

Spécialités de classe

Ces spécialités de classe regroupent par thème des dons de donjons & dragons 3.5.

Sommaire

Sommaire	1
Choix d'une spécialité de classe.....	1
Evolution des spécialités de classe.....	2
Formation de dons	2
prestige	2
Les spécialités de classe	2
Archer.....	2
arbalétrier	3
Artisan d'objets magiques	3
Assassin.....	3
Bagarreur.....	4
Berserker	5
Cavalier archer	5
Chevalier	5
Coupe-jarret.....	6
Dresseur d'animaux.....	6
Druide.....	6
Duéliste.....	7
Esclavagiste.....	7
espion	7
exorciste	8
garde du corps	8
Gladiateur	8
Invocateur.....	8
Maître d'arme.....	9
Moine guerrier.....	9
Nécromancien.....	9
Noble	11
Paladin	11
Paladin déchu	13
Pirate.....	13
Rôdeur	13
saboteur de pièges	14
Soldat.....	14
Sorcier	14

Choix d'une spécialité de classe

Chaque personnage choisit une spécialité de classe qu'il peut faire évoluer en achetant des dons. Chaque classe de personnage a droit à un certain nombre de spécialités.

Le guerrier peut choisir maître d'arme, chevalier, archer, arbalétrier, soldat, gladiateur ou cavalier archer.

Le voleur peut choisir archer, assassin, coupe-jarret ou duéliste.
Le prêtre peut choisir exorciste, invocateur, maître d'arme, sorcier.
Le mage (ou l'illusionniste) peut choisir arbalétrier, artisan d'objets magiques, invocateur, nécromancien, sorcier.
Le barbare peut choisir berserker, soldat, gladiateur.
Le barde peut choisir archer, duéliste, .
Le druide peut choisir druide, sorcier.
Le moine peut choisir moine guerrier
Le paladin peut choisir chevalier, paladin, maître d'arme, soldat, paladin déchu.
Le rôdeur peut choisir rôdeur, gladiateur, archer, .
Toutes les classes peuvent choisir le bagarreur, le dresseur d'animaux, l'esclavagiste, le garde du corps, le noble, le saboteur de pièges et le pirate.

Evolution des spécialités de classe

Tous les 3 niveaux (n3, n6, n9, n12, n15, n18, etc), le personnage acquiert 1 point qu'il peut dépenser dans les dons de sa spécialité de classe ou dans les pouvoirs de sa classe de prestige lite. Tant que le personnage ne possède pas tous les dons de sa spécialité au niveau 1 minimum, il ne peut choisir une nouvelle spécialité de classe.

Formation de dons

Le personnage doit suivre une formation auprès d'un spécialiste pour pouvoir s'appropriier les dons d'une spécialité de classe. Si la classe du personnage ne permet pas d'acquérir une spécialité, il peut quand même apprendre 1 don de niveau 1 auprès d'un spécialiste.

prestige

le score de prestige d'un personnage est égal à son niveau de classe + son bonus d'esprit. A chaque fois qu'il acquiert une nouvelle spécialité, le personnage gagne 1 point de prestige supplémentaire. 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.

Les spécialités de classe

Archer

Classe : guerrier, voleur, rôdeur et barde

L'archer bénéficie d'aptitudes spéciales pour tirer plusieurs flèches, tirer une seule flèche mortelle et devenir plus efficace au corps à corps.

.tir rapproché (max 2) : au niveau 1 de don, l'archer peut tirer au corps à corps sans subir le malus de -4 lorsque ses alliés sont impliqués dans le combat. au niveau 2 de don, l'archer ne subit plus d'attaques d'opportunité lorsqu'il combat avec son arc au corps à corps.

.tirailleur : l'archer peut tirer une flèche supplémentaire à son bonus maximum lors d'une attaque à outrance.

.snipper : +2D6 dégâts si une seule flèche est tirée durant le round.

