire et lui infliger ainsi 1D6 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il décide d'attaquer un autre adversaire.

ascension : roi du fouet

bellimorphe

condition : pouvoir de changer de forme (métamorphe, sort ou pouvoir de métamorphose, forme animale)

plutôt que de s'encombrer d'armes et d'armures encombrantes, le bellimorphe préfère transformer son corps à sa guise afin de pouvoir répondre à toutes les situations.

.armes morphiques (max 3) : le bellimorphe peut incrémenter ses attaques naturelles (griffes, morsures, etc) (d6, d8, d10, 2d6, 2d8, etc). au niveau 2 de pouvoir, les dégâts s'incrémentent de 2 et de 3 au niveau 3 de pouvoir.

.allonge morphique : peut allonger ses membres lors de sa transformation de façon à s'en servir d'armes à allonge.

.instamorphisme : le bellimorphe peut se transformer en une action libre au lieu d'une action simple.

berserker frénétique

condition : spécialité berserker.

! C'est le frisson du combat qui fait avancer le berserker frénétique : les batailles sont comme une drogue ! Il cherche constamment de nouveaux conflits pour assouvir son appétit guerrier.

.frénésie : +6 en force et 1 attaque supplémentaire par round lorsque le berserker frénétique entre en rage. Cumulable avec la rage de berserker.

.obstination : quand les pv du berserker frénétique tombe à 0 ou en dessous, il peut continuer à agir avec 1 seule action par round jusqu'à -10 pv.

.inspirer la frénésie : tous les alliés sur 3m entrent en frénésie. Jet de vol (DD 10 + niveau du berserker + bonus de for) pour résister.

bouffon

condition : métier de représentation bouffonnerie.

.lanceur de sorts d'illusionnistes : le bouffon gagne un nombre de sorts d'illusionnistes égal à son bonus d'ESP. il doit avoir le niveau requis pour lancer ces sorts et peut les changer au début de chaque aventure. S'il est déjà un lanceur de sorts d'illusionnistes, tous ces sorts deviennent des sorts fétiches.

.scandale (max 1/jour) : lorsqu'il réussit un jet de représentation, le bouffon dévoile un secret important et compromettant sur une personne de son choix qui fait partie de son public.

.téléportation courte (max 3/jour) : le bouffon peut se téléporter à portée courte.

Brave-pioche

.aiguillon : le brave-pioche gagne +2 au bonus d'attaque et aux dégats avec une arme perforante.

.combat mobile : tant qu'il peut se déplacer, le brave-pioche gagne un bonus de +2 en CA.

.enfouissement (max 3/jour) : le brave-pioche peut s'enfoncer sous terre et émerger le round suivant à portée courte.

Briseur d'objets magiques

Conditions : métier alchimiste, lanceur de sorts niveau 5.

.arme destructrice d'objets magiques : le briseur d'objets magiques peut enchanter une arme afin qu'elle puisse détruire définitivement les objets magiques qu'elle touche. L'arme inflige ainsi 5 points de dégats supplémentaires lorsqu'elle inflige des dégats à un objet magique.

-anneaux magiques : CA 13, 10 points de solidité

-armes magiques : CA = 10 +2/bonus d'arme, solidité = 10 + 5/bonus d'arme.

-armures magiques : CA 15 +2/bonus d'armure, solidité= 20 +5/bonus d'armure

-boucliers magiques : CA = 10 +2/bonus d'arme, solidité = 10 + 5/bonus d'arme

-bâtons magiques : CA 7, 10 points de solidité

-baguettes magiques : CA 7, 5 points de solidité

-parchemin magique : CA 5, 1 point de solidité

-potions magiques : CA 11, 1 point de solidité

.champ de destruction d'objets magiques (max 1/jour) : le briseur d'objets magiques inflige 10 points de dégats à tous les objets magiques situés autour de lui. ainsi les potions se brisent, les anneaux se détachent du doigt de leur porteur et éclatent au sol, les parchemins se consomment, les bâtons et les baguettes se coupent en deux et les autres objets magiques se fendent ou tombent en poussière s'ils ont moins de 10 points de solidité.

Ascension : anéantisseur d'objets magiques.

Cape-lame

Condition : Doit être patronné par un membre titulaire de la fraternité.

Les cape-lames sont des personnages mystérieux qui utilisent des armes que beaucoup considèrent comme étranges et fantasques. Ils s'installent rarement dans les communautés qu'ils traversent et sont considérés comme des étrangers où qu'ils se trouvent.

Arme exotique cape-lame : 40po, dg 1D6, critique 19-20, tranchante.

.expert de la cape-lame : +4 en discrétion, en feinte, peut voler sur 27m à partir d'une hauteur pendant une minute/niveau.

.ombre tourbillonnante (max 2) : par une action de mouvement, bénéficie d'un camouflage de 20%. Au niveau 2 de pouvoir, le camouflage devient total.

.apparence du manteleur (max 2) : comme l'aptitude de druide de forme animale, mais limité au manteleur (voir manuel des monstres), pendant 1H. Le cape-lame gagne toutes les capacités du manteleur. Au niveau 2 de pouvoir, Le cape-lame peut prendre l'apparence et la taille d'un manteleur de 16DV s'il le souhaite.

Cavalier d'élite

Condition : spécialité chevalier ou cavalier archer.

Les cavaliers d'élite sont spécialisés dans les guérillas et dans des attaques dévastatrices.

.hosmose (max 2) : sur son cheval, le cavalier d'élite obtient un bonus d'initiative égal à la moitié de son niveau. Au niveau 2 de pouvoir, le cavalier d'élite bénéficie d'une attaque d'opportunité lorsque sa monture reçoit ou inflige un coup critique et inversement.

.charge d'élite : lorsque le cavalier d'élite touche un adversaire, ce dernier doit tenter un jet de vig (dd 10 + dégats reçus) ou être renversé.

Cavalier d'obsidienne

Condition : allégeance à un sultan des émirats d'ivoire.

Le cavalier d'obsidienne peut acquérir tous les dons de spécialité noble, de chevalier ou cavalier archer et d'esclavagiste.

Ascension : sultan des émirats d'ivoire.

Cavalier prestigieux

Condition : monture prestigieuse.

Monture prestigieuse : le personnage doit apprivoiser une des montures suivantes : destrier noir (maléfique), hippogriffe, pégase (bénéfique), griffon, aigle géant, araignée monstrueuse grande, wyverne. S'il perd sa monture, le cavalier prestigieux perd les pouvoirs de sa classe de prestige lite jusqu'à ce qu'il trouve une monture de même type.

.combat monté prestigieux (max 2) : le cavalier prestigieux et sa monture prestigieuse bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégats égal au niveau de pouvoir * 2.

.lien mental surnaturel : le cavalier prestigieux et sa monture prestigieuse peuvent communiquer télépathiquement même sur de très longues distances. Le cavalier prestigieux peut convoquer sa monture qui apparaît en 1d4 rounds.

.scellé : le cavalier prestigieux ne peut jamais tomber involontairement de sa monture prestigieuse, même si celle-ci se cabre, se renverse, ou utilise ses déplacements spéciaux tels que vol ou grimper sur les murs ou au plafond.

Ascension : seigneur lige noir, seigneur des aigles, chasseur de la reine de l'air et des ténèbres.

Chapardeur d'œufs

Conditions : guilde des chapardeurs d'œufs.

Guilde des chapardeurs d'œufs : bien qu'elle soit officiellement illicite, la guilde des chapardeurs d'œufs reste officieusement fortement convoitée dans les marchés noirs par ceux qui désirent acquérir des montures prestigieuses. Les chapardeurs d'œufs sont néanmoins méprisés, voire traqués par les autorités juridiques et ecclésiastiques, et ils font montre de performances pour acquérir les œufs des créatures fabuleuses et pour parvenir à les revendre. La guilde, toutefois, arrive à assurer une certaine protection envers les chapardeurs d'œufs, certainement parce qu'elle a des pions bien placés dans les loges du pouvoir. Ainsi, lorsqu'un prétendant arrive à ramener des œufs, parfois même des petits vivants de créatures prestigieuses, la guilde des chapardeurs d'œufs, toujours friande de ces articles, assure la réception et la négoce des œufs et des nouveaux-nés. Il suffit à un prétendant de ramener un seul œuf à la guilde pour qu'il acquiert la classe de prestige lite de chapardeur d'œufs.
.revente d'œufs et de petits : le seul moyen pour un chapardeur d'œufs de revendre sa marchandise sans se faire poursuivre par les forces de l'ordre, est de payer 25% de ses bénéfices sur ses marchandises vendues à la guilde des chapardeurs d'œufs.

Article : prix

- œuf d'aigle géant : 2500po
- aiguelon d'aigle géant : 4000po
- œuf de basilic : 6000po
- œuf de cockatrice : 4000po
- poulain de destrier noir : 3500po
- œuf de dragon : 12000po
- dragonnet : 20000po
- œuf de griffon : 3500po
- petit griffon : 7000po
- œuf de hibou géant : 2500po
- petit hibou géant : 4000po
- œuf d'hippogriffe : 2000po
- petit hippogriffe : 3000po
- petite licorne : 4500po
- œuf d'ours hibou : 3000po
- petit ours-hibou : 5500po
- œuf de pégase : 2000po
- petit pégase : 3000po
- œuf de rukh : 10000po
- petit rukh : 16000po
- œuf de wiverne : 3500po
- petit wiverne : 6000po

.localisation de nids : lorsqu'il reste une semaine entière à se renseigner dans une ville ou une cité, le chapardeur d'œufs peut apprendre l'emplacement de 1D3 nids situés dans la région.

Chasseur d'ennemis jurés

Conditions : spécialité rôdeur.

- .réduction des dégats sur ennemis jurés (max 3) : +3/+6/+9.
- .résistance à la magie sur ennemis jurés (max 3) : 10/15/20.
- .dégats supplémentaires sur ennemis jurés (max 3) : +2d6/+3d6/+4d6.

Chevalier du grand royaume

Condition : allégeance à un seigneur du grand royaume

Le chevalier du grand royaume peut acquérir tous les dons de spécialité noble, de chevalier et de maître d'arme.

Ascension : seigneur du grand royaume.

Chevaucheur fantôme

Ayant aidé un fantôme à mettre fin à ses tourments, le chevaucheur fantôme est parvenu par ce biais à s'accaparer certains pouvoirs du mort-vivant.

.Possessions spectrales (premier pouvoir obligatoire) : le chevaucheur fantôme voit ses armes et ses armures devenir spectrales.

.intangibilité (max 2) : le chevaucheur fantôme peut devenir intangible jusqu'à ce qu'il décide de redevenir tangible ou jusqu'à minuit. Au niveau 2 de pouvoir, il peut lorsqu'il est intangible, adopter un aspect terrifiant, obligeant les créatures autour de lui à réussir un jet de vol (DD 10 + niveau + bonus d'esp) ou à être terrorisées.

.coursier fantôme : le chevaucheur fantôme peut invoquer à volonté un coursier fantôme comme le sort de mage de même nom que lui seul peut monter.

Chien sanglant

Conditions : traque obsessionnelle.

Traque obsessionnelle : Les chiens sanglants sont des chasseurs de prime spécialisés dans la traque de cibles spécifiques. Ils forment une organisation extrêmement bien réputée pour leur performance et leur professionnalisme. Pour acquérir la classe de prestige lite de chien sanglant, le prétendant doit subir une épreuve : il doit lui-même traquer un chien sanglant plus expérimenté que lui. s'il réussit il acquiert la classe de prestige lite de chien sanglant. Bien qu'ils soient loyaux envers leur organisation, les chiens sanglants entrent parfois en rivalité entre eux. Il arrive souvent qu'une cible soit prise en chasse par plusieurs chiens sanglants à la fois. Mais tant qu'ils ne déshonorent pas le prestige de leur organisation, tous les coups sont permis.

.mort ou vif (max 3) : lorsqu'il a signé un contrat, le chien sanglant s'informe pendant 1D4 jours sans interruption sur sa cible. Au terme de ce délai, il a acquis assez d'informations pour la marquer. La marque est surnaturelle et seul le chien sanglant bénéficie de ses avantages. La marque ne disparaîtra qu'à la mort de la cible ou à celle du chien sanglant. +2 en attaque, aux dégâts et aux jets de compétences contre la cible marquée par niveau de pouvoir.

.traque infaillible : le chien sanglant, lorsqu'il se met en chasse de sa cible marquée, met 1D6 jours à retrouver sa trace, même si sa cible utilise des moyens magiques pour se protéger (ex : passage sans trace). Au terme de ce délai, il peut se rendre dans le lieu où se cache sa cible marquée lorsqu'il le désire.

.marque indésirable : lorsque plusieurs chiens sanglants marquent la même cible, les marques sont floues et les chiens sanglants ne bénéficient pas de leur pouvoir sur cette cible. Ils doivent alors retrouver les autres chiens sanglants pour les contraindre à ôter leurs marques. ce pouvoir reste le seul moyen, d'ailleurs, pour repérer un chien sanglant et le contraindre à ôter sa marque sur sa cible.

Combattant talentueux

Conditions : combat à 2 armes, choix d'un type d'arme.

Choix d'un type d'arme : le combattant talentueux doit choisir s'il applique ses pouvoirs sur les armes tranchantes, sur les armes contondantes ou sur les armes perforantes. Seules les armes au corps à corps sont concernées par ces pouvoirs.

.combat à deux armes disproportionnées (max 2) : au niveau 1 de don, le combattant peut utiliser 1 arme à 1 main lorsqu'il combat à 2 armes. Au niveau 2 de don, il peut utiliser 1 arme à 1 main dans chaque main.

.lancer d'arme : le combattant talentueux peut lancer les armes légères et à 1 main à portée courte.

.retour d'arme (max 3/jour) : l'arme que le combattant talentueux lance revient à lui.

Commandeur templier

Conditions : bénéfique ou maléfique, templier, suzerain extérieure.

Suzerain extérieure : le commandeur templier doit prêter allégeance à un extérieur qu'il révère : diable, démon, ange ou archon.

.arme alignée : selon son suzerain extérieur, le commandeur templier rend son arme loi/chaos.

.réduction des dégâts supérieure : 4/bien ou mal selon le suzerain extérieur.

.convocation d'extérieurs : le commandeur templier peut convoquer une créature extérieure fidèle à son suzerain d'un niveau inférieur au sien.

Courtisane

Condition : femme uniquement, métier représentation.

Les courtisanes appartiennent à la guilde des courtisanes qui les envoient en missions auprès de nobles. Les courtisanes se reconnaissent entre elle grâce à une tresse à 4 brins dissimulée dans leur cheveux.

.séduction (max 3/jour) : la courtisane peut lancer naturellement le sort charme-personne (jet de vol DD 10 + niveau + esp).

.fascination (max 3/jour) : en utilisant son métier représentation, la courtisane peut fasciner autant de personne que son niveau (jet de vol DD 10 + niveau + esp).

.suggestion amoureuse (max 3/jour) : après un rapport amoureux, la courtisane peut lancer naturellement le sort suggestion sur son amant. force la cible à accomplir un acte décidé par le lanceur pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

Créateur de golems

Conditions : lanceur de sorts profanes niveau 12, artisan d'objets magiques.

