



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE PRESTIGE DE LA FOI

UN COMPLÉMENT POUR LE CODEX DIVIN



Image © Wizards of the Coast

LE PRESTIGE DE LA FOI

**QUATRE CLASSES DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,
PAR DAVID NOONAN & SKIP WILLIAMS**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

INTRODUCTION

Le *Codex Divin* est un supplément de règles proposant des dizaines de nouvelles options pour les prêtres, druides et autres lanceurs de sorts divins, parmi lesquelles des dons, des classes de prestige, des sorts et des objets magiques. Une partie de ces nouveautés a été simplement mise à jour pour la version 3.5 de D&D, tandis que le reste est inédit.

Toutefois, le nombre de page dans un même livre est limité, et certaines anciennes classes de prestige présentes pour la troisième édition d'origine n'ont pu y être incluses et converties. C'est maintenant chose faite, grâce à ce document qui vous propose quatre classes de prestige remises au goût du jour à utiliser dans votre campagne de D&D.

GARDIEN DES MYSTÈRES

Les gardiens des mystères sont les hérauts des arcanes, des prêtres dont la foi leur confère une compréhension innée de la nature même de la magie. Doués dans l'art des magies divine et profane, ils s'évertuent à découvrir de nouvelles théories magiques ou à créer des sorts et des artefacts inédits. En tant qu'agents dévoués de la divinité de la magie, les gardiens des mystères s'opposent à tous ceux qui cherchent à détourner ou à corrompre les sorts, les objets magiques ou tout savoir profane.

La plupart des gardiens des mystères sont des magiciens/prêtres, bien que d'autres combinaisons de classes – en particulier celles comprenant un magicien spécialiste, barde ou rôdeur – ne soient pas inconnues. Les gardiens des mystères peuvent être rencontrés quasiment n'importe où. Certains s'isolent dans de lointaines tours solitaires, totalement dévoués à leurs études magiques. D'autres vivent dans les métropoles où tout ce qui touche à la magie peut être rassemblé et partagé (