Classes de prestiges lite affiliées : amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers.

arbalétrier

Classe : guerrier, mage

L'arbalétrier a un avantage certain sur l'archer car il peut tirer au sol avec son arbalète sans malus tout en se protégeant des attaques à distance de +4.

.tir rapproché (max 2) : au niveau 1 de don, l'arbalétrier peut tirer au corps à corps sans subir le malus de -4 lorsque ses alliés sont impliqués dans le combat. au niveau 2 de don, l'arbalétrier ne subit plus d'attaques d'opportunité lorsqu'il combat avec son arbalète au corps à corps.

.snipper (max 2) : +2D6 dégâts si un seul carreau est tiré durant le round. +3d6 aux niveaux 2 du don.

Classes de prestige lite affiliées : les mêmes que l'archer, sauf exception.

Artisan d'objets magiques

Classe : mage

Ces lanceurs de sorts ne sortent que très rarement de leur atelier. Ils passent en effet leur vie à créer des objets insolites aux propriétés magiques parfois remarquables et sont très sollicités par les aventuriers de passages, par les familles nobles et par les élites de royaumes entiers.

.identification : l'artisan d'objet magique peut lancer ce sort de niveau 1 pour reconnaître les propriétés des objets magiques.

.création d'objets magiques (max 10) : l'artisan d'objets magiques peut créer ses propres objets. Pour chaque point de dons, il choisit l'un des objets suivants : écriture de parchemins, préparation de potions, harmonisation des gemmes, création d'armes et armures magiques, création de baguettes magiques, création d'objets merveilleux, création de créatures artificielles, création de sceptres magiques, création de bâtons magiques, création d'anneaux magiques.

Classes de prestige lite affiliées : créateur de golems, maître des parchemins magiques, maître des potions.

Assassin

Classe : voleur maléfique

Meurtre initiatique : pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée.

.attaque mortelle : lorsqu'un assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds et réussit son attaque sournoise, il peut choisir de tuer ou de paralyser sa cible. La cible doit tenter un jet de vig (DD 10 + niveau + bonus de dex) ou mourir. Sinon, Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, + 1 round par niveau de l'assassin.

.discrétion totale : L'assassin peut faire appel à sa compétence de Discrétion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde.

.sorts d'assassin :

L'assassin peut lancer des sorts de niveau égal à son niveau divisé par 4 (n4, n8, n12 et n16).

Liste de sorts de l'assassin

L'assassin choisit ses sorts dans la liste suivante :

1^{er} niveau :

brume de dissimulation : Le PJ est entouré de brouillard.

coup au but : Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.

Déguisement : Modifie l'apparence du PJ.

détection du poison : Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

feuille morte : Ralentit la chute.

Saut : Confère un bonus aux tests de Saut.

Sommeil : Endort 4 DV de créatures.

son imaginaire : Sons illusoires.

2^e niveau :

alignement indétectable : Masque l'alignement pendant 24 heures.

grâce féline : Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Invisibilité : Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

modification d'apparence : Permet d'adopter la forme d'une créature.

passage sans traces : Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

pattes d'araignée : Permet de grimper aux murs et au plafond.

ruse du renard : Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.

Ténèbres : Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

texte illusoire : Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

3^e niveau :

Antidétection : Protège contre la scrutation et les divinations.

cercle magique contre le Bien : Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

détection faussée : Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.

simulacre de vie : Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

sommeil profond : Endort 10 DV de créatures.

ténèbres profondes : Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

4^e niveau :

Bagou : Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.

clairvoyance/clairaudiance : Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Empoisonnement : Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

invisibilité suprême : Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.

liberté de mouvement : La cible bouge normalement malgré les entraves.

localisation de créature : Indique la direction d'une créature connue.

modification de mémoire : Change 5 minutes de souvenirs de la cible.

porte dimensionnelle : Téléporte le PJ sur une courte distance.

Classes de prestige lite affiliées : patron de la flamme noire, patron des lacs sombres, assassin de la lame d'ébène, assassin des cryptes, assassin dévoreur, grand-père assassin.