.matières premières : chaque type de golem requiert des matières premières, un atelier spécifique et un savoir-faire différents. Le coût total comprend ces matières premières, les compléments spéciaux ainsi que tous les sorts utilisés pour animer le golem :

-golem d'argile : Le corps de ce golem doit être taillé dans un bloc d'argile d'au moins 500 kg, sur lequel on applique des poudres et des huiles rares. Un atelier d'artisanat sculpteur ou poterie est nécessaire. coût total : 63000po

-golem de chair : Les différentes parties du golem de chair doivent provenir de cadavres humains en bon état de conservation. L'assemblage requiert un minimum de six corps : un pour chaque membre, un pour le torse et la tête, et le dernier pour le cerveau. Des onguents spéciaux sont nécessaires ainsi qu'un atelier d'artisanat maroquinerie. Coût total : 31000po.

-golem de fer : Le corps du golem doit être sculpté dans le fer le plus pur (2,5 tonnes minimum), fondu avec des teintures et des mixtures rares. Une armurerie ou une forge est nécessaire, pour un coût total de 240000po.

-golem de pierre : Le corps du golem est taillé à partir d'un bloc de roche dure (granit ou autre) d'un poids minimal de 1,5 tonne. La pierre doit être d'une qualité exceptionnelle. Un atelier de sculpture ou de maçonnerie est nécessaire. le coût total est de 145000po.

.rituel d'animation : lorsque l'esquisse du golem est créée, le créateur de golems lance tous les sorts nécessaires à son animation. Chaque golem est animé par un esprit originaire du plan de la Terre. Le processus de création lie l'esprit au corps artificiel et le fait passer sous la coupe du créateur du golem. le golem ainsi animé obéira à tous les ordres de son créateur. Lorsque ce dernier est absent, le golem continuera à obéir aux dernières instructions. Le créateur de golems ne peut avoir plus d'un golem à la fois.

Danselame

Conditions : lanceur de sorts niveau 4, combat à 2 armes.

.coup double : lorsqu'il réussit 2 attaques sur le même adversaire, le danselame inflige 5 dégâts supplémentaires.

.lancer de sorts libres : le danselame décrit des arabesques magiques avec ses deux lames et est donc capable de lancer des sorts en même temps qu'il attaque sans s'exposer à une attaque d'opportunité.

.tourbillon de parades : le danselame obtient +4 en CA contre tous les adversaires qui l'attaquent au contact.

Demi-dragon disproportionné

Conditions : demi-dragon

.métabolisme du dragon disproportionné : le demi-dragon devient de taille G et obtient tous les bénéfices (bonus de for et armure naturelle) liés à cette augmentation (voir guide du maître) ainsi que l'augmentation des dégâts (d6, d8, 2d6, 2d8, etc). Il bénéficie de plus de la terreur de son ancêtre draconique de taille G.

.essence du dragon disproportionné : le demi-dragon disproportionné peut désormais vivre plusieurs millénaires, comme son ancêtre draconique, et cracher son souffle 3 fois par jour.

Disciple affranchi

Conditions : lanceur de sorts.

.affranchissement de composantes (max 5) : pour chaque niveau de pouvoir, le disciple s'affranchi de l'une des restrictions suivantes :

*dispense de composantes matérielles : désormais, le disciple affranchi n'a plus besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts.

*incantation silencieuse : désormais, le disciple affranchi n'a plus besoin de composante verbale pour lancer ses sorts.

*incantation statique : désormais, le disciple affranchi n'a plus besoin de composantes gestuelles pour lancer ses sorts.

*incantation rapide : le disciple affranchi peut lancer un sort d'attaque magique supplémentaire à son meilleur bonus. Il doit cependant dépenser les pv nécessaires au lancement de ce sort.

*affranchissement de la résistance à la magie : désormais, le disciple affranchi peut lancer normalement ses sorts même sur les créatures bénéficiant d'une résistance à la magie.

Disciple draconien

Conditions : langue draconien

.métabolisme du dragon : le disciple draconien se voit pousser des écailles de la couleur de son ancêtre draconique (CA+2), des griffes (dg 1d4), des cornes (dg 1d4) et une dentition prononcée capable de mordre féroce (dg 1d6).

.essence du dragon : le disciple draconien peut, 1 fois par jour, cracher un souffle similaire à celui de son ancêtre draconique (dg 2d8) et gagne un pouvoir de dragon toujours selon son ancêtre draconique, utilisable à volonté :

dragon bleu : imitation des sons (jet de VOL, DD 10 + niveau + bonus d'ESP) pour discerner la ruse.

Dragon d'airain : communication avec les animaux.

Dragon d'argent : marche sur les nuages et la brume.

Dragon de bronze et dragon vert : respiration aquatique.

Dragon de cuivre et dragon blanc : pattes d'araignée : peut se déplacer sur les murs et les plafonds.

Dragon d'or : détection des gemmes : le disciple draconien sait où se trouvent exactement toutes les gemmes à proximité, mais aussi quel est leur type et combien elles valent.

Dragon noir : charme-reptiles (jet de vol, DD 10 + niveau + bonus d'ESP). Max de DV= niveau*2.

Dragon rouge : localisation d'objets : indique la direction de l'objet cherché. Le disciple draconien doit avoir vu l'objet ou bien le connaître.

Ascension : maître draconien

Draco-écuyer

Condition : langue draconien, ancêtre draconien.

.lien télépathique : le draco-écuyer et son ancêtre draconique peuvent communiquer par télépathie à une distance de 1,5km.

.nourrisson draconique : le draco-écuyer se voit confier la garde d'un dragonnet. L'espèce de ce dernier dépend du MD, mais son alignement doit correspondre à celui du personnage.

.convocation de dragon (max 1/jour) : le draco-écuyer peut convoquer un dragon adulte de même type que son ancêtre draconique. Le dragon ainsi convoqué reste pendant niveau rounds et obéit aux ordres du personnage.

Dresseur de monstres

Conditions : spécialité dresseur d'animaux

.obtenir l'effet désiré supérieur : comme pour le dressage d'animaux, mais le monstre doit être au préalable élevé comme un animal sauvage. Donc, plus le monstre a de dés de vie, plus il est difficile à élever.

.fonctions du monstre : le monstre peut apprendre les mêmes fonctions que pour les animaux et peut aussi utiliser ses pouvoirs spéciaux sur l'ordre de son maître si le dresseur de monstres réussit un jet d'esp + communication (DD 25).

Duéliste enchanteur

Condition : spécialité duéliste.

Le duelliste enchanteur est parfaitement conscient que l'agilité et la surprise sont insuffisantes en combat, et complète sa panoplie de bretteur accompli avec quelques notions d'enchantement et d'illusion.

.flou (max 3/jour) : effet du sort de même nom. Durée 1 minute/niveau. Bénéficie d'un camouflage de 20%.

.image miroir (max 2/jour) : effet du sort de même nom. Durée 1 minute/niveau. crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images) qui reproduisent fidèlement les geste du personnage.

.déluge de lames (requis flou et images miroir) : lorsqu'il utilise ses deux pouvoirs en même temps sur le même adversaire, 1D4 images du duéliste se superposent sur lui-même et effectuent chacune un nombre d'attaque égal à ceux du duéliste, avec les mêmes bonus et les mêmes dégats. Les images disparaissent une par une au rythme d'une par round.

éminence grise

Conditions : score de prestige de 10.

.pouvoir derrière le trône : l'éminence grise rajoute 5 à son score de prestige et multiplie par 2 le nombre de suivants qu'il peut obtenir. Le doublement du nombre n'influe pas cependant sur le niveau maximal des suivants.

.voile de secrets : l'éminence grise est constamment entouré d'un voile qui oblige ceux qui tentent de le localiser par des moyens magiques de réussir au préalable une attaque magique (DD 10 + niveau de l'éminence grise + bonus d'ESP) pour y parvenir. Il est impossible d'obtenir des informations sur l'éminence grise par la compétence renseignement.

.loyauté surnaturelle : les compagnons d'arme et les suivants de l'éminence grise sont protégés des charmes et autres agressions mentales visant à les détourner de leur loyauté. Ils ont une résistance à la magie de 10 + niveau de l'éminence grise + bonus d'ESP pour résister à ces pouvoirs.

.vengeance traîtresse : lorsqu'un compagnon d'arme ou un suivant de l'éminence grise trahit son maître, l'éminence grise peut lancer ce pouvoir. Tous ceux qui attaqueront alors le traître pourront administrer des attaques sournoises sans jet de discrétion. Si les attaquants ont déjà l'attaque sournoise, leur score de subterfuge est doublé.

.identité trouble : tous ceux qui s'entretiennent avec l'éminence grise doivent tenter un jet de vol (DD 10 + niveau de l'éminence grise + bonus d'ESP) ou tout oublier de l'apparence et de leur conversation avec l'éminence grise.

épine du destin

Conditions : lanceur de sorts profanes niveau 6.

L'épine du destin se rie de l'ordre établi dans le cosmos. Ainsi, Tous les pouvoirs de l'épine du destin concernent les jets effectués par les joueurs ou par le maître de donjon.

.chance aux jets de compétences : 1 fois par jour, l'épine du destin permet de relancer un jet de compétence.

.chance aux jets d'attaque : 1 fois par jour, l'épine du destin permet de relancer un jet d'attaque (normale ou magique)

.chance aux jets de sauvegarde : 1 fois par jour, l'épine du destin permet de relancer un jet de sauvegarde (réf, vig ou vol)

.pied de nez cosmique : 1 fois par jour, l'épine du destin permet de relancer un jet de dégats, ou tout autre jet qui n'est pas un D20 (D4, D6, D8, D10, D12, D100).

fléau d'infidèles

conditions : lanceur de sorts niveau 5, haine des extérieurs.

Haine des extérieurs : le prétendant doit éprouver la haine des créatures extérieures, qu'elles soient bénéfiques ou maléfiques. Lorsqu'il réussit à amener l'une de ces créatures sur l'autel où elle sera sacrifiée, le prétendant pourra acquérir la classe de prestige lite de fléau d'infidèles.

.sacrifice d'extérieurs : lorsqu'il sacrifie une créature extérieure sur l'autel, le fléau d'extérieur peut attribuer tous les pv de la créature sacrifiée aux personnes présentes autour de l'autel.

.totem piégé : 1 fois par aventure, le fléau d'infidèles peut déposer dans un lieu un totem qu'il a lui-même ensorcelé. Toutes créatures extérieures s'approchant de ce totem devront réussir un jet de VOL (DD 10 + niveau du fléau d'infidèles + bonus d'ESP). Si elle rate, elle s'endort pendant 1D6 heures et pourra être sacrifiée.

.bouclier antipathique : 1 fois par jour, le fléau d'infidèles peut ensorceler un bouclier qui effectuera des renvois de sorts (1D4+6 niveaux de sorts par jour) sur les pouvoirs provenant de créatures extérieures.

Fille des fleurs

Conditions : maîtresse des roses, jardin de roses

Jardin de roses : la maîtresse des roses doit cultiver un jardin de roses et y célébrer la puissance des fleurs pendant 3 mois. Suite à cette cérémonie, le jardin fait pousser des roses en permanence et devient le focalisateur du pouvoir de la fille des fleurs. Si le jardin est souillé ou détruit, la fille des fleurs perd définitivement ses pouvoirs.

.Chant cristalin (max 3) : la fille des fleurs peut utiliser ses pouvoirs de maîtresse des roses un nombre de fois égal à son niveau de pouvoir.

.nuage de pollen (max 1/jour) : les pouvoirs de la maîtresse des roses durent 3 rounds consécutifs.

.jardin de jouvence : les sorts de soins ont leur effet maximum dans le jardin de la fille des fleurs et les jets de premiers soins réussissent automatiquement. La fille des fleurs peut lancer à volonté les sorts de guérison des maladies et de neutralisation des poisons.

Forcené des chaînes

Condition : maître des chaînes, don combat à deux mains.

.chaîne(s) améliorée(s) : au niveau 1 de pouvoir, le forcené des chaînes fait appel au carcan des chaînes barbelées : à volonté, ses chaînes deviennent barbelées. Lorsqu'il immobilise un adversaire avec, le forcené des chaînes inflige 1d8 dégats par round tant que la cible reste immobilisée. Au niveau 2 de pouvoir, le forcené des chaînes peut enchanter ses chaînes cloutées comme sous l'effet du sort « corde enchantée ».

.front de parade : en faisant tournoyer ses chaînes autour de lui en une action de mouvement, le forcené des chaînes bénéficie d'un bonus de +4 en CA.

.double-chaîne : le forcené des chaînes peut utiliser son don combat à deux mains avec une chaîne cloutée dans chaque main.

Forteresse de plomb

Condition : utilisation d'armes métalliques.

.position stationnaire de plomb : quand elle ne se déplace pas, la forteresse de plomb gagne +3 en attaque et en CA et ne peut tomber, être projeté ou glisser.

.armes irradiées : quand elle ne se déplace pas, la forteresse de plomb peut conférer à ses armes les propriétés adamantium ou fer froid, au choix.

Ascension : forteresse de fer.

Forteresse de fer

Condition : forteresse de plomb.

.position stationnaire de fer : quand elle ne se déplace pas, la forteresse de fer gagne +6 en attaque et en CA et ne peut tomber, être projeté ou glisser.

.armes irradiées : quand elle ne se déplace pas, la forteresse de fer peut conférer à ses armes les propriétés bien ou mal, au choix.

Garde du corps contre-assassin

Condition : spécialité garde du corps.

Le contre-assassin est un garde du corps spécialisé dans la protection contre les assassins. Discret et vigilant, le contre-assassin quitte rarement son protégé, partageant même souvent sa chambre et la plupart de ses activités, mais restant toujours dans l'ombre.

.bouclier humain : lorsqu'il s'interpose pour protéger un allié, le garde du corps peut dévier les sorts ciblés et les attaques à distance.

.technique anti-poison : sur une personne venant d'être empoisonnée le garde du corps peut consacrer une action simple pour permettre à la victime de retenter un jet de sauvegarde.

.instinct de l'assassin : le garde du corps a droit instinctivement à un jet de détection (DD 20 + niveau de l'assassin) pour repérer une personne à 20m qui possède l'attaque sournoise.

.don de vie : le garde du corps peut sauver la vie de son protégé. il met alors son propre corps au contact de celui de son protégé mort, mourant ou hors de combat et lui fait instantanément regagner 5D6 pv. En revanche, le garde du corps perd le double de pv qu'il a fait regagner.

Héros des principautés d'arzéminar

Condition : allégeance à un prince d'arzéminar.

Le héros des principautés d'arzéminar peut acquérir tous les dons de spécialité noble, de maître d'arme et de soldat.

Ascension : seigneur des principautés d'arzéminar.

Hiérophante

Condition : lanceur de sorts divin niveau 13.

.flétrissement d'infidèles : le hiérophante peut utiliser les sorts d'énergie destructrice au maximum de leur efficacité contre les créatures d'alignement opposé au sien. Ex : les créatures maléfiques pour un hiérophante bénéfique.

