



# LE DÉVOREUR

PAR JAMES WYATT

Les dévoreurs sont un culte d'assassins adorateurs de Baphomet, membres d'une organisation disparate répandue dans tout Faerûn. Leur nom est dû au pouvoir des meneurs du culte, lesquels sont littéralement capables de dévorer l'énergie vitale de leurs victimes, à la manière des barghests. Bien que son but ultime soit lié à une prophétie ésotérique vieille de trois millénaires, un des objectifs secondaires de l'ordre – et le seul dont ses membres se soucient réellement – est de semer la destruction au nom de leur maître au profit de tout ce qui est chaotique et maléfique, eux-mêmes avant tout.

Nombre des dévoreurs sont des roublards ayant au moins quelques niveaux dans une classe possédant Connaissances (religion) en compétence de classe, telle que prêtre ou magicien. Quelques-uns sont des bardes, tandis qu'un grand nombre d'entre eux sont des monstres, comme les flagelleurs mentaux, qui peuvent remplir les prérequis en terme de compétences quasiment sans effort. Tous sont des adorateurs de Baphomet, le seigneur démoniaque et divinité patronne des minotaures, qui fait également l'objet d'un culte maléfique répandu dans tout l'Outreterre de Faerûn.

Les dévoreurs travaillent généralement au sein de petites cellules, bien qu'ils ne se fassent jamais confiance entre eux. Les cellules se dissolvent et se recomposent avec d'autres membres de façon régulière, les plus fortes personnalités ayant tendance à former ces dites cellules. Un petit nombre de dévoreurs travaillent en solitaire, le plus souvent ailleurs qu'en Outreterre, et ne rendent de comptes à personne d'autre qu'à Baphomet lui-même.

**Dés de vie.** d6.

## Conditions

Pour devenir dévoreur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement.** Chaotique mauvais.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 5 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 6 en Discrétion, degré de maîtrise de 7 en Intimidation.

**Don.** Esquive.

**Divinité patronne.** Baphomet.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de dévoreur. À moins que le contraire soit indiqué, les pouvoirs magiques du dévoreur sont possédés un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe du dévoreur. Le DD de tout jet de sauvegarde éventuel est égal à 10 + niveau du sort + mod Cha.

**Armes et armures.** Le dévoreur ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

**Perception de la mort (Sur).** Au niveau 1, le dévoreur obtient une compréhension surnaturelle de la vie et des âmes vivantes. Il sait en permanence si la mort rôde non loin des créatures qui l'entoure, comme s'il était en permanence sous l'effet d'un sort de *perception de la mort*. Le niveau de lanceur de sorts en ce qui concerne la portée du pouvoir est égal au niveau de classe du dévoreur.

**Utilisation du poison (Ext).** Le dévoreur est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

**Attaque sournoise (Ext).** Cette aptitude est en tous points similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 au niveau 2 et tous les trois niveaux par la suite (niveaux 5 et 8). Si le dévoreur bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe, les dégâts supplémentaires se cumulent.

**Mise à mort (Mag).** À partir du niveau 2, le dévoreur peut utiliser *mise à mort* en tant que pouvoir magique, jusqu'à trois fois par jour.

**Contact glacial (Mag).** À partir du niveau 3, le dévoreur peut utiliser *contact glacial* en tant que pouvoir magique, jusqu'à trois fois par jour.

**Discrétion totale (Sur).** Le dévoreur 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 (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre).



**Frappe hémorragique (Sur).** À partir du niveau 5, lorsque le dévoreur inflige une attaque sournoise, la blessure continue à saigner à raison de 1 point de dégâts perdus chaque round par la suite, en plus des dégâts habituels de l'attaque. Plusieurs frappes hémorragiques se cumulent (deux blessures de ce type font perdre 2 points de dégâts par round, etc.). L'hémorragie peut uniquement être stoppée par un jet de Premiers secours (DD 15) réussi, un sort de soin ou un autre sort de guérison.

**Contact fatigant (Mag).** Une fois par jour, un dévoreur de niveau 6 peut rendre une créature *fatiguée* rien qu'en la touchant. Sur un jet de Volonté réussi, la cible parvient à annuler l'effet. Ceci est un effet de nécromancie qui n'affecte ni les morts-vivants ni les créatures artificielles. Une créature *fatiguée* ne peut ni courir ni charger et subit un malus de -2 en Force et Dextérité. Une créature *fatiguée* devient *épuisée* si elle fait quoi que ce soit qui la rendrait normalement *fatiguée*. Cet effet perdure jusqu'à ce que la victime se repose au moins 8 heures.

**Énergie négative (Mag).** À partir du niveau 7, le dévoreur peut utiliser *énergie négative* en tant que pouvoir magique, une fois par jour.

**Frappe dévorante (Sur).** À partir du niveau 8, lorsque le dévoreur inflige une attaque sournoise, la victime subit un niveau négatif. Au bout de 24 heures, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + le niveau de classe du dévoreur + son modificateur de Charisme) ou perdre un niveau. Cette aptitude se cumule avec celle de frappe hémorragique.

**Destruction (Mag).** À partir du niveau 9, le dévoreur peut utiliser *destruction* en tant que pouvoir magique, une fois par jour.

**Festin (Sur).** Lorsqu'un dévoreur de niveau 10 terrasse un adversaire vivant, il peut se repaître de son corps, dévorant à la fois sa chair et sa force vive. Là où il suffit d'un round à un barghest pour accomplir cette ignoble besogne, un dévoreur a besoin d'une heure entière. Lorsqu'un dévoreur a fini de se nourrir d'une créature jadis vivante, il reçoit un bonus de circonstances de +1 à sa valeur de Constitution tous les 4 DV ou niveaux que la créature possédait, jusqu'à un maximum de +5. Comme tous les bonus de circonstances, les bonus dûs au festin ne se cumulent pas entre eux ou avec d'autres bonus de circonstances. Par exemple, un dévoreur qui se serait repu d'une créature de 4 DV, obtenant ainsi un bonus de circonstances de +1, devra se repaître d'une créature d'au moins 8 DV pour espérer faire passer ce bonus à +2. Le festin détruit le corps de la victime et empêche toute forme de *rappel à la vie* ou de *résurrection* nécessitant au moins une partie du corps. Un sort de *souhait*, de *miracle* ou de *résurrection suprême* peut ramener la victime dévorée à la vie, mais il y a 50 % de chances que même une magie aussi puissante soit sans effet.

## LE DÉVOREUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Perception de la mort, utilisation du poison
2	+1	+3	+3	+3	Attaque sournoise +1d6, <i>mise à mort</i>
3	+2	+3	+3	+3	<i>Contact glacial</i>
4	+3	+4	+4	+4	Discrétion totale
5	+3	+4	+4	+4	Attaque sournoise +2d6, frappe hémorragique
6	+4	+5	+5	+5	<i>Contact fatigant</i>
7	+5	+5	+5	+5	<i>Énergie négative</i>
8	+6	+6	+6	+6	Attaque sournoise +3d6, frappe dévorante
9	+6	+6	+6	+6	<i>Destruction</i>
10	+7	+7	+7	+7	Festin

**Compétences de classe (6 + mod Int par niveau) :** Bluff (Cha), Connaissances (religion) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For)