Bagarreur

Classes : toutes

Le bagarreur aime fréquenter les tavernes pour l'ambiance alcoolisée et les bonnes bagarres dont il est friand... tous ses dons s'appliquent au combat à mains nues.

pancrace : Le personnage bénéficie d'une attaque d'opportunité contre ceux de ses adversaires qui tentent d'engager une lutte, un croc-en-jambe ou une bousculade contre lui, sauf s'il s'agit d'un pancrace.

.lutte au sol : lorsqu'il se retrouve à terre, le bagarreur peut utiliser son action pour tenter une lutte sur un adversaire. S'il réussit, il peut alors se relever sans s'exposer à une attaque d'opportunité et lutter contre cet adversaire.

.coup étourdissant : Si l'attaque à mains nues du bagarreur porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau + bonus de for) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage).

Berserker

Classe : barbare

.réduction des dégâts (max 2) : 2/magie. 5/magie au niveau 2 de don.

.rage de grand berserker (max 2) : la rage de berserker confère au barbare un bonus de +3 aux attaques et aux dégâts. Le malus à la CA reste de -2. au niveau 2 de don, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +6 aux attaques et aux dégâts. Le malus à la CA reste de -2.
Classes de prestige lite affiliées : berserker frénétique.

Cavalier archer

Classe : guerrier

.attaque au galop : lorsque le cavalier archer lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite) sans s'exposer à une attaque d'opportunité.

.tir monté : le cavalier archer n'a plus de malus à l'arc lorsque sa monture effectue un déplacement double et lorsqu'elle court.

.science du critique à l'arc : La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée.
Classes de prestige lite affiliées : cavalier d'élite, chasseur de la reine de l'air et des ténèbres, cavalier d'obsidienne, chevalier du grand royaume.

Chevalier

Classe : guerrier, paladin

.attaque au galop : lorsque le chevalier lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite) sans s'exposer à une attaque d'opportunité.

.combat monté : le chevalier peut tenter un test d'équitation qui devient alors la CA de sa monture. Il choisit le meilleur score entre la CA et le test d'équitation.

.charge dévastatrice (max 2) (requis attaque au galop) : Quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon). Au niveau 2 de don, *3 pour les armes au corps à corps et *5 pour la lance d'arçon.

Classes de prestige lite affiliées : cavalier d'élite, chevalier du calice, chevalier hospitalier, chasseur de la reine de l'air et des ténèbres, chevalier noir, cavalier d'obsidienne, chevalier du grand royaume.

Coupe-jarret

Classe : voleur

Le coupe-jarret rend plus efficace ses attaques sournoises en leur apportant des effets supplémentaires.

.dégainage surprenant : le coupe-jarret peut dégainer une arme dissimulée par une action libre et infliger les dégâts d'attaque sournoise s'il réussit son jet de discrétion habituel.

.coup habile : sur un jet de détection réussie et par une action simple (DD CA de l'adversaire), le coupe-jarret détecte une faille dans l'armure de l'adversaire. il peut pour sa prochaine attaque ignorer son bonus d'armure mais pas de bouclier et porter une attaque sournoise la première fois qu'il décèle la faille.

.fil à la patte : sur une attaque sournoise réussie, le coupe-jarret réduit de moitié la vitesse de déplacement de sa cible pendant 24H et la rend chancelante pendant son niveau rounds.

Classes de prestige lite affiliées : patron de la flamme noire, patron des lacs sombres.

Dresseur d'animaux

Classes : toutes

.obtenir l'effet désiré (à prendre en premier) : le dresseur d'animaux peut influencer les animaux à sa guise. Le DD dépend de l'effet désiré :

-diriger un animal (esp + communication) : 10 : l'animal accomplit un tour qu'il connaît au choix du dresseur ou de son maître désigné.

-Enseigner une fonction à un animal (esp + communication) : 15 ou 20¹ : l'animal est dressé à une fonction particulière (voir ci-dessous).