.portée divine : le hiérophante peut lancer un sort de contact sur un allié ou un ennemi situé à moins de 9 mètres.

.soin de la foi : le hiérophante utilise ses sorts de soin à leur puissance maximale, à condition que les bénéficiaires aient un alignement non-contraire.

Hors la loi de la route cramoisie

Condition : route cramoisie.

route cramoisie : c'est une route marchande extrêmement réputée pour les nombreux convois marchands qui la fréquente. Elle relie le grand royaume aux principautés d'arzéminar. Il s'agit cependant d'une route dangereuse car elle fait constamment l'objet de raids orchestrés par les sinistres hors la loi de la route cramoisie. Ces bandes de brigands servent un chef nommé therein dont la réputation fait trembler les combattants les plus aguerris.

.embuscade : lorsqu'il tend une embuscade sur la route cramoisie, le hors la loi de la route cramoisie inflige ses dégâts maximum lors du premier round de combat. les attaques sournoises (du voleur ou de l'assassin par exemple) réussissent automatiquement. Si un convoi marchand loue les services d'un hors la loi de la route cramoisie pour assurer sa sécurité, ce pouvoir ne fonctionne pas.

.survie sur la route cramoisie : s'il est recherché par les autorités, ou s'il est traqué de façon surnaturelle (par un mage ou un chien sanglant par exemple), le hors la loi de la route cramoisie jouit d'une constante sécurité tant qu'il se trouve sur les territoires bordant la route cramoisie. S'il est capturé, il pourra s'évader en 1D4 heures.

.repérage des convois : s'il se renseigne pendant 1D6 jours dans une ville ou une cité bordant la route cramoisie, le hors la loi de la route cramoisie peut repérer 1D3 convois marchands transportant plus de 6000po de marchandises chacun.

Initié de l'ordre des archers

Condition : spécialité archer.

Quand on lui demande ce qu'est la vérité, l'initié de l'ordre des archers prend son arc, décoche une flèche et, sans dire un mot, laisse sa maîtrise de l'arc témoigner de sa progression dans la " Voie ", montrant ainsi sa connaissance de la réalité, donc de la " Vérité ".

.attaque libre : 1 fois par round, lorsqu'un allié inflige une attaque d'opportunité à un adversaire, l'archer peut effectuer une attaque libre sur ce même adversaire.

.Tir instinctif : double le bonus d'initiative à l'arc.

.Tir en cloche : l'archer peut ignorer l'abri même total d'une cible en une action complexe.

Invocateur divin

Condition : spécialité invocateur, prestige 13, salle de rituel d'invocation.

Salle de rituels d'invocation : l'invocateur divin doit disposer d'une salle où il a aménagé au préalable un pentacle gravé au sol conforme à l'entité qu'il doit invoquer, une bibliothèque contenant les volumes nécessaires aux invocations souhaitées ainsi que tous les matériaux nécessaires à ces invocations (bougies, miroirs, sculptures, encensoirs et encens, symboles religieux, objets magiques bénis ou maudits, etc. sa bibliothèque doit contenir un volume sur chaque entité souhaitant être invoquée. Il peut alors invoquer les entités uniques et les avatars de dieux.

.renforcement du nombre de créatures convoquées (max 3) : Le nombre de créatures convoquées est multiplié par 2/3/4.

.renforcement de la durée des créatures convoquées (max 3) : la durée de servitude est déterminée en minutes/heures/jours.

.cercle de fidèles : l'invocateur divin peut se faire assister pour augmenter la puissance des entités uniques qu'il souhaite invoquer et favoriser leur contrôle. Pour chaque invocateur

supplémentaire ou pour chaque tranche de 10 fidèles non-invocateurs qui l'assistent, l'invocateur divin obtient +1 à son jet de contrôle. Il obtient aussi +1 round de conversation lorsque l'entité est dans le pentacle, et +1 jour de servitude quand l'entité est contrôlée.

.rituel d'invocation d'entités uniques : l'invocateur divin mène une cérémonie visant à invoquer une entité unique. Il n'y a pas de plafond de niveau de l'entité invoqué. Ce rituel permet aussi d'invoquer les avatars de dieux, archi-diables, les princes démons, les archanges, les archi-archons et les exarques, aussi bien que toute créature épique unique (ex : maharadjah éffrit, calife djinn, grand pégase du mont céleste, etc). l'entité apparaît alors dans le pentacle et y reste 1 round/niveau du lanceur de sort. Avant la fin du rituel, l'invocateur divin pourra ordonner à l'entité de sortir du pentacle pour le servir. L'invocateur divin devra mettre l'entité sous contrôle : jet d'attaque magique (DD 10 + niveau de l'entité). S'il réussit, l'entité sortira du pentacle et servira l'invocateur divin pendant 1D6 jours. S'il échoue, l'entité sortira quand même du pentacle et saccagera la salle de rituels d'invocation et attaquera tous les êtres vivants qui s'y trouvent.

Mage de l'ordre des arcanes

Conditions : lanceur de sorts profane, étudiant de l'académie de magie

Etudiant de l'académie de magie : le mage de l'ordre des arcanes doit verser 750po annuel à l'académie de magie, disposer d'un laboratoire (500po) et disposer d'une bibliothèque contenant tous les grimoires magiques renfermant tous les sorts jusqu'au niveau 9 (13900po). Le mage de l'ordre des arcanes est un étudiant perpétuel doublé d'un aventurier qui œuvre pour le savoir et la prospérité de l'académie de magie.

.laboratoire conclave : le mage de l'ordre des arcanes peut lancer des sorts de niveau 9 lorsqu'il est dans son laboratoire.

.sorts fétiches améliorés : les sorts fétiches du mage de l'ordre des arcanes coûtent 2 pv de moins au lieu d'1.

.mémorisation remarquable : lorsqu'il part à l'aventure, le mage de l'ordre des arcanes peut mémoriser un sort de niveau supérieur à ceux qu'il peut lancer. ce sort ne peut devenir un sort fétiche car le mage des arcanes n'a pas le niveau requis pour y être familiarisé.

Maître des baguettes magiques

Condition : lanceur de sorts.

.double baguette : le maître des baguettes magique peut combattre avec une baguette dans chaque main et les utiliser comme s'il combattait à 2 armes sans malus.

.sens des baguettes magiques : le maître des baguettes magiques connaît instantanément les propriétés d'une baguette magique et le nombre de charges restantes.

.dissimulation de baguettes magiques : le maître des baguettes magiques peut dissimuler magiquement 2 baguettes magiques sur lui qui deviennent indétectables jusqu'à ce qu'il les sortent.

Maître des chaînes

Conditions : tout sauf bénéfique, chaîne cloutée.

Chaîne cloutée : le maître des chaînes doit obligatoirement manier une chaîne cloutée pour utiliser ses pouvoirs de maître des chaînes. Il est formé à l'art de la chaîne cloutée par un

forcené des chaînes. Lorsqu'il combat, une lueur démente apparaît dans le regard du maître des chaînes.

.réflexes en traction : s'il peut enrouler sa chaîne autour d'un élément du décor (statue, poutre, colonne, arche, etc), le maître des chaînes gagne un bonus de +4 en réf et ne subit aucun dégât de sorts de zone (boule de feu, souffle de dragon, etc) s'il réussit son jet de sauvegarde.

.carcan des chaînes : lorsqu'il réussit une attaque à la manière d'un filet, le maître des chaînes peut immobiliser une créature de taille G ou moins.

.armure de chaînes : avec 7m de chaînes, le maître des chaînes peut s'en envelopper pour bénéficier d'un bonus de +5 en CA.

.extra-chaîne : le maître des chaînes inflige 1D6 dégâts supplémentaire avec sa chaîne cloutée.

Ascension : forcené des chaînes.

Maître draconien

Conditions : disciple draconien, servant du dragon

Servant du dragon : A ce stade, le disciple draconien doit accomplir une quête périlleuse pour le compte de son ancêtre draconien pour pouvoir devenir un maître draconien.

.métabolisme du dragon renforcé : les écailles deviennent prononcées (ca +4 au lieu de +2) et des ailes de dragon lui poussent sur le dos (vitesse en vol égal à sa vitesse au sol).

.essence du dragon renforcée : les dg de souffle du maître draconien passe à 4d8, et il devient immunisé au sommeil, à la paralysie et aux attaques similaires à son type de souffle.

.apothéose draconique (requis métabolisme renforcé et essence renforcée) : le maître draconien obtient l'archétype demi-dragon

Ascension : demi-dragon disproportionné

Maître des glyphes

Condition : lanceur de sorts.

.glyphe de garde : le maître des glyphes peut graver un glyphe qu'il enchantera avec un sort qu'il peut lancer sur une porte, un mur, un plafond ou sur le sol. Quiconque touchera la surface qui contient ce glyphe activera le sort.

.glyphe de répulsion : comme glyphe de garde, mais le maître des glyphes peut enchanter un glyphe qui repoussera un type de créature (humanoïde, humanoïde monstrueux, créature magique, dragon, aberration, mort-vivant, extérieur, vase, animaux, vermine, etc). jet de vol (DD 10 + niveau + bonus d'esp).

.destruction de glyphes : le maître des glyphes a un bonus de +5 pour détruire un glyphe (avec dissipation de la magie par exemple).

maître des ombres

.discrétion totale : le maître des ombres peut se dissimuler dans les ombres, et donc effectuer des jets de discrétion comme DEX + subterfuge, même s'il est observé par ses adversaires.

.esquive totale : lorsqu'il ne porte aucune armure ou une armure légère, le maître des ombres ne subit aucun dégât sur les sorts de zone lors d'un jet de réflexe réussit (ex : souffle de dragon, boule de feu, etc).

.téléportation par les ombres (max 3/jour) : le maître des ombres peut se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre sur une courte distance (généralement 6 mètres).

Ascension : parfait des ombres.

Maître des parchemins magiques

Conditions : lanceur de sorts niveau 3, métier alchimiste.

.écriture de parchemins magiques : le maître des parchemins magiques peut écrire des parchemins magiques avec le coût indiqué pour chaque parchemin. Il peut écrire 1 parchemin/1000po de parchemins. S'il peut déjà écrire des parchemins magiques, parce qu'il est artisan d'objets magiques par exemple, il peut alors écrire 3 parchemins magiques en même temps du même sort en utilisant des plumes enchantées qui dupliqueront ce qu'il écrit.

.signature de lévitation : le maître des parchemins apose sa signature sur les parchemins qu'il écrit. Il pourra alors lancer les sorts d'autant de parchemins que son niveau, les parchemins s'ouvrant et se lévitant devant lui pour faciliter sa lecture.

.lecture en diagonale : même s'il encaisse une attaque d'opportunité parce qu'il lit un parchemin, le maître des parchemins magiques peut quand même lancer le sort contenu dans le parchemin.

Maître des potions

Conditions : métier alchimiste

.alchimiste efficace : le maître des potions travaille pendant 1 jour/1000 po du prix final de la potion. Les matières premières coûtent la moitié du prix final de la potion. Si le maître des potions sait déjà fabriquer des potions, parce qu'il est artisan d'objets magiques par exemple, alors il peut fabriquer jusqu'à 2000po de potions par jour et les matières premières ne lui coûtent qu'1/4 du prix final de la potion.

.potions améliorées : le maître des potions double le coût et les effets des potions qu'il fabrique.

Maître espion

Condition : spécialité espion.

Les maîtres espions servent une éminence noire qu'ils surnomment le grand oncle. Ils ne savent rien d'elle, et rares sont ceux qui ont pu le rencontrer ne serait-ce qu'une seule fois, et dans tous les cas ces privilégiés ne se rappellent d'aucun détail.

.alignement indétectable : effet similaire au sort du même nom mais permanent chez le maître espion. empêche de connaître par divination l'alignement du maître espion.

.Esprit fuyant : peut relancer un jet de sauvegarde raté contre un sort mental (télépathie, terreur, etc).

.couverture avancée : le maître espion peut choisir l'une de ses couvertures improbables dans laquelle il bénéficie des avantages de classe, de spécialité et de classe de prestige au détriment des siens.

Maîtresse des roses

Condition : femme uniquement, lanceur de sorts, métier alchimiste.

.jet d'épines (max 1/jour) : 2D6 + niveau de la maîtresse des roses dégâts (réf DD 10 + niveau + ESP).

.parfum de rose (max 1/jour) : +5 en communication sur toutes les créatures situées autour de la maîtresse des roses. Sur un jet de volonté raté (DD 10 + niveau + ESP), les créatures sont fascinées par la maîtresse des roses et ne peuvent l'attaquer.

.champ de fleurs (max 1/jour) : des fleurs colorées et parfumées poussent autour de la maîtresse des roses. Lorsque celle-ci lance un sort, l'aire d'effet de ce sort devient le champ de fleurs (en général portée courte). Une fois le sort lancé, les fleurs fanent.

.pluie de pétales (max 1/jour) : les créatures contre-nature (aberrations, morts-vivants, et extérieurs) doivent tenter un jet de volonté (DD 10 + niveau + ESP) ou être paralysés pendant 1D4 rounds, et ce, même s'ils sont immunisés contre la paralysie.

Ascension : fille des fleurs.

Major duéliste

Spécialité : duéliste.

.attaque en finesse experte : le major duéliste double le nombre de points dépensés pour augmenter ses attaques ou sa CA.

.vivacité experte (max 2) : +4 en initiative au niveau 1 de pouvoir, +8 au niveau 2 de pouvoir.

.défense totale experte : en défense totale, le major duéliste ajoute son niveau à la CA.

Marionnettiste

Condition : métier artisanat ébénisterie, métier représentation marionnettes.

Surtout connu des enfants par ses spectacles de rue bon enfant, ce maître de la manipulation, à la fois ventriloque et sculpteur sur bois, peut devenir un terrible et puissant adversaire quand il vient à manipuler ses pantins au point de leur donner vie.

.fabrication de pantins animés (max 2) : jet d'artisanat ébénisterie (DD 15). le marionnettiste peut aussi réparer son pantin (jet d'artisanat ébénisterie DD 10 + dégats subis par le pantin) et fabriquer aussi des jouets (ex poupées ou peluches) de taille TP (DD 10). Au niveau 2 de pouvoir, le marionnettiste peut fabriquer un pantin animé amélioré.

*Pantin animé : taille P, DV 3d10 (16), Init +0, VD 10m (ou celle du marionnettiste), CA 14, Att bras ou arme légère (2 ou compétence représentation marionnettes, 1D6+mod. Dex.), Part solidité(5), créature artificielle, étreinte(Ext.), AL N, JS ceux du marionnettiste.

Caractéristiques celles du marionnettiste.

*Pantin animé amélioré : taille M, DV 6d10 (32), Init +4, VD 15 m (ou celle du marionnettiste), CA 19, Att bras ou arme à 1 main (6 ou compétence représentation marionnettes, 2D6+mod. Dex.), Part solidité(10), créature artificielle, étreinte(Ext.), AL N, JS ceux du marionnettiste. Caractéristiques celles du marionnettiste (for +6).