-Élever un animal sauvage (for + communication) : 15 + DV de l'animal : l'animal sauvage doit être maté avant de pouvoir apprendre une fonction et de pouvoir être dirigé.

1 Voir les descriptions des fonctions.

.fonctions de l'animal : le dresseur d'animaux, lorsqu'il souhaite dresser un animal à une fonction spécifique, doit effectuer un jet d'esp + communication avec le DD suivant :

-Animal de chasse : 20 : cet animal attaque des créatures désignées par son maître, s'arrête si l'ordre lui en est donné, reviens à son maître et va chercher des objets.

-Animal de combat : 20 : l'animal attaque une créature désignée par son maître, arrête quand l'ordre lui en est donné et sait attendre le retour de son maître sans vbouger.

-Animal de foire : 12 : l'animal sait attendre son maître sans bouger, suit son maître partout, et sait effectuer des tours amusants (donner la patte, mimer, s'allonger sur le dos, etc).

-Animal de garde : 20 : un animal de garde sait attaquer, s'arrêter quand son maître lui ordonne, garder un lieu ou un objet en attaquant toute créature qui s'en approche et protéger une cible que lui désigne son maître.

-Monture : 15 : une monture sait attendre son maître, le suivre et arrive quand son maître l'appelle.

-Monture de guerre : 20 : la monture de guerre sait attaquer, arrêter quand son maître lui ordonne, suivre son maître, arriver quand il l'appelle, garder un lieu ou un objet et protéger une cible désignée par son maître.

-Travailleur de force : 15 : l'animal sait tirer de lourdes charges et arrive quand son maître l'appelle.

Classes de prestige lite affiliées : dresseur de monstres.

Druide

Classe : druide

.compagnon animal (max 2) : un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). L'animal peut évoluer et acquérir des pouvoirs (cf table du compagnon animal). Au niveau 2 de don, le druide peut acquérir un compagnon animal hors norme, bien plus puissant.

.forme animale disproportionnée (max 2) : au niveau 1 de don, le druide peut choisir une forme animale de taille G ou TP. Au niveau 2 de don, le druide peut choisir une forme animale de taille TG ou min.

.forme animale extraordinaire (max 2) : le druide peut choisir pour chaque niveau de don un type suivant : plante, élémentaire.

Duéliste

Classes : voleur, barde

.attaque en finesse : le duéliste peut choisir un nombre compris entre 1 et 5 et diminuer ses dégâts d'autant pour augmenter ses attaques ou sa CA.

.combat à deux armes : le duéliste peut combattre à deux armes sans malus.

.style (max 1/combat) : lorsqu'il est touché, le duéliste peut tenter un jet de bluff contre un adversaire adjacent autre que son assaillant. S'il réussit, et si le jet d'attaque est supérieur à la CA de l'adversaire choisit, le coup touche cet adversaire au lieu du duéliste.

Classes de prestige lite affiliées : duéliste enchanteur, major duéliste.

Esclavagiste

Classes : toutes

Le don flagellation ne s'applique qu'à l'esclavagiste, mais celui-ci peut les attribuer à un autre maître moyennant rémunération.

.cour d'esclaves (max 2) : l'esclavagiste peut disposer de son niveau esclaves. Au niveau 2 de don il peut disposer de son niveau*3 esclaves.

.flagellation (max 2) : les esclaves échouent automatiquement leurs jets de sauvegarde envers l'esclavagiste et ne peuvent s'éloigner de lui à portée de vue. au niveau 2 de don, l'esclavagiste peut attribuer l'un des dons suivants pour chaque esclave : l'utiliser afin qu'il s'interpose entre lui et ses adversaires ou leur conférer le pouvoir de charme-personne (1/jour).

En fonction de son niveau de don de flagellation, l'esclavagiste peut revendre ses esclaves au prix d'un cheval léger ou au prix d'un destrier léger.