.manipulation du pantin (max 3) : le marionnettiste peut envoyer le pantin combattre à sa place en utilisant ses deux mains. De plus, le pantin offre un abri (couverture CA+4) et a droit à une attaque d'opportunité si on attaque le marionnettiste. Lorsqu'il manipule son pantin amélioré, l'abri offre un bonus de +8 en CA et le pantin protège le marionnettiste des attaques d'opportunités. Au niveau 2 de pouvoir, le marionnettiste peut transférer ses dons, sorts et pouvoirs sur son pantin et le rendre psychotique (double le score d'attaque et éventre une créature étreinte dg taille P +1d6/taille M +2d6). Au niveau 3 de pouvoir, le marionnettiste peut utiliser 2 marionnettes en même temps.

.jouets malveillants : le marionnettiste peut utiliser ses jouets de taille TP et fixer les conditions dans lesquelles elles vont s'animer et leurs objectifs. Similaires à des belettes ou à des chats. Pour chaque 10 jouets attaque comme une nuée de rats d'1 case.

Marque du dragon

Conditions : choix du dragon.

Choix du dragon : la marque du dragon doit choisir un type de dragon avec lequel il gagnera ses pouvoirs (blanc, bleu, rouge, noir, vert, airain, argent, bronze, or, etc). le dragon véritable qui aposera sa marque sur le prétendant demandera inévitablement un service périlleux en échange.

.pouvoirs des dragons (max 3) : à chaque niveau de pouvoir, la marque du dragon bénéficiera d'un pouvoir ou d'un sort selon le dragon qu'il a choisit. Il pourra les lancer à volonté moyennant une dépense de pv.

DRAGON BLANC

*Brouillard gelant : sort de niveau 4, un brouillard dense réduit les déplacement de moitié et rend les créatures camouflées et le sol glissant (jet d'équilibre DD 10 + niveau + for).

*mur de glace : sort de niveau 4, 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; solidité : 10 + niveau de la marque du dragon pour le traverser.

*tempête de neige : sort de niveau 3, bloque tout champs de vision et rend le sol glissant (jet d'équilibre DD 10 + niveau + for).

DRAGON BLEU

*terrain hallucinatoire sort de niveau 4, le lieu naturel choisi par la marque du dragon prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.

*mirage : sort de niveau 5, la nature d'un bâtiment ou d'un objet peut être modifié par un bâtiment ou un objet de même taille.

*voile : sort de niveau 6, La marque du dragon modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient sur concentration + 1h/niveau de la marque du dragon. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré de la marque du dragon.

DRAGON D'AIRAIN

*contrôle des vents : sort de niveau 5, la marque du dragon peut créer l'un des effets suivant : contrôler les vents importants, violents, les tempêtes, les ouragans et les tornades, y compris les tempêtes de sable.

*Contrôle du climat : sort de niveau 7, modifie le climat local.

*convocation de djinns : permet de lancer les sorts convocation de monstres 7, 8 et 9 pour invoquer des djinns.

DRAGON D'ARGENT

*nappe de Brouillard : sort de niveau 2, un brouillard dense réduit les déplacement de moitié et rend les créatures camouflées.

*Contrôle du climat : sort de niveau 7, modifie le climat local.

*inversion de la gravité : sort de niveau 7, toutes les créatures et objets à portée moyenne tombe vers le haut et subissent des dégâts de chute s'ils percutent un plafond et quand ils retombent à la fin du pouvoir.

DRAGON DE BRONZE

***détection de pensées : sort de niveau 2, détecte les pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée.**

***création de nourriture et d'eau : sort de niveau 3, permet de nourrir 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.**

***contrôle de l'eau : sort de niveau 4, peut abaisser ou élever les étendues d'eaux.**

DRAGON DE CUIVRE

*façonnage de la pierre : sort de niveau 3, modifie un bloc rocheux par un objet grossier de même taille (arme en pierre, trappe, idole, porte, coffre, etc).

*Transmutation de la pierre en boue : sort de niveau 5, ralenti les cibles et les pénalise dans leurs actions.

*transmutation de la boue en pierre : sort de niveau 5, La boue et les sables mouvants deviennent pierre, ce qui immobilise les créatures (jet de réf DD 10 + niveau de la marque du dragon).

DRAGON D'OR

*Quête : sort de niveau 6, La créature cible effectue une tâche spécifique selon la volonté de la marque du dragon.

*explosion de lumière : sort de niveau 8, aveugle toutes créatures, et inflige 3D6 dégats. Les morts-vivants et vases subissent 6D6 dégats.

*prémonition : sort de niveau 9, la marque du dragon peut ressentir tous dangers imminents qui vont tomber sur lui ou sur une cible désignée (attaques sournoises, pièges, créatures embusquées. Ces tentatives échouent alors lamentablement.

DRAGON NOIR

*corruption de l'eau : sort de niveau 1 de dragon noir, portée moyenne : fait croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau. Les liquides magiques ont droit à un jet de vol (DD 10 + niveau de la marque du dragon).

*ténèbres : sort de niveau 2, camoufle toutes les créatures sur un rayon de 6 mètres.

*fléau d'insectes : sort de niveau 5, 1/3 nuées de criquets par niveau de la marque du dragon.

DRAGON ROUGE

*Suggestion : sort de niveau 3, force la cible à accomplir un acte décidé par le lanceur pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

*orientation : sort de niveau 6, Le bénéficiaire devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l'endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (orientation fonctionne au cœur d'un dédale).

*flamme suprême : les dégats de feu qu'inflige la marque du dragon affectent même les créatures immunisées au feu.

DRAGON VERT

*croissance végétale : sort de niveau 3, Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) pousse de façon démesurée. Toutes les créatures de taille P ou plus ne se déplacent qu'à ¼ de sa vitesse. Peut rendre abondante les récoltes.

*empire végétal : sort de niveau 4, permet de contrôler niveau de la marque du dragon*2 DV de créatures de type plante.

*Domination : sort de niveau 5, permet de contrôler un humanoïde par télépathie pendant 1 jour/niveau.

Marque de la fées

Conditions : choix de la fée.

Choix de la fée : la marque de la fée doit choisir un type de fée avec lequel il gagnera ses pouvoirs (. La fée qui a posera sa marque sur le prétendant demandera inévitablement un service périlleux en échange, le plus souvent en rapport avec la protection de son territoire.

.pouvoirs des fées (max 3) : à chaque niveau de pouvoir, la marque de la fée bénéficiera d'un pouvoir selon la fée qu'il a choisit.

FÉE DRYADE :

*charme personne : 1 fois par jour, jet de vol (DD 10 + niveau de la marque des fées) : la cible devient l'ami de la marque des fées.

*sommeil profond : 1 fois par jour, affecte 10 DV de créatures.

*voyage par les arbres : 1 fois par jour, téléportation d'un arbre à l'autre sur portée moyenne.

ESPRIT FOLLET, GRIG :

*déguisement : la marque de la fée se donne une apparence différente de même race (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement).

* Invisibilité : 1 fois par jour, uniquement sur lui-même, la marque de la fée est invisible pendant 1 minute/niveau.

*violon magique : Dès que la marque de la fée en joue, quiconque se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de la marque de la fée) pour ne pas être affecté par l'équivalent de danse irrésistible (l'effet se poursuit tant que le grig joue).

ESPRIT FOLLET, NIXE :

*charme personne : 1 fois par jour, jet de vol (DD 10 + niveau de la marque des fées) : la cible devient l'ami de la marque des fées.

*empathie sauvage : rend amical les animaux, les vermines et les créatures magiques d'intelligence animale (jet de vol, DD 10 + niveau de la marque des fées).

*respiration aquatique : 1 fois par jour, la cible peut respirer sous l'eau.

ESPRIT FOLLET, PIXIE :

*flèches spéciales : La marque de la fée emploie parfois des flèches qui n'infligent pas de dégâts, mais peuvent provoquer une perte de mémoire chez la cible ou la plonger dans le sommeil.

Perte de mémoire : La créature touchée par la flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de la marque de la fée + esp) pour ne pas perdre la mémoire.

Sommeil : Quel que soit le nombre de ses dés de vie, toute cible touchée par cette flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de la marque de la fée + esp) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort sommeil.

*détection du bien et détection du mal : sorts de niveau 1.

*image permanente : sort de niveau 6, éléments visuels et auditifs uniquement.

FÉE NYMPHE :

*grâce surnaturelle : 1 fois par jour, la marque de la fée bénéficie d'un bonus de CA et aux jets de sauvegarde égal à son bonus d'ESP.

*porte dimensionnelle : sort de niveau 4, téléporte la marque de la fée sur une courte distance.

*regard étourdissant : lorsqu'elle est courroucée, la marque de la fée peut étourdir une cible pendant 2D4 rounds (jet de vol DD 10 + niveau + esp).

Marque du génie

Conditions : choix du génie.

Choix du génie : la marque du génie doit choisir un type de génie avec lequel il gagnera ses pouvoirs. le génie qui a posé sa marque sur le prétendant demandera inévitablement un service périlleux en échange, le plus souvent en rapport avec la lutte contre les génies rivaux.
.pouvoirs des génies (max 3) : à chaque niveau de pouvoir, la marque du génie bénéficiera d'un pouvoir selon le génie qu'il a choisit.

GENIE DJINN :

*invisibilité : sort de niveau 2, uniquement sur lui-même, la marque du génie est invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'au moment où il attaque.

***création de nourriture et d'eau : sort de niveau 3**, permet de nourrir 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.

*création majeure : sort de niveau 5, peut créer des matières végétales, minérales et minérales rares dont la durée dépend de la matière créée.

GENIE EFFRIT :

*chaleur : le contact avec le corps de la marque du génie inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires.

*rayon ardent : sort de niveau 2, jet d'attaque magique, 4D6 dégats de feu.

*image permanente : sort de niveau 6, illusion mineure + son, odeur et température pendant 1 minute/niveau.

GENIE JANN :

*changement de taille : rapetissement (sort de niveau 1) et agrandissement (sort de niveau 1).

***création de nourriture et d'eau : sort de niveau 3**, permet de nourrir 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.

*forme éthérée : sort de niveau 7, la marque du génie peut devenir éthéré. Il peut alors passer à travers les murs et les objets.

Musclé avantageux

Condition : bonus de +1 en force.

.récupération avancée (max 2) : au niveau 1 de pouvoir, le musclé avantageux ajoute son bonus de for à sa récupération de pv. Au niveau 2 de pouvoir, il récupère normalement son niveau de pv même s'il dort en armure.

.roulement de biceps : le musclé avantageux peut utiliser son bonus de physique au lieu de celui de communication envers les membres du sexe opposé.

.force herculéenne : quand il lutte, quand il fait un croc-en-jambe ou une bousculade ou qu'il utilise un filet, le musclé avantageux est considéré comme de taille G.

ombredague

condition : combat à deux armes.

.revers de dague : l'ombredague n'a pas le malus de -4 sur ses jets de désarmement et de destruction d'objets.

.dague éclair (max 3/jour) : lorsque l'ombredague touche un adversaire, ce dernier doit tenter un jet de vigueur (DD 10 + niveau de l'ombredague + bonus de DEX) ou être paralysé pendant 1D4 rounds.

.coup double : lorsqu'il réussit 2 attaques de dague sur le même adversaire, l'ombredague inflige 5 dégats supplémentaires.

Parfait des ombres

Conditions : maître des ombres

.appel du compagnon ombre (max 3) : le compagnon ombre est une ombre de taille M (cf bestiaire fantastique) du même alignement que son maître et qui ne peut créer de rejetons. Il ne peut être repoussé, intimidé ou contrôlé. Il peut communiquer intelligiblement avec son maître. Au niveau 2 de pouvoir, le compagnon a une taille G. au niveau 3 de pouvoir, il a une taille TG.

.roulé-boulé : lorsqu'il atteint 0 pv par une attaque physique, le parfait des ombres réduit les dégats de moitié.

.esquive extraordinaire : comme esquive totale, mais le parfait des ombres ne subit que la moitié des dégats même s'il rate son jet de réflexe.

Patron de la flamme noire

Conditions : spécialité assassin ou coupe-jarret.

.lanceur de sorts divins : le patron de la flamme noire gagne un nombre de sorts divins égal à son bonus d'ESP. il doit avoir le niveau requis pour lancer ces sorts et peut les changer au début de chaque aventure.

.immolation impie (max 1/jour) : le patron de la flamme noire peut invoquer un feu intense noir. Lorsqu'il s'immole dedans pendant 10 rounds, il guérit instantanément des maladies et du poison.

.revers de flamme (max 2) : lorsqu'il réussit une attaque sournoise, le patron de la flamme noire inflige 1D6 dégâts supplémentaires de feu. Au niveau 2 de pouvoir, il inflige 2d6 dégâts supplémentaires de feu.

Patron des lacs sombres

Conditions : spécialité assassin ou coupe-jarret.

.corps d'eau (max 1/jour) : les attaques touchant le patron des lacs sombres n'ont que 50% de chances de le blesser.

.respiration aquatique : Le patron des lacs sombres peut respirer et se déplacer dans l'eau au double de sa vitesse au sol.

.dégâts gelés (max 2) : le patron des lacs sombres peut infliger avec ses armes +1D6 dégâts de froid. Au niveau 2 de pouvoir, il peut infliger 2d6 dégâts de froid.

Poing d'hextor

Conditions : adepte d'hextor

Adepte d'hextor : hextor est le dieu de la guerre exprimant toute sa cruauté durant les batailles. Il est d'ailleurs surnommé le champion du mal. Hextor accepte cependant tout combattant à mains nues brutal, même s'il n'est pas maléfique. Pour devenir un poing d'hextor, le personnage doit être affilié à un temple dédié à hextor. Il devra ainsi combattre, à mains nues pourvues de gantelets, durant une sombre cérémonie, jusqu'au dernier souffle des créatures toutes aussi dangereuses les unes que les autres et, s'il triomphe, il gagnera la classe de prestige lite poing d'hextor. Il ne pourra alors que combattre avec ses points pourvus de gantelets de fer (dégâts : 1D6+bonus de FOR).

.coup brutal (max 2) : le poing d'hextor gagne +2 aux bonus d'attaque et aux dégâts par niveau de pouvoir avec ses gantelets de fer.

.uppercut de force (max 3/jour) : le poing d'hextor rajoute son score de physique à l'attaque et aux dégâts. La cible est soulevée du sol et doit tenter un jet de vig (DD 10 + niveau + bonus de FOR du poing d'hextor). Si elle échoue, elle se retrouve au sol.

.présence terrifiante (max 3/jour) : jet de vol des cibles à portée de vue (DD 10 + niveau + bonus de for).

.poing de force (max 3/jour) : le poing d'hextor touche automatiquement une cible à distance qui reçoit 2D6 + bonus de FOR points de dégâts.

Rejeton des nagas

Conditions : contact avec un naga

Contact avec un naga : le personnage devient un temps le disciple d'un naga ténébreux ou d'un naga gardien.

.Ecailles : +3 en CA. Les écailles sont noires pour un contact avec un naga ténébreux et vertes pour un contact avec un naga gardien.

.venin : le rejeton des nagas a deux crocs de serpent venimeux : DD 10 + niveau + for, avec pour effet soit le sommeil (pour un contact avec un naga ténébreux) ou une perte de 1D6 points de FOR (pour un contact avec un naga gardien).

.crachat ou détection des pensées : le rejeton des nagas peut soit cracher un jet de venin (pour un contact avec un naga gardien), soit détecter les pensées (écouter les pensées superficielles) à volonté : DD 10 + niveau + esp, VOL (pour un contact avec un naga ténébreux).

.héritage du naga (max 1/jour) : à la mort de son mentor, le rejeton des nagas acquiert la faculté de se transformer en naga du même type que le naga qui l'a initié.

Roi du fouet

Condition : as du fouet.

.dernière chance : lorsqu'une créature fait une chute, le roi du fouet peut tenter une attaque (DD 20) pour la rattraper. Le roi du fouet peut aussi utiliser ce pouvoir pour se rattraper lui-même lorsqu'il fait une chute.

.claquement : le roi du fouet peut dévier les projectiles en vol. jet d'attaque DD score d'attaque de l'adversaire.

.fuite en réflexes : s'il ne peut fuir parce que son adversaire réussit son attaque d'opportunité, le roi du fouet peut tenter un jet de réf (DD 10 + niveau de son adversaire). S'il réussit il enroule son fouet autour du bras de son adversaire qui ne peut lui infliger les dégats.

Sang magus

Conditions : lanceur de sorts profane.

.composante matérielle sanglante : le sang magus peut utiliser son propre sang comme composante matérielle. Il perd ainsi 1pv quand il s'écorche de la sorte.

.étanchéité : lorsqu'il tombe en dessous de 0 pv, le sang magus revient au round suivant à 0 pv comme s'il avait reçu des premiers soins et peut à nouveau récupérer normalement.

.résurrection : lorsqu'il est tué par des armes normales (non-magiques, non-élémentaires, etc), le sang magus peut ressusciter au bout de 1D4 rounds et revient à 0 pv mais il perd 1 point de FOR définitivement.

Seigneur des principautés d'arzéminar

Conditions : noble, domaine des principautés d'arzéminar.

Domaine des principautés d'arzéminar : pour devenir seigneur des principautés d'arzéminar, le noble doit avoir prouvé sa valeur au combat dans les guerres frontalières contre le grand royaume et les émirats d'ivoire et dans la défense des 3 princes d'arzéminar. Le noble prête alors allégeance directement aux 3 princes qui lui accorde un domaine.

.sites particuliers : chaque type de terrain que possède le domaine du seigneur des principautés d'arzéminar contient 1D3 sites particuliers. Ces sites particuliers peuvent être des vestiges ou lieux de pouvoir (arènes, aqueducs ou temples affluents) ou des mines de métaux précieux (fer, argent, ambre, améthyste, cristal cathédrale, granit).

.équipement remarquable supérieur : le seigneur des principautés d'arzéminar peut obtenir tous les objets dont la valeur n'excèdent pas 2000po. ces objets peuvent être des objets magiques.

.distinction de classe supérieure : le seigneur des principautés d'arzéminar applique sa distinction de classe envers les nobles et les seigneurs des principautés d'arzéminar vassaux.

Il doit en revanche obéir au seigneur des principautés d'arzéminar suzerain et surtout aux 3 familles princières.

Seigneur du grand royaume

Conditions : noble, domaine du grand royaume.

Domaine du grand royaume : pour devenir seigneur du grand royaume, le noble doit avoir prouvé sa valeur au combat dans les guerres qui opposent les seigneurs entre eux et dans la défense du trône du roi. Le noble accède alors à la classe de prestige lite de seigneur du grand royaume et porte allégeance directement au roi qui lui accorde un domaine.

.sites particuliers : chaque type de terrain que possède le domaine du seigneur du grand royaume contient 1D3 sites particuliers. Ces sites particuliers peuvent être des lieux de pouvoir (cercles de pierre, tertres ou temples affluents), des donjons ou des mines de métaux précieux (cuivre, bronze, fer, argent, or ou platine).

.équipement remarquable supérieur : le seigneur du grand royaume peut obtenir tous les objets dont la valeur n'excèdent pas 2000po. ces objets peuvent être des objets magiques.

.distinction de classe supérieure : le seigneur du grand royaume applique sa distinction de classe envers les nobles et les seigneurs du grand royaume vassaux. Il doit en revanche obéir au seigneur du grand royaume suzerain et surtout au roi.

Seigneur sauvage

Conditions : pacte sauvage.

Pacte sauvage : le seigneur sauvage doit s'entourer, lors d'un rituel sauvage, du type d'animal qu'il souhaite asservir : singes, oiseaux, ours, chats, chevaux, animaux marins, serpents ou loups. Les divinités de la nature lui accordent alors la classe de prestige lite de seigneur sauvage et il peut alors exercer ses pouvoirs sur tous les animaux du bestiaire affiliés au type d'animal qu'il a choisit (ex : chiens pour les loups, félins pour les chats, crocodiles, requins et calmars pour les animaux marins, poneys pour les chevaux, etc).

.influence animale : tous les animaux du type qu'il a choisit ont une attitude amicale envers le seigneur sauvage. Ce dernier peut communiquer avec ses mignons, oralement ou télépathiquement, avec un bonus de +4 et en convoquer autant de DV que son niveau (1 fois par jour).

.forme animale : le seigneur sauvage peut, à volonté, prendre la forme d'un animal du type qu'il a choisit. Les DV de l'animal ne doivent pas dépasser son niveau.

.totem : le seigneur sauvage se fabrique un totem à l'effigie du type d'animal qu'il a choisit. Il ne peut avoir plus d'un totem en même temps. Selon le type d'animal, le totem lui confère des pouvoirs particuliers :

-totem de singe : +2 en subterfuge.

-totem d'oiseaux : +2 en connaissance.

-totem de chat : +2 au bonus de dextérité.

-totem de cheval : +2 au bonus de physique.

-totem d'animaux marins : le seigneur sauvage peut respirer sous l'eau.

-totem de serpent : +2 au bonus d'esprit.

-totem de loup : +2 au bonus de communication.

-totem de l'ours : bonus de +2 en force

ascension : seigneur des ours, seigneur des oiseaux, seigneur des chats, seigneur des chevaux, Seigneur des loups, seigneur des serpents, seigneur des animaux marins, seigneur des singes.

Seigneur des animaux marins

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon animal marin : le seigneur des animaux marins peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.camouflage sous-marin : le seigneur des animaux marins peut se camoufler partiellement s'il bouge ou totalement s'il reste immobile.

.totem de l'animal marin amélioré : le totem de l'animal marin permet désormais de se déplacer sous l'eau au triple de sa vitesse au sol. De plus, Le seigneur des animaux marins peut localiser les créatures distantes de 9 mètres ou moins sous l'eau.

.charge sous-marine : quand il file en ligne droite, le seigneur des animaux marins peut effectuer une charge.

Seigneur des chats

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon félin : le seigneur des chats peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.griffes rétractibles : 1d6 dégâts, +2 en escalade.

.totem de chat amélioré : le totem de chat confère désormais +4 en dextérité.

.bond : lorsqu'il charge un adversaire, le seigneur des chats peut effectuer 4 attaques de griffes.

Seigneur des chevaux

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon équidé : le seigneur des chevaux peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.course du cheval : le seigneur des chevaux peut courir à la vitesse d'un cheval lorsqu'il ne porte pas d'armures. Il inflige le double de dégâts s'il charge avec une lance d'arçon.

.totem de cheval amélioré : le totem de cheval confère désormais +4 en physique.

.charge transportable : le seigneur des chevaux peut transporter 150kg et peut tirer jusqu'à 1,5 tonnes.

Seigneur des loups

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon loup : le seigneur des loups peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.croc-en-jambe : le seigneur des loups bénéficie d'un bonus de +4 aux crocs-en-jambe.

.totem du loup amélioré : le totem du loup confère désormais +4 en communication.

.hurlement : le seigneur des loups peut infliger la terreur sur les créatures de niveau moindre au sien. Jet de vol (DD 10 + niveau + esp).

Seigneur des oiseaux

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon oiseau : le seigneur des oiseaux peut enchanter son compagnon animal oiseau comme un druide.

.esquive totale : un jet de réflexe réussit ne cause aucun dommage au seigneur des oiseaux.

.totem de l'oiseau amélioré : le totem de l'oiseau confère désormais +4 en connaissance.
.vol : les deux bras du seigneur des oiseaux se transforment en ailes qui lui permettent de voler à sa vitesse au sol.

Seigneur des ours

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon ours : le seigneur des ours peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.etirement de l'ours : le seigneur des ours peut lutter comme s'il était de taille G.

.totem de l'ours amélioré : le totem de l'ours confère désormais +4 en force.

.hibernation : lorsqu'il hiberne pendant 1 saison, le seigneur des ours se réveille avec tous ses pv et guérit instantanément des maladies et des poisons.

Seigneur des serpents

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon serpent : le seigneur des serpents peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.constriction : le seigneur des serpents peut lutter comme s'il était de taille G et peut se contortionner dans des espaces réduits.

.totem du serpent amélioré : le totem du serpent confère désormais +4 en esprit.

.regard fascinant : le seigneur des serpents peut immobiliser par le regard une créature jusqu'à ce qu'elle sorte de son emprise. Jet de vol (DD 10 + niveau + esp).

Seigneur des singes

Conditions : seigneur sauvage.

.compagnon singe : le seigneur des singes peut enchanter son compagnon animal comme un druide.

.escalade du singe : le seigneur des singes peut escalader à sa vitesse au sol au lieu du quart de sa vitesse. S'il chute, il peut retenter un jet d'escalade pour se rattraper.

.totem du singe amélioré : le totem du singe confère désormais +4 en subterfuge.

.fuite du singe : s'il bénéficie de parois où se raccrocher (branches d'arbres, lustre, poutrelles, etc), le seigneur des singes ne s'expose pas à une attaque d'opportunité lorsqu'il s'enfuit.

Sorcier dévot

Condition : spécialité sorcier.

.sort dévot : le sorcier dévot peut lancer un sort dont il n'a pas le niveau. Il devra cependant dépenser le nombre de pv en conséquence et pourra le changer au début de chaque aventure.

.présence d'une entité puissante (requis sort dévot) : si une entité puissante (dragon vénérable au moins pour un lanceur de sorts profane ou illusionniste, entité divine pour les sorts divins ou fée noble pour les sorts de druide) est présente dans la région, et que le sorcier dévot reçoit son aval, il pourra alors lancer 3 sorts dont il n'a pas le niveau.

.enseignement dévot : contrairement aux autres mages, les sorciers dévots ne sont pas jaloux de leur pouvoir. Si un prétendant à une classe de prestige lite a besoin d'être un lanceur de

sorts profane ou divin comme condition, sans critère de niveau, le sorcier dévot pourra lui apprendre tous les sorts profanes ou divins de niveau 0 en 1D6 jours d'enseignement.

Spécialiste des projectiles magiques

Conditions : lanceur de sorts profanes niveau 1.

.abstraction de composantes matérielles : le spécialiste des projectiles magiques n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer le sort projectile magique.

.projectile d'énergie : les projectiles magiques que lance le spécialiste des projectiles magiques peuvent infliger des dégâts de feu, de froid, d'électricité ou d'acide, au choix.

.extra-missile : le spécialiste peut lancer 1 projectile supplémentaire quand il lance ce sort.

.projectiles magiques améliorés (max 3) : le spécialiste des projectiles magiques peut choisir pour chaque niveau de pouvoir l'un des pouvoir suivant :

*projectile magique passe-muraille : les projectiles magiques que lance le spécialiste des projectiles magiques ignorent les abris total.

*projectile magique à tête chercheuse : les projectiles magiques que lance le spécialiste des projectiles magiques ignorent le camouflage et l'invisibilité.

*projectile magique anti-projectile : les projectiles magiques que lance le spécialiste des projectiles magiques peuvent intercepter les autres projectiles (flèches, carreaux, pierres de fronde et projectiles magiques).

Sultan des émirats d'ivoire

Conditions : spécialité noble, domaine des émirats d'ivoire.

Domaine des émirats d'ivoire : pour devenir sultan des émirats d'ivoire, le noble doit avoir prouvé sa valeur au combat dans les guerres qui opposent les sultans entre eux et dans la défense des palais des émirs.

.sites particuliers : chaque type de terrain que possède le domaine du sultan des émirats d'ivoire contient 1D3 sites particuliers. Ces sites particuliers peuvent être des lieux de pouvoir (pyramide, nécropole ou temple affluent), des donjons ou des mines de pierres précieuses (grenat, lapis lazuli, jade, émeraude, obsidienne, opale ou diamant).

.équipement remarquable supérieur : le sultan des émirats d'ivoire peut obtenir tous les objets dont la valeur n'excèdent pas 2000po. ces objets peuvent être des objets magiques.

.distinction de classe supérieure : le sultan des émirats d'ivoire applique sa distinction de classe envers les nobles et les seigneurs des émirats d'ivoire vassaux. Il doit en revanche obéir au seigneur des émirats d'ivoire suzerain et surtout aux volontés des émirs.

Templier

Conditions : spécialité maître d'arme, affiliation au temple.

Affiliation au temple : le prétendant templier doit recevoir l'aval d'une commanderie templière et de son temple. Il est alors formé à la classe de prestige lite templier et doit entièrement se dévouer à sa commanderie.

.arme alignée : le templier rend son arme bien ou mal selon l'alignement de sa commanderie.

.réduction des dégâts : 2/bien ou mal selon l'alignement de sa commanderie.

.expertise du combat avancée : le templier peut désormais diminuer son score d'attaque de 1 à 10 et augmenter ses dégâts ou sa CA d'autant.

Ascension : commandeur templier.

classes de prestige lite bénéfiques

champion martyr revenant

conditions : mort martyr.

Le personnage doit avoir sacrifié sa vie avec héroïsme (puis avoir été rappelé à la vie)
Revenu des morts en martyr, le champion martyr revenant redouble de ferveur envers sa divinité pour châtier les forces du mal.

.réduction des dégats (max 3) : 5/mal. 10/mal et 15/mal aux niveaux 2 et 3 de pouvoir.

.transe cadavérique (max 2) : le champion martyr revenant n'a plus besoin de manger, de boire et de respirer. Au niveau 2 de pouvoir, il peut se plonger dans une transe surnaturelle dans laquelle il ressemble à un cadavre. Il se ranimera sous certaines conditions qu'il a déterminées à l'avance.

.immunité à la terreur, aux états de sens atrophiés et fiévreux.

.souffrance sainte : +1 aux attaques, sauvegardes et compétences tous les 10 dégats subis jusqu'à la fin du combat.

chasseur de morts-vivants

conditions : métier connaissance religion, marque de la non-vie.

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'un mort-vivant. Tous les chasseurs de morts-vivants portent en eux cette cicatrice...

Le chasseur de morts-vivants poursuit sans répit, nuit après nuit, l'objet de sa haine. Le mort-vivant, sous toutes ses formes, est son ennemi juré ; il veut purger le pays de sa présence à tout jamais.