Classes de prestige lite affiliées : cavalier d'obsidienne.

espion

classe : voleur

.couverture : l'espion bénéficie de +4 en déguisement, bluff et renseignement dans tous les métier qu'il possède. S'il est maître dans sa compétence, ces bonus augmentent de +2.

L'espion peut à tout moment mettre fin à l'une de ses couvertures pour en créer une nouvelle pendant 1D4 jours.

.couverture improbable (requis couverture) : l'espion peut utiliser ses couvertures improbables dans lesquels il bénéficie d'un bonus en déguisement, bluff et renseignement +8, avec un bonus de +4 s'il est maître dans le métier. L'espion peut avoir une couverture improbable d'un autre sexe, d'une autre race, classe, ou autres.

Classes de prestige lite affiliées : maître espion.

exorciste

classe : prêtre

l'exorciste utilise son renvoi/intimidation de morts-vivants pour lui donner des avantages sur les créatures contre-nature.

.armure divine : le personnage peut dépenser jusqu'à 3 renvois/intimidations pour améliorer de +2 sa CA par pouvoir dépensé.

.renvoi/intimidation d'autres créatures (max 2) : au niveau 1 de don, l'exorciste peut désormais renvoyer/intimider les aberrations et les élémentaires. Au niveau 2 de don, il peut renvoyer/intimider les fées et les extérieurs.

.extension de renvois/intimidation : l'exorciste multiplie son jet de renvoi/intimidation par 2.
Classes de prestige lite affiliées : chevalier du calice, chevalier hospitalier, exorciste de la flamme d'argent.

garde du corps

classes : toutes

.attaque défensive : lorsqu'il s'interpose pour protéger un allié, le garde du corps peut effectuer des attaques d'opportunité contre tout adversaire qui attaque son protégé.

.parade d'attaques : lorsqu'il s'interpose pour protéger un allié, le garde du corps peut utiliser ses attaques pour dévier les coups des adversaires. Lorsque ses scores d'attaques sont supérieurs à ceux de ses adversaires, le garde du corps détourne leurs coups.

Classes de prestige lite affiliées : garde du corps contre-assassin.

Gladiateur

Classes : guerrier, barbare, rôdeur.

Liberatio : pour devenir un gladiateur affranchi, le personnage doit être l'esclave d'un laniste qui l'exploite dans des combats à mort jusqu'à ce qu'il décide de l'affranchir.

Note : tous les pouvoirs du gladiateur concernent uniquement le combat en mêlée.

.feinte tactique : au début d'un combat, le gladiateur peut ajouter son jet de physique à son bonus d'initiative et d'attaque.

.observation de l'adversaire : s'il passe un round sans attaquer, le gladiateur pourra ajouter +2 en CA jusqu'à la fin du combat. il peut utiliser ce pouvoir 3 fois au cours d'un même combat et cumuler ainsi ses bonus en CA.

.acharnement (max 2) : lorsque le gladiateur combat le même adversaire pendant 3 rounds consécutifs, il lui cause pour tous les rounds suivants autant de dégâts que les dégâts de son arme sans utiliser d'attaque. A chaque fois qu'il terrasse un adversaire grâce à ce don, il gagne +2 en attaque et aux dégâts jusqu'à la fin du combat.

Invocateur

Classes : mage, prêtre

L'invocateur se spécialise dans l'invocation de créatures de tous types, sauf les entités uniques épiques (ex : archidiabls, archiarchons, archanges, princes démons, avatars de dieux, etc). Il doit posséder les tomes relatant des types de monstres qu'il souhaite invoquer (aberrations, dragons, fées, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, etc)

.convocation de monstres : l'invocateur peut lancer les sorts de convocation de monstres 1 à 9 selon son niveau de lanceur de sorts.

.amélioration des monstres convoqués (max 2) : l'invocateur peut améliorer les caractéristiques des monstres convoqués de +3/+6 selon son niveau de don ou la CA ou les attaques de +3/+6.