.châtiment des morts-vivants (max 3) : ajoute son bonus d'esprit à son jet d'attaque et inflige +1 dégat/niveau. Utilisable un nombre de fois par jour égal au niveau de pouvoir*2.

.vraie mort : les morts-vivants tués par le chasseur de morts-vivants ne peuvent plus jamais renaître.

.vie scellée : le chasseur de morts-vivants ne peut plus perdre de points de caractéristiques ou de niveaux à cause de l'absorption d'énergie.

chevalier du calice

condition : spécialité chevalier ou exorciste.

Une noble organisation de chevaliers d'élite se voue à la lutte contre les démons : appelés Chevaliers du Calice, ils sont animés d'une haine religieuse envers ces créatures, véritable incarnation du Chaos et du Mal, et cherchent à acquérir les méthodes et les pouvoirs nécessaires pour mener à bien cette croisade. Notez qu'il existe une organisation équivalente contre les diables nommée les derviches sabres d'argent. Ces deux organisations sont en guerre ouverte.

.destruction de démons (max 3) : pour chaque niveau de pouvoir, le chevalier du calice obtient +2 en attaque et +1d6 dégâts contre les démons.

.bravoure céleste : immunisé à la terreur des démons.

.aura consacrée : il émane du Chevalier du Calice un effet permanent analogue à un sort de Consécration dans un rayon de 6,50m. Si le chevalier se trouve dans la zone d'effet d'un sort de Profanation, les deux effets sont annulés jusqu'à ce que le chevalier quitte le lieu où que le sort de profanation prenne fin.

Ascension : seigneur du calice.

Chevalier hospitalier

Conditions : spécialité maître d'arme, exorciste ou chevalier.

Il est du devoir des chevaliers hospitaliers de protéger les personnes qui entreprennent un pèlerinage religieux. Au fil du temps, leurs missions se sont diversifiées et les hospitaliers se sont consacrés à la construction et l'administration d'hôpitaux et de refuges pour les nécessiteux.

Le chevalier hospitalier peut acquérir tous les dons de chevalier, de maître d'arme et d'exorciste. Il gagne 3 renvoits de morts-vivants par jour s'il ne le possède pas déjà.

Exorciste de la flamme d'argent

Condition : spécialité exorciste.

L'exorciste de la flamme d'argent est un personnage torturé qui se dévoue entièrement à bannir les extérieurs maléfiques et les créatures d'autre-plan.

.détection du mal : à volonté.

.banisseur suprême (max 2) : l'exorciste de la flamme d'argent ignore les résistances et immunités des créatures qu'il peut renvoyer et leurs pouvoirs de régénération. Au niveau 2 de pouvoir, l'exorciste crée une chaîne des plans qui empêche les changements de plans à 10m autour de lui.

.chasseur de créatures : l'exorciste de la flamme d'argent est immunisé aux pouvoirs des créatures qu'il peut renvoyer.

Marque de l'ange

Conditions : choix de l'ange.

Choix de l'ange : la marque de l'ange doit choisir le type d'ange avec lequel il accèdera à ses pouvoirs : déva astral, planétaire, solar. Il aura dû au préalable mener une quête pour l'ange en question, souvent contre des forces maléfiques.

.pouvoirs des anges (max 3) : la marque de l'ange acquiert un pouvoir supplémentaire en fonction de l'ange qu'il a choisit :

ANGE DEVA ASTRAL :

*détection du mal (sort de niveau 1) et de l'invisibilité (sort de niveau 2).

*rejet du mal : sort de niveau 5, Une aura blanche et scintillante entoure le personnage, le protégeant plus efficacement contre les créatures maléfiques, lui permettant de les renvoyer dans leur plan d'origine et de faire cesser instantanément un sort du mal.

*parole sacrée : sort de niveau 7, Les créatures d'alignement autre que bon entendant la parole sacrée sont affectées en fonction du nombre de leurs DV (assourdissement, cécité, paralysie, mort).

ANGE PLANETAR :

*Communication avec les morts : sort de niveau 3, un cadavre répond à 1 question/2 niveaux pendant 1 minute/niveau.

*vagues de fatigue : sort de niveau 5, la marque de l'ange fatigue toutes les créatures à portée.

*Rappel à la vie : sort de niveau 5, ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

ANGE SOLAR :

*ancres dimensionnelles : sort de niveau 4, Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, jet d'attaque magique, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel.

*rayons prismatiques : sort de niveau 7, Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnant et jaillissant de la main tendue du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particuliers.

*emprisonnement : sort de niveau 9, La cible touchée par la marque de l'ange se retrouve emprisonnée, en état d'animation suspendue, dans une petite sphère située au centre de la terre.

Marque de l'archon

Conditions : choix de l'archon.

Choix de l'archon : la marque de l'archon doit choisir le type d'archon avec lequel il accèdera à ses pouvoirs : canin, lumineux, messenger. Il aura dû au préalable mener une quête pour l'archon en question, souvent contre des forces maléfiques.

.pouvoirs des archons (max 3) : la marque de l'archon acquiert un pouvoir supplémentaire en fonction de l'archon qu'il a choisit :

ARCHON CANIN :

*aura de menace : jet de vol (DD 10 + niveau de la marque de l'archon + for), les créatures subissent un malus de -2 en CA, aux attaques et aux jets de sauvegarde.

*détection du mal : sort de niveau 1.

*change-forme : à volonté, peut se transformer en n'importe quel canidé de taille G ou moins.

ARCHON LUMINEUX :

*aura de menace : jet de vol (DD 10 + niveau de la marque de l'archon + for), les créatures subissent un malus de -2 en CA, aux attaques et aux jets de sauvegarde.

*flamme : sort de niveau 1, Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage.

*rayon de soleil : sort de niveau 7, Toutes les créatures touchées par le rayon de soleil se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié. Affecte particulièrement les morts-vivants et les vases.

ARCHON MESSENGER :

*aura de menace : jet de vol (DD 10 + niveau de la marque de l'archon + for), les créatures subissent un malus de -2 en CA, aux attaques et aux jets de sauvegarde.

*message : sort de niveau 0, permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables.

*trompe : toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 30 mètres (archons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de se retrouver paralysées pendant 1d4 rounds. L'archon messenger peut également transformer sa trompe en épée à deux mains +4.

Seigneur des aigles

Condition : cavalier prestigieux d'aigle géant.

.vision de l'aigle : lorsqu'il est sur sa monture, le seigneur des aigles voit aussi bien qu'elle. Ainsi, lorsqu'il est dans les airs, même à des hauteurs inouïes, il peut observer tous les événements et détails au sol.

.attaque en piqué : lorsqu'il effectue une attaque en piqué, la monture et le seigneur des aigles infligent *3 fois les dégâts, *4 avec une lance d'arçon.

.immunité aux attaques de paralysie, de froid et de sommeil.

.aigle géant demi-céleste : le seigneur des aigles peut rendre sa monture demi-céleste.

Seigneur du calice

Condition : chevalier du calice, gloire du démon.

Gloire du démon : le chevalier du calice doit avoir débarassé le monde d'un démon supérieur tel qu'un balor, une marilith ou un nalfeshnie. Lorsque son acte a été authentifié, le chevalier du calice devient alors seigneur du calice.

.compagnie du châtiment : le seigneur du calice peut faire bénéficier à ses alliés de son pouvoir de destruction de démons et de bravoure céleste.

.marque maudite (max 3) : à chaque fois qu'il terrasse un démon de niveau supérieur au sien, le seigneur du calice peut s'approprier l'un de ses pouvoirs d'un niveau qu'il peut lancer. A chaque fois qu'il terrasse un tel démon, il peut changer l'un de ses pouvoirs.

.bastion du châtiment : le seigneur du calice obtient une place-forte qui repousse à vue les démons et rend leurs pouvoirs inefficaces dans le domaine du bastion.

Vassal de bahamut

Condition : défi du dragon rouge.

Défi du dragon rouge : le prétendant doit avoir tenu 3 rounds en combat contre un dragon rouge adulte minimum. Lorsqu'il revient de son épreuve, il acquiert la classe de prestige lite de vassal de bahamût. Il jure alors de servir fidèlement le dragon de platine et de lutter contre les plans malfaisants de tiamat.

.aura impériale : tous les dragons bénéfiques sont bien disposés à l'égard du vassal de bahamut tant que celui-ci ne leur est pas hostile.

.armure de platine : armure de plates en platine sur mesure CA +10 et ne confèrent aucune entrave aux compétences et aux lancer des sorts.

.arme tueuse de dragon (max 3) : pour chaque niveau de pouvoir, le vassal obtient +2 en attaque et +1d6 dégâts contre les dragons.

Vestale infaillible

Conditions : femme uniquement, infaillibilité.

Infaillibilité : la vestale doit terrasser en combat singulier un démon ou un diable d'un niveau supérieur au sien.

.vision faussée (max 3/jour) : lorsqu'un adversaire touche la vestale infaillible, il se rend compte qu'il a en fait touché l'un de ses alliés ou toute autre créature à proximité si son coup dépasse la CA de l'infortuné. La vestale infaillible réapparaît juste derrière la cible touchée.

.implacable : une vestale infaillible retrouve inéluctablement une cible qu'elle a déjà vue, à condition que cette dernière soit sur le même plan d'existence qu'elle.

.parfaite (max 3) : la vestale infaillible réussit toutes ses actions pendant un nombre de rounds égal à son niveau de pouvoir, comme si elle ne faisait que des 20 aux jets de D20.

Vierge des licornes

Conditions : femme uniquement, bénédiction de la licorne

Bénédiction de la licorne : la vierge doit avoir été bénie par une licorne du crépuscule.

Celle-ci appose alors sa corne aux pouvoirs fabuleux sur le personnage, le marquant à jamais du sceau des licornes.

.imposition de la vierge (max 3/jour) : la vierge peut au choix lancer le sort guérison des maladies, neutralisation du poison ou soins modérés.

.appel de la licornes : lorsqu'elle se trouve dans une forêt loin de la civilisation, la vierge des licornes peut appeler l'une de ces créatures fabuleuse pour la servir. La licorne pourra guider sa maîtresse, lui permettra de la chevaucher et usera de tous ses pouvoirs pour la combler.

.eclipse féérique (max 3/jour) : la vierge des licornes peut à tout moment se téléporter hors d'un champ de bataille pour s'enfuir.

classes de prestige lite maléfiques

assassin de la lame d'ébène

condition : spécialité assassin.

Les assassins de l'ébène-lame portent de grandes robes similaires à celles des moines, à ceci près qu'elles regorgent d'armes en tous genres. Ces assassins puisent leur force d'une rapidité quasi divine, en combats, ils semblent être des statues inanimées et l'instant d'après leur adversaire s'effondre transpercé d'une multitude de lames.

.frappe des ombres (max 1/combat) : peut utiliser l'une de ses attaques en tout début de round, quelque soit l'ordre d'initiative.

.furie des ombres (max 1/jour) (requis frappe des ombres) : l'assassin de la lame d'ébène peut effectuer toutes ses attaques à la place de frappe des ombres.

Assassin des cryptes

Conditions : spécialité assassin, métier apoticaire.

L'assassin des cryptes est spécialisé dans son agilité et ses réflexes et dans l'utilisation outrancière du poison.

.pattes d'araignées : à volonté, peut se déplacer sur les murs et sur les plafonds.

.poison virulent (max 3) : renforce le DD du poison de +2/+4/+6 et affecte même les créatures immunisées aux poisons.

.robe de soie arachnide : +4 en CA, en discrétion et en déplacement silencieux quand il la porte.

Assassin dévoreur

Condition : spécialité assassin.

Les dévoreurs sont un culte d'assassins adorateurs du démon Baphomet, membres d'une organisation disparate. Ils ont la sinistre réputation de dévorer leurs victimes après leur mort.

.énergie négative : effet similaire au sort de mage de même nom utilisable 1 fois par jour. L'assassin envoie un rayon d'énergie négative de portée 7,5m + 1,5m/niveau. Jet d'attaque magique, la cible perd 1D4 points temporaires à toutes ses caractéristiques. Un mort-vivant regagne 1D4*5 pv.

.destruction : effet similaire au sort de mage de même nom utilisable 1 fois par jour sur une cible vivante à 7,5m + 1,5m/2 niveaux. Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu sacré (ou maudit) consumant son corps (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu annihilé par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une *résurrection suprême*, ou un *souhait* énoncé avec le plus grand soin et suivi de *résurrection*, ou un *miracle*.

.festin : l'assassin peut dévorer en 1H le corps et l'énergie vitale d'une créature vivante qu'il a lui-même tué. L'assassin gagne ainsi 1 point de force/4 DV de la victime (max 5) non cumulable. Par ex, s'il dévore une créature de 4DV, il devra dévorer ensuite une créature de 8DV pour gagner un point de force supplémentaire. Seul un sort de souhait, de miracle ou de résurrection suprême peut ramener la victime à la vie avec 50% de chances de succès.

Chasseur de la reine de l'air et des ténèbres

Conditions : spécialité chevalier ou cavalier archer, cavalier prestigieux (voir ci-dessous), dévotion à la reine de l'air et des ténèbres.

Dévotion à la reine de l'air et des ténèbres : la Reine de l'Air et des Ténèbres est l'essence même de la féerie. la reine est maléfique, lunatique et habituée à ce que le moindre de ses désirs soit immédiatement comblé. Elle envoie ses chasseurs des ténèbres en mission pour satisfaire ses caprices.

Montures de cavalier prestigieux : aigle géant, cauchemar, griffon, hibou géant, licorne demi-fiélon, lion sanguinaire, pegase demi-dragon, coursier fantôme.

.associés des ténèbres : les chasseurs de la reine de l'air et des ténèbres chassent en groupe et avec des meutes de 2à5 animaux de chasse chacun.

Ex d'Animaux de chasse : bêtes éclipsantes, blaireaux sanguinaires, chiens de yeth, loups arctiques, loups sanguinaires, molosses d'ombre, worgs.

.localisation suprême (max 1/jour) : Le sort révèle l'endroit exact où se trouve l'individu recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence. Pour trouver une créature à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu.

.sens surdéveloppés : le cavalier de la reine de l'air et des ténèbres bénéficie de la vision nocturne, de la vision dans le noir (18m) et de l'odorat (peut détecter les ennemis à moins de 9 mètres rien qu'à l'odeur).

Chevalier noir

Conditions : spécialité chevalier, contact avec un extérieur malfaisant.

Contact avec un extérieur malfaisant : le chevalier noir doit avoir noué un contact amical avec un diable ou un démon.

Chevauchant les landes désolées et les royaumes maudits, le chevalier noir affronte courageusement les forces du bien et vient à bout des meilleurs paladins.

.châtiment du bien (max 3/jour) : le chevalier noir rajoute son bonus d'esp à l'attaque et son niveau aux dégats contre les créatures bénéfiques.

.sorts de chevalier noir : le chevalier noir gagne un nombre de sorts égal à son bonus d'ESP. il doit avoir le niveau requis pour lancer ces sorts et peut les changer au début de chaque aventure.