Classes de prestige lite affiliées : invocateur divin, démoniste, diaboliste, fanatique oxydeur.

Maître d'arme

Classe : guerrier, prêtre, paladin

Le maître d'arme est un guerrier s'étant spécialisé dans l'efficacité des armes et dans leur utilisation au corps à corps.

.expertise du combat : le maître d'arme peut choisir un nombre compris entre 1 et 5 et diminuer ses attaques d'autant pour augmenter ses dégâts ou sa CA.

.arme de prédilection : +2 en attaque et aux dégâts avec une arme de son choix.

.enchaînement : à chaque fois que le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre, il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée au même bonus à l'attaque.

Classes de prestige lite affiliées : templier, chevalier hospitalier, chevalier du grand royaume, héros des principautés d'arzéminar.

Moine guerrier

Classe : moine

.déluge de coups (max 4) : le moine guerrier peut porter plusieurs coups par round en sacrifiant une partie de sa précision. N1 de don : +2/+2/+2/+0 ; n2 de don : +4/+4/+4/+2/+0 ; n3 de don : +8/+8/+8/+4/+2/+0 ; n4 de don : +16/+16/+16/+8/+4/+2/+0.

.dégâts à mains nues (max 3) : le moine guerrier inflige 1d6 dégâts et 1d8 et 1d10 aux niveaux 2 et 3 de don. Il peut au choix rendre ses attaques à mains nues adamantium ou magie.

.chute ralentie (max 3) : pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de la valeur mentionnée. 10m/20m/30m selon le niveau du don.

Nécromancien

Classes : mage maléfique

Le nécromancien doit se procurer un extrait du libris mortis pour pouvoir s'adonner à ses pratiques maléfiques.

.ame souillée (max 4) : l'énergie positive blesse le personnage mais l'énergie négative le soigne. Au niveau 2 de don, le nécromancien utilise son don prestige pour appeler à lui des morts-vivants au lieu de vivants. Au niveau 3 de don, le nécromancien a 50% de chances de résister aux coups critiques. Au niveau 4 de don, le nécromancien n'a plus besoin de manger et de dormir.

.morts-vivants améliorés : le nécromancien peut améliorer les morts-vivants qu'il anime ou qu'il crée à raison de 3 améliorations max, avec une dépense de 3 pv supplémentaire par amélioration. Améliorations : For +4 et +2 pv/dv ; Initiative +4 et +3m de vitesse ;

Destruction vengeresse explosion d'énergie négative à la mort du mort-vivant. Dg= 1D6 + 1D6/2dv ; +1d6 dg ; CA +2

.sorts de nécromancien : le nécromancien rajoute à sa liste de sorts les sorts suivants :

Sorts de nécromancien de niveau 0

Nécro Destruction de mort-vivant. 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.

Sorts de nécromancien de niveau 1

Nécro Contact glacial. 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.

Frayeur. Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.

Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.

Sorts de nécromancien de niveau 2

Nécro Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséeux.

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Contrôle mineur des morts-vivants. Les morts-vivants obéissent au PJ.

Effroi. Panique les créatures ayant moins de 6 DV.

Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.

Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.

Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Sorts de nécromancien de niveau 3

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.

Nécro Baiser du vampire. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.

Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.

Préservation des morts. Préserve un cadavre.

Rayon d'épuisement. Un rayon épuise la cible.

Sorts de nécromancien de niveau 4

Contagion. Infecte la cible.

Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.

Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action

Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.

Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.

Sorts de nécromancien de niveau 5

Nécro Possession (F). Permet de s'emparer du corps d'un autre.

Exécution. Attaque de contact tuant la cible.

Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.

Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs.

Vagues de fatigue. Plusieurs cibles sont fatiguées.

Sorts de nécromancien de niveau 6

Nécro Annihilation de mort-vivant (M). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).

Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau.

Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.

Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

Symbole de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.

Sorts de nécromancien de niveau 7

Nécro Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.

Doigt de mort. Tue la cible.

Destruction. Tue la cible et détruit son corps.

Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

Vagues d'épuisement. Plusieurs cibles sont épuisées.

Sorts de nécromancien de niveau 8

Nécro Clone (F, M). Double s'éveillant à la mort de l'original.

Création de mort-vivant dominant (M). Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.

Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.

Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.

Sorts de nécromancien de niveau 9

Nécro Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Plainte d'outre-tombe. Tue 1 créature/niveau.

Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Classes de prestige lite affiliées : maître des revenants.

Noble

Classes : toutes (lignage noble ou adoubement)

.équipement remarquable : entre chaque aventure, le personnage peut obtenir toutes les armes, toutes les armures, toutes les montures, toutes les tenues ainsi que tous les objets dont la valeur n'excède pas 500po par article. Ces objets ne peuvent pas être des objets magiques.

.distinction de classe : le noble peut utiliser sa compétence renseignement auprès de la cour et ainsi n'a pas besoin de dépense d'or et n'a aucun effet néfaste en cas d'échec. Il peut aussi faire 15 sur ses jets de communication contre tous les non-nobles de la même race.

Classes de prestiges lite affiliées : cavalier d'obsidienne, chevalier du grand royaume, héros des principautés d'arzémar, seigneur des principautés d'arzémar, seigneur du grand royaume, sultan des émirats d'ivoire.

Paladin

Classe : paladin

.châtiment contre le mal (max 3/jour) : le paladin peut rajouter son bonus d'esp contre les créatures maléfiques et augmenter ses dégâts au corps à corps de son niveau.

.guérison des maladies : le paladin peut lancer *guérison des maladies* (comme le sort du même nom) 3 fois par semaine.

.invocation du destrier du paladin : le personnage peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l'épaule dans son combat permanent contre le Mal. Cette monture est généralement un destrier lourd (pour un paladin de taille M) et un poney de guerre (pour un paladin de taille P). Une fois par jour le paladin peut appeler auprès de lui son destrier depuis les royaumes célestes où il réside pendant 2 heures par niveau du paladin.

.sorts de paladin :

le paladin peut lancer des sorts sur la liste suivante égal à son niveau divisé par 4 (n4, n8, n12, n16) :

Sorts de paladin du 1^{er} niveau

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Bénédictio. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédictio d'arme. Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.

Bénédictio de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.

Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Protection contre le Chaos/Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de paladin du 2^e niveau

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.
Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.
Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts de paladin du 3^e niveau

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
Cercle magique contre le Chaos. Comme *protection contre le Chaos*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Cercle magique contre le Mal. Comme *protection contre le Mal*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Délivrance des malédictions. Libère une personne ou un objet d'une malédiction.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Guérison de destrier. *Guérison suprême* sur la monture du PJ.
Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Sorts de paladin du 4^e niveau

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
Épée sainte. L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.
Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort.
Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.
Rejet du Mal. +4 à la CA contre les attaques des créatures mauvaises.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Paladin déchu

Classe : paladin maléfique

.châtiment contre le bien (max 3/jour) : le don de paladin de châtiment contre le mal devient désormais châtiment contre le bien.

.imposition des mains du paladin déchu : chaque jour, le paladin déchu peut soigner un nombre de pv égal à son bonus d'esp * son niveau. Il peut en outre se servir de ce pouvoir pour blesser au lieu de soigner.

.convocation de fiélons : le paladin déchu peut lancer les sorts de convocation 1, 2 et 3 mais uniquement pour des créatures maléfiques.

.écuyer mort-vivant : le paladin déchu dispose d'un écuyer squelette ou zombie de taille M qui ne peut pas être repoussé ni intimidé et qui évolue comme le serviteur fiélon du chevalier noir.

Pirate

Classe : toutes

Le personnage doit posséder un navire d'une valeur d'au moins 10.000 po. Les moyens par lesquels il se l'est procuré (achat, vol à main armée ou combine) comptent peu, du moment que le personnage peut l'utiliser librement en haute mer.

.combat à deux armes : le pirate peut combattre à deux armes sans malus.

.loup de mer : le pirate peut bénéficier d'un bonus de +3 à toutes ses compétences sur un navire. Il peut multiplier la vitesse du navire qu'il pilote par son bonus d'esp.

.honorable ou sans honneur (max 2) : le pirate choisit s'il désire être honorable ou sans honneur. Ce choix détermine les effets suivants :

N1 : fortune des 4 vents : 1 fois par jour, le pirate honorable peut relancer un jet qu'il vient de manquer.

N1 : fléau des mers : le pirate sans honneur peut lancer un jet d'intimidation pour toutes les créatures le voyant ou l'entendant pendant son niveau rounds.

N2 : seule la mort nous arrêtera : l'équipage du pirate honorable continue de se battre jusqu'à la mort (-10 pv).

N2 : exhortation sadique : 1 fois par jour, lorsque le pirate sans honneur abat de sang froid une personne sans défense, il confère à son équipage un bonus de +4 en attaque et aux dégâts pendant son niveau rounds.

Rôdeur

Classe : rôdeur

.ennemi juré (max 3) : le rôdeur choisit 1 ennemi juré par niveau de don sur la table ennemis jurés du rôdeur. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 aux compétences, aux attaques et aux dégâts contre ses ennemis jurés. Pour chaque ennemi juré supplémentaire, le rôdeur augmente ces bonus de +2.

.Compagnon animal (max 2) : un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne).

L'animal peut évoluer et acquérir des pouvoirs (cf table du compagnon animal du druide). Au niveau 2 de don, le rôdeur peut acquérir un compagnon animal hors norme, bien plus puissant.

Classes de prestige lite affiliées : chasseur d'ennemis jurés.

saboteur de pièges

classes : toutes

.bonus à la CA et en réf : le saboteur de pièges gagne un bonus de +4 en CA et en réf lorsqu'il tombe dans un piège.

.bonus en fouille et en désamorçage : le saboteur de pièges gagne un bonus de +4 en fouille et en désamorçage pour les pièges.

Classes de prestige lite affiliées : arpenteur de donjons.

Soldat

Classes : guerrier, barbare, paladin

.phalange : le soldat bénéficie d'un bonus à la CA de +3 lorsqu'il se trouve à côté d'un allié utilisant lui aussi un bouclier. Si l'allié est lui aussi un phalange, le bonus à la CA est doublé.

.maîtrise de la charge : le soldat bénéficie de +5 supplémentaire pour la charge et la réception de charge aussi bien pour les attaques que pour les dégâts.

.transperçage (max 1/combat: le soldat peut ignorer l'armure et le bouclier de sa cible. Il doit porter une arme tranchante ou perforante pour ce faire.

Classes de prestige lite affiliées : héros des principautés d'arzéminar.

Sorcier

Classes : mage, prêtre, druide

Les sorciers ne sont pas forcément maléfiques, mais ils sont très mal vu de leurs confrères, et surtout des mages de l'académie de magie et des cultes et institutions ecclésiastiques, à cause de la liberté d'action dont ils bénéficient dans le lancement de leurs sorts. C'est pour cette raison que les sorciers préfèrent se cacher et agissent dans le secret.

.vitalité focus : le sorcier peut utiliser ses pv pour se donner des bonus lors des lancers de sorts ou pour augmenter le DD pour y résister. Ainsi, 1 pv dépenser à cet effet accorde +1 au jet de lancement du sort ou +1 au DD pour y résister.

.armes et armures légères : le sorcier peut dorénavant porter des armures légères et manier toutes les armes légères s'il ne peut pas déjà le faire.

.vitalité fétiche : tous les sorts que peut lancer le sorcier deviennent des sorts fétiches. les sorts fétiches qu'il peut déjà lancer ont un coût de -2 au lieu de -1.

Classes de prestige lite affiliées : sorcier dévot.