1^{er} niveau : *anathème, arme magique, blessure légère, convocation de monstres I¹, corruption d'arme², détection du bien, frayeur, soins légers.*

2^e niveau : *blessure modérée, convocation de monstres II¹, force de taureau, fracassement, mise à mort, soins modérés, splendeur de l'aigle, ténèbres.*

3^e niveau : *blessure grave, contagion, convocation de monstres III¹, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes.*

4^e niveau : *blessure critique, convocation de monstres IV¹, empoisonnement, liberté de mouvement, soins intensifs.*

1 Uniquement pour appeler des créatures maléfiques.

Démoniste

Conditions : spécialité invocateur, encyclopédie démoniaque.

Encyclopédie démoniaque : les recueils de cette encyclopédie sont rares à obtenir. Ils appartiennent le plus souvent à des démonistes jaloux qui ne les cèderont en rien. Pourtant, pour accéder à la classe de prestige lite de démoniste, le prétendant doit absolument s'en procurer un exemplaire complet.

.charme démon : le démoniste peut rendre un démon esclave de ses désirs. Le démon doit tenter un jet de VOL (DD 10 + niveau + ESP du démoniste).

.pouvoir de démon (max 3) : le démoniste obtient 1 particularité ou 1 pouvoir de démon dont il a le niveau par niveau de pouvoir.

.assujettissement démoniaque : lorsqu'il utilise un pouvoir de convocation de monstres, le démoniste peut doubler le nombre de DV pour invoquer un démon.

Diaboliste

Conditions : spécialité invocateur, tomes des 9 enfers.

Tomes des 9 enfers : ces tomes sont rares à obtenir, faisant souvent parti des bibliothèques de cabales de diabolistes qui veillent jalousement sur eux. S'il réussit à entrer dans l'un de ces cultes ou s'il parvient à s'approprier un exemplaire complet des tomes des 9 enfers, le prétendant peut acquérir la classe de prestige lite de diaboliste.

.charme diable : le diaboliste peut rendre un diable esclave de ses désirs. Le diable doit tenter un jet de VOL (DD 10 + niveau + ESP du diaboliste).

.pouvoir de diable (max 3) : le diaboliste obtient 1 particularité ou 1 pouvoir de diable dont il a le niveau par niveau de pouvoir.

.assujettissement diabolique : lorsqu'il utilise un pouvoir de convocation de monstres, le diaboliste peut doubler le nombre de DV pour invoquer un diable.

fanatique oxydeur

conditions : adepte oxydeur, spécialité invocateur, horreur du métal

horreur du métal : le fanatique oxydeur devient allergique au métal et perd 1d6 pv par round en contact avec lui.

.sorts rouilleurs supérieurs : le DD des sorts rouilleurs du fanatique oxydeur passent à 15 + niveau + bonus d'esp.

.invocateur d'oxydeurs : le fanatique oxydeur peut convoquer le double de DV lorsqu'il invoque des oxydeurs. Une fois qu'il dispose d'un bon nombre de ces aberrations, il les envoie attaquer des temples, des place-fortes et des commanderies.

.mélange anormal d'animaux squelettes : lorsqu'il lance un sort de zone, le fanatique oxydeur peut fusionner autant de DV d'animaux squelette dont il dispose qu'il a de niveaux. Sa démenche l'aime à s'entourer du plus grand nombre de ces horreurs qu'il affectionne particulièrement, qui le servent et le protègent.

Faucheur sinistre

Condition : maniement de la faux.

Sinistre avatar du dieu nérûl, le dieu de la mort, le faucheur arpente les ruelles des cités en défiant les lois de la vie.

.forme spectrale (max 2) : le faucheur peut devenir intangible ou tangible au choix pendant son niveau rounds. Au niveau 2 de pouvoir, il peut effectuer une charge à travers les murs et les obstacles pour foudroyer un adversaire (attaque +2, dégats doublés).

.faux foudroyante (max 3) : le faucheur inflige un coup critique sur un 19 ou 20. au niveau 2 de pouvoir, il inflige un critique sur un 18, 19 ou 20. au niveau 3 de pouvoir, ses coups critiques affectent même les créatures immunisées aux coups critiques.

.adversaire éternel : lorsqu'il est tué, le faucheur revient 1d4 jours après devant son meurtrier pour l'affronter à nouveau. S'il le tue, il absorbe son essence vitale et peut alors revenir d'entre les morts.

Grand-père assassin

Conditions : spécialité assassin, allégeance de mort.

Allégeance de mort : pour devenir un grand-père assassin, l'assassin doit tuer un grand-père assassin pour prendre sa place au sein d'une secte.

.esquive instinctive : le grand-père assassin n'est plus affecté par les avantages d'attaque en nombre de ses adversaires ainsi que par les attaques en tenaille. Il est immunisé aux attaques sournoises, sauf si elles proviennent d'adversaires qui ont 5 niveaux de plus que lui.

.revers opportun : lorsqu'une attaque le rate, le grand-père assassin bénéficie d'une attaque d'opportunité.

.allégeance : les compagnons d'arme et suivants du grand-père assassin doivent lui obéir loyalement, et ne peuvent trahir leur allégeance que par une allégeance de mort.

haineux des crânes

.actes odieux : le haineux des crânes gagne des pouvoirs en fonction de certains actes odieux qu'il commet. Chaque acte odieux ne peut être commis qu'une seule fois et n'apportera rien s'il est récidivé :

*faire un sacrifice en l'honneur d'un prince démon : animation des morts : le haineux des crânes acquiert ce sort profane de niveau 4 même s'il n'a pas le niveau pour le lancer. Il peut alors animer niveau*2 niveaux de morts-vivants qui se mettent à son service. S'il acquiert ce niveau, ou s'il l'a déjà, il peut animer niveau*3 dés de vie de morts-vivants.

*faire un sacrifice en l'honneur d'un archi-diable : vadé-rétro contre le bien : le haineux des crânes peut Repousser les fées, les célestes et les demi-célestes en réussissant une Attaque Magique. Le Degré de Difficulté (DD) correspond aux PVs (Points de Vie) actuels de la créature. Si le DD (Degré de Difficulté) est dépassé de 10, la créature est détruite ou bannie.

Cette capacité peut être utilisée (2+Niveau+ bonus d'Esprit) fois par jour. Si le haineux des crânes pouvait déjà utiliser le vadé-rétro, parce qu'il est prêtre par exemple, il gagne un bonus de +5 pour repousser les fées, célestes et demi-célestes.

*assassiner quelqu'un de cher (femme, enfant, parent, frère, ami proche, etc) : communication à volonté avec les morts et les morts-vivants, même si ces derniers ne parlent pas ou n'ont pas d'intelligence.

*tuer en un seul round au moins 13 innocents : crânes ricanants : 1 fois par jour, le haineux des crânes peut invoquer 2D4 crânes ricanants qui agissent comme des projectiles magiques (dégâts 1D4+1 et ne ratent jamais leurs cibles) et qui causent la démence chez les auditeurs qui ratent leur jet de vol (DD 10 + niveau du haineux des crânes) : effet à déterminer sur 1D100 :

1 à 10 : attaque le haineux des crânes avec une arme au corps à corps ou à distance ou en vient aux mains si cela n'est pas possible.

11 à 20 : agit normalement.

21 à 50 : ne fait rien et babille de manière incohérente.

51 à 70 : fuit le haineux des crânes aussi vite que possible.

71 à 100 : attaque la créature la plus proche.

*torturer jusqu'à la mort un croyant bénéfique pendant au moins 3 jours en lui faisant croire qu'il sera libre : peur noire : 1 fois par jour, aura de terreur (jet de vol DD 10 + niveau du haineux des crânes). Au lieu de s'enfuir, les cibles sont immobilisées pendant 1D10 tours.

*faire abandonner sa croyance à un fidèle bénéfique, puis le tuer : brouillard de folie : 1 fois par jour, portée moyenne, camoufle toutes les cibles mais elles doivent tenter un jet de vol (DD 10 + niveau du haineux des crânes) ou elles se mettent à attaquer au hasard. Ainsi, si elles ratent une attaque à cause du camouflage, elles touchent automatiquement un allié.

*dépecer vivant un agent du bien devant une foule en délire : absorption d'énergie : le toucher du haineux des crânes fait perdre 1D4 points de force qui sont récupérés sous forme de pv (jet de vig DD 10 + niveau du haineux des crânes).

.galerie des crânes : quand il parvient à récupérer les crânes des victimes de ses actes odieux et à les stocker dans sa galerie des crânes, le haineux des crânes obtient des pouvoirs supplémentaires.

*1 acte odieux commis : le haineux des crânes peut utiliser un os comme n'importe quelle arme légère ou à 1 main de son choix.

*2 actes odieux commis : capture d'âme dans un crâne : 1 fois par jour, capture une âme d'un défunt récent pour empêcher la résurrection.

*3 actes odieux commis : mur de crânes similaire au sort de communion : Communion : Grâce à « Communion », le mur de crâne répond par oui ou non à 1 question pendant 1 round/niveau.

*4 actes odieux commis : sympathie avec le mal : le haineux des crânes gagne un bonus de +4 en communication avec toutes les créatures maléfiques.

*5 actes odieux commis : viscères étrangleuses : 1 fois par jour, le haineux des crânes peut ouvrir son ventre et propulser ses viscères sur 1 cible comme constriction (jet de lutte opposé, +2D6 dégâts supplémentaires par round).

*6 actes odieux commis : le haineux des crânes gagne des pouvoirs de goule : paralysie : DD 15, VIG, 1D4 tours, et puanteur : vig, DD 15, les cibles sont prises de nausée (-2 en attaque et aux dégâts) pendant 1D4 tours.

*7 actes odieux commis : le haineux des crânes gagne l'archétype squelette mais reste toujours vivant et garde ses facultés et son intelligence, mais il n'a que la peau sur les os. Il ne vieillit plus, n'a plus besoin de manger et de dormir.

Mâchoire de tiamat

Conditions : piller de l'antre d'un dragon métallique.

Pilleur de l'antre d'un dragon métallique : lorsque bahamût conféra à ses loyaux sujets la classe de prestige lite de vassal de bahamût, tiamat, jalouse du succès de son rival, décida d'en faire autant et d'accorder la classe de prestige lite de mâchoire de tiamat à ses serviteurs. Pour cela, un prétendant devra commettre un acte odieux envers un dragon métallique : vendre tous ses œufs et ses dragonnets, piller entièrement son trésor, ou tuer un dragon métallique adolescent au minimum.

.halo de la reine noire : la mâchoire de tiamat s'attire les faveurs de tous les dragons chromatiques tant qu'il ne leur est pas hostile.

.forgeron d'armures d'écailles de dragons : la mâchoire de tiamat peut dépecer un dragon qu'il a tué et fabriquer une armure à partir de ses écailles. L'armure ainsi fabriquée bénéficiera d'un bonus égal à la moitié de l'armure naturelle du dragon. De plus, le porteur de l'armure sera immunisé contre l'énergie destructrice du souffle utilisé par le dragon (ex : électricité pour une armure d'écailles de dragon bleu ou de bronze, feu pour une armure d'écailles de dragon rouge, d'airain ou d'or, froid pour une armure d'écailles de dragon blanc ou d'argent, etc). les mâchoires de tiamat sont les seuls à pouvoir fabriquer des armures en écailles de dragons, mais ils peuvent transmettre leur savoir à un artisan d'objets magiques.

.arme tueuse de dragon métalliques (max 2) : pour chaque niveau de pouvoir, la mâchoire obtient +2 en attaque et +2d6 dégâts contre les dragons métalliques.

Maître des revenants

Conditions : spécialité nécromancien, extraits des recueil nécromantiques de skellos.

Extraits des recueils nécromantiques de skellos : ces ouvrages sont extrêmement difficiles à trouver car devenus rarissimes. Cependant, un nécromancien qui réussit à s'en procurer peut acquérir la classe de prestige lite de maître des revenants.

.maîtrise cadavérique : le maître des revenants peut se faire passer pour mort. Au niveau 2 de pouvoir, tous les adversaires que le maître des revenants tue deviennent des zombies. Au niveau 3 de pouvoir, le maître des revenants gagne les particularités des goules ou des âmes en peine, choix qu'il ne pourra plus changer par la suite.

.forme maudite (max 3/jour) : le maître des revenants peut acquérir l'un des archétypes suivant : liche, vampire, momie, fantôme, ou spectre.

Mandibule de lolth

Conditions : amulette de la reine araignée.

Amulette de la reine araignée : lolth est la vile déesse des drows. Elle siège dans le plan des abysses, près du puit de la toile démoniaque. pour prétendre à la classe de prestige lite de mandibule de lolth, le prétendant doit posséder une amulette à l'effigie de la reine araignée. Il doit se dévouer à elle et pourra ainsi prétendre à la classe de prestige lite de mandibule de lolth. Si elle perd son amulette, la mandibule de lolth perdra tous les pouvoirs de l'archétype jusqu'à ce qu'elle s'en procure une autre.

.poison salvateur : la mandibule de Lolth regagne des pv par le poison plutôt que d'en perdre.

.pouvoirs de l'araignée : la mandibule de lolth s'attire les grâces de toutes les araignées. Elle n'est pas affectée par les toiles de celles-ci, peut marcher sur les murs et les plafonds comme le pouvoir de pattes d'araignées, peut communiquer avec toutes les araignées, bénéficie d'un bonus de +5 aux compétences envers les araignées, peut en convoquer un nombre de DV égal à son niveau et peut, 1 fois par jour, se transformer en araignée de DV inférieur à son niveau.

.explosion de nuées d'araignées : lorsqu'elle atteint 0pv en combat, la mandibule de lolth explose en une gerbe de multiples nuées d'araignées venimeuses de DV égal au niveau de la mandibule de lolth qui inflige 2D6 dégâts de poison à tous ceux qui se trouvent à portée. Les nuées quittent ensuite la zone de combat pour aller se reformer en la mandibule de lolth hors de danger.

Marque du démon

Conditions : choix du démon.

Choix du démon : la marque du démon doit choisir un type de démon avec lequel il gagnera ses pouvoirs. le démon qui a posera sa marque sur le prétendant demandera inévitablement un service périlleux en échange, le plus souvent en rapport avec sa guerre contre les agents du bien.

.pouvoirs des démons (max 3) : la marque du démon acquiert un pouvoir supplémentaire en fonction du démon qu'il a choisit :

DEMON BABAU :

*téléportation suprême : sort de niveau 7, uniquement la marque du démon, semblable à téléportation, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif, à condition qu'il soit sur le même plan.

*ténèbres : sort de niveau 2, camoufle toutes les créatures sur un rayon de 6 mètres.

*mucus protecteur : Un mucus rouge gélatineux recouvre la peau du babau. Toute arme entrant en contact avec ce mucus corrosif subit 15 points de dégâts d'acide. Une arme magique a droit à un jet de Réflexes (DD 18) pour annuler cet effet. Les créatures qui frappent le babau à mains nues, à l'aide d'une arme naturelle ou d'un sort de contact subissent elles aussi ces dégâts (jet de Réflexes DD 10 + niveau + for pour annuler).

DEMON BALOR :

*corps enflammé : inflige au contact 2d6 dégâts de feu (taille M) et 4d6 (taille G).

*fouet d'enchevêtrement : la marque du démon peut utiliser un fouet à 9 lanières comme un filet pour enchevêtrer une cible.

*épée longue vorpale : la marque du démon peut utiliser une épée longue qui devient vorpale (décapite sa cible sur un 20).

DEMON BEBILITH :

*destruction d'armure : s'il réussit deux attaques à mains nues sur le même adversaires, il inflige 4D6 dégâts supplémentaires à l'armure (voir destruction d'objets).

*toile : sort de niveau 2, peut vomir l'équivalent d'un filet à 9 mètres qui affecte les créatures de taille G ou moins.

*Venin : Blessure, jet de Vigueur (DD 10 + niveau de la marque du démon + for) ; effet affaiblissement : perte temporaire de 1d6 points de for, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de for.

DEMON DRETCH :

*télépathie : à volonté, portée longue, permet de communiquer mentalement.

*effroi : sort de niveau 2, affecte les créatures de 6dv ou moins.

*nuage nauséabond : sort de niveau 3, un brouillard dense et nauséux réduit les déplacement de moitié et rend les créatures camouflées.

DEMON GLABREZU :

*Image miroir : sort de niveau 2, crée des doubles illusoires de la marque du démon (1d4+1/3 niveaux, max. 8) pendant 1 minute/niveau.

*ténèbres maudites : sort de niveau 4, camoufle toutes les créatures sur un rayon de 6 mètres et rend fiévreuses et blesse les créatures non-maléfiques.

*Mot de pouvoir étourdissant (PC) : sort de niveau 8, Ce pouvoir étourdit une créature de 150 PV ou moins pendant 2d4+1 rounds.

DEMON HEZROU :

*puanteur : jet de vig (DD 10 + niveau de la marque du démon), rend les cibles nauséuses ou fiévreuses si elles réussissent leur jet de vig.

*ténèbres maudites : sort de niveau 4, camoufle toutes les créatures sur un rayon de 6 mètres et rend fiévreuses et blesse les créatures non-maléfiques.

*blasphème : sort de niveau 7, affecte les créatures non-maléfiques avec les effets dépendant de leur niveau : mort, paralysie, affaiblissement, hébètement.

DEMON HORREUR CHASSERESSE :

*détection de cibles : sort de localisation suprême de niveau 8, Quand on lui ordonne de retrouver une personne ou un objet, la marque du démon se dirige automatiquement vers sa cible.

*étréinte : la marque du démon peut lutter comme s'il était de taille G.

*Rayons oculaires : 4 yeux tirant des rayons aux effets différents (portée 30m, chaque rayon utilisable tous les 4 rounds, 12d6 dg, réf, d'électricité ou de feu ou de froid ou pétrification vig).

DEMON MARILITH :

*constriction : corps de serpent infligeant 2d6 dg (taille M) en lutte et 4d6 dg (taille G). jet de vig pour ne pas s'évanouir étouffé.

*6 bras : la marque du démon se voit pousser 6 bras dont il bénéficie des avantages lorsqu'il possède le don combat à deux mains.

*Projection d'image : sort de niveau 6, double illusoire pouvant parler et lancer des sorts pendant 1 round/niveau.

DEMON NALFESHNI :

*lenteur : sort de niveau 3, la cible affectée peut agir ou se déplacer mais pas les deux.

*Appel de la foudre : sort de niveau 3, appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair) pendant 1 minute/niveau.

*aura maudite : sort de niveau 8, 4 effets distincts à choisir mais pouvant être changé à chaque round (augmentation de CA, rs contre les sorts du bien, affaiblissement des créatures bénéfiques).

DEMON QUASI :

*Détection de la magie (sort de niveau 0) et détection du bien (sort de niveau 1).

*frayeur : sort de niveau 1, créature effrayée.

*transformation quasi : peut prendre la forme de chauve-souris, crapaud, loup et mille-pattes monstrueux.

DEMON SUCCUBE :

*Absorption d'énergie : absorbe 1d4 for en cas d'union charnelle, de baiser ou de lutte qu'il regagne sous forme de pv. le baiser s'accompagne d'un effet similaire au sort suggestion, demandant à la victime d'accepter un autre baiser de la succube.

*Suggestion : sort de niveau 2, force la cible à accomplir un acte décidé par le lanceur pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

*Don des langues succube : à volonté, permet de parler toutes les langues.

DEMON VROCK :

*cri étourdissant : 1 fois par heure, portée moyenne, jet de vig (DD 10 + niveau de la marque du démon), durée 1 round, émet un cri suraigu qui étourdit.

*Spores : 1 fois par heure, le corps du vrock peut libérer un nuage de spores dans toutes les directions. Les créatures qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du démon subissent

automatiquement 1d8 points de dégâts, après quoi les spores pénètrent dans leur chair et germent, leur infligeant 1d4 points de dégâts supplémentaires par round pendant 10 rounds.

*danse des ténèbres : au moins trois vlocks doivent se tenir par la main afin de constituer un cercle, puis se mettre à chanter en dansant follement. Si personne ne les interrompt, ce rituel libère une terrible vague d'énergie au bout de 3 rounds. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 30 mètres subissent 20d6 points de dégâts, démons exceptés (jet de Réflexes DD 10 + niveau de la marque du démon pour demi-dégâts).

marque du diable

Conditions : choix du diable .

Choix du diable : la marque du diable doit choisir un type de diable avec lequel il gagnera ses pouvoirs. le diable qui aposera sa marque sur le prétendant demandera inévitablement un service périlleux en échange, le plus souvent en rapport avec sa guerre contre les agents du bien.

.pouvoirs des diables (max 3) : la marque du diable acquiert un pouvoir supplémentaire en fonction du diable qu'il a choisit :

DIABLE A CHAINES :

*Regard déstabilisant : Portée 9 mètres, jet de Volonté DD 10 + niveau de la marque du diable + esp pour annuler. Le diable à chaînes peut transformer son visage pour lui donner les traits d'un ennemi de son adversaire, ou au contraire d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque rate son jet de sauvegarde est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de -2 au jet d'attaque pendant 1d3 rounds.

*immunité contre le froid et science du critique (chaîne cloutée).

*Danse des chaînes : La plus terrifiante attaque du diable à chaînes est sa faculté à contrôler jusqu'à quatre chaînes distantes de 6 mètres ou moins. il peut les faire danser et se déplacer à son gré. De plus, il peut augmenter leur taille de 4,50 mètres et faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur. Ces chaînes attaquent avec autant d'efficacité que si le diable à chaînes les maniait personnellement. Si la chaîne est tenue ou portée par une autre personne, celle-ci doit réussir un jet de Volonté de DD 10 + niveau de la marque du diable pour briser le contrôle du diable sur cette chaîne. Il peut également grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'il contrôle sans avoir besoin de jouer de test d'Escalade.

DIABLE BARBELE :

*Empalement : Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le diable barbelé inflige 3d8+ bonus de FOR points de dégâts à la créature qu'il agrippe.

*immobilisation de personne : sort de niveau 3, la cible est immobilisée.

*Défense de pointes : Toute créature frappant le diable barbelé à l'aide d'une arme tenue en main ou une arme naturelle subit 1d8 points de dégâts perforants et tranchants. Cependant, les utilisateurs d'armes à allonge ne subissent aucun dégât.

DIABLE BARBU :

*Barbe : Si le diable barbu réussit deux attaques à mains nues sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. La victime subit 1d8+2 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de la marque du diable) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Les effets s'appliquent chaque jour, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle réussisse trois jets de Vigueur successifs ou que la maladie soit soignée par magie.

*Frénésie guerrière : 3 fois par jour, Au combat, le diable barbu peut entrer dans un état de frénésie similaire à la rage de berserker du barbare (+4 en Force mais malus de -2 à la CA). La frénésie dure pendant 6 rounds.

*téléportation suprême : sort de niveau 7, uniquement la marque du diable, semblable à téléportation, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif, à condition qu'il soit sur le même plan.

DIABLE CHAT D'ENFER :

*Bond : Lorsque le chat d'enfer charge un adversaire, il peut porter 4 attaques d'armes naturelles.

*télépathie (à volonté, 30m)

*Invisibilité dans la lumière : Le chat d'enfer est invisible partout où l'éclairage est suffisant pour qu'un humain y voie. Dans les endroits sombres, il apparaît sous la forme d'une silhouette luisant très légèrement, visible jusqu'à 9 mètres de distance (18 mètres pour quiconque bénéficie de vision nocturne).

DIABLE CORNU :

*Aura de terreur : sort de niveau 3, le diable cornu peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 1,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 10 + niveau de la marque du diable pour ne pas subir les effets du sort terreur. Les autres diables sont immunisés contre cet effet.

*Étourdissement : Chaque fois que le diable cornu touche à l'aide de sa chaîne cloutée, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de la marque du diable) pour ne pas être étourdie pendant 1d4 rounds.

*rejet du bien : sort de niveau 5, Une aura noire entoure le personnage, le protégeant plus efficacement contre les créatures bénéfiques, lui permettant de les renvoyer dans leur plan d'origine et de faire cesser instantanément un sort du bien.

DIABLE DIABLOTIN :

*invisibilité : sort de niveau 2, uniquement sur lui-même, la marque du diable est invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'au moment où il attaque.

*communion du diabolon : Une fois par semaine, le diabolon peut faire appel au sort communion pour poser un total de 6 questions.

*transformation diabolon : peut prendre la forme de taille M maximum de araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

DIABLE DIANTREFOSSE :

*aura maudite : sort de niveau 8, 4 effets distincts à choisir mais pouvant être changé à chaque round (augmentation de CA, rs contre les sorts du bien, affaiblissement des créatures bénéfiques).

*blasphème : sort de niveau 7, affecte les créatures non-maléfiques avec les effets dépendant de leur niveau : mort, paralysie, affaiblissement, hébètement.

*immobilisation de monstre de groupe : sort de niveau 9, les cibles sont immobilisées.

DIABLE ERINIE :

*Enchevêtrement : Chaque érinie possède une solide corde de 15 mètres de long dont elle se sert pour immobiliser ses adversaires (de n'importe quelle taille). Elle peut jeter sa corde à 9 mètres de distance, sans malus de portée. Sa tactique favorite consiste à soulever un adversaire enchevêtré pour le relâcher d'une grande hauteur.

*Charme-monstre : sort de niveau 4, un monstre croit être l'allié du lanceur pendant 1 jour/niveau.

*ténèbres maudites : sort de niveau 4, camoufle toutes les créatures sur un rayon de 6 mètres et rend fiévreuses et blesse les créatures non-maléfiques.

DIABLE GELE :

*Aura de terreur : sort de niveau 3, le diable gelé peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 1,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 10 + niveau de la marque du diable pour ne pas subir les effets du sort terreur. Les autres diables sont immunisés contre cet effet.

*Lenteur : Chaque coup porté par la lance ou la queue du diable gelé gèle les muscles de son adversaire. Si la cible rate un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de la marque du diable), elle ne peut que soit agir, soit se déplacer, mais pas les deux pendant 1D6 rounds.

*Tempête de grêle (JA, PM, Réf) : sort de niveau 4, inflige 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

DIABLE OSSEUX :

*Aura de terreur : sort de niveau 3, le diable osseux peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 1,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 10 + niveau de la marque du diable pour ne pas subir les effets du sort terreur. Les autres diables sont immunisés contre cet effet.

*ancre dimensionnelle : sort de niveau 4, Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, jet d'attaque magique, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel.

*Vol : sort de niveau 3, La cible vole à la vitesse de 18 mètres/round.

Œil de Gruumsh

Conditions : cérémonie d'arrachement de l'œil droit.

Cérémonie d'arrachement de l'œil droit : Gruumsh est le dieu des carnages des orques qui vit sur le plan d'achéron. Aussi surnommé celui qui ne dort jamais, il perdit son œil droit lors d'une bataille épique contre les forces de la divinité elfique Corellon Larethian. Depuis, tous ses adorateurs s'arrachent l'œil droit en l'honneur de leur dieu. Pour prétendre à la classe de prestige lite d'œil de Gruumsh, le prétendant doit s'arracher l'œil droit au milieu d'une tribue de spectateurs orques sans émettre un son. S'il y parvient, Gruumsh, satisfait, lui accordera la classe de prestige lite d'œil de Gruumsh. Il est à noter que Gruumsh accepte les rares adorateurs qui ne sont pas de la race des orques à partir du moment où il parviennent à accomplir ce prodige.

.cicatrices rituelles : l'œil de Gruumsh peut se scarifier 3 fois dans sa vie, au début d'une aventure. A chaque scarification, il devra s'infliger le maximum de dégâts avec son arme (plus de 10 points de dégâts sont nécessaire) et obtiendra +1 en CA.

.jouissance de la douleur (max 3/jour) : l'œil de Gruumsh regagne des pv au lieu de recevoir des dégâts lors d'une attaque avec une arme.

.massacre d'elfes : à chaque fois qu'il parvient à tuer un elfe, l'œil de Gruumsh gagne +1 en attaque et aux dégâts jusqu'à la fin de la journée.

Seigneur lige noir

Condition : chevalier noir, cavalier prestigieux de destrier noir, usurpation de domaine.

Usurpation de domaine : lorsqu'il tue en combat singulier un seigneur de domaine (ex : seigneur du grand royaume ou sultan des émirats d'ivoire), le chevalier noir devient un seigneur lige noir. Il usurpe alors le domaine de sa victime et attire à lui 2D6 fidèles malfaisants (assassins, chevaliers noirs, nécromanciens, démonistes ou diabolistes) qui sèment la terreur et assoient son pouvoir.

.suppôts dévoués : en fonction des fidèles dont il dispose (nécromanciens, démonistes ou diabolistes), le seigneur lige noir peut commander sans restrictions aux morts-vivants, diables et démons de niveau inférieur au sien qui infestent son domaine.

.aura de désespoir (max 3/jour) : tous les adversaires qui ratent un jet de vol (DD 10 + niveau + esp) deviennent chancelants pendant 1d6 rounds.

.vaincu, relève-toi ! (max 1/jour) : tous les adversaires tués par le seigneur lige noir dans son domaine peuvent se relever comme sous les sorts d'animation des morts, de création de

morts-vivants, à partir du moment où le mort-vivant ne dépasse pas le niveau du seigneur lige noir.

.destrier noir demi-fiélon : le seigneur lige noir peut rendre sa monture demi-fiélon.

Visage miroir

Conditions : festin du doppelganger.

Festin du doppelganger : pour devenir un visage miroir, le prétendant doit dévorer le cerveau d'un doppelganger.

.change-forme (max 3/jour) : le visage miroir peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M ou P qu'il connaît. +10 dans les jets d'usurpation.

.denrée cérébrale (requis change-forme) : lorsqu'il dévore le cerveau d'un humanoïde, le visage miroir peut utiliser son pouvoir de change-forme sans risque d'être détecté ou reconnu comme usurpateur.

.miroir capture d'âme : le visage miroir peut posséder un miroir de taille P minimum. Le corps du visage miroir deviendra inconscient pendant toute la durée de la possession.

Lorsqu'une créature se regarde alors dans le miroir, jet de vol (DD 10 + niveau + esp) ou le visage miroir possède la créature comme avec le sort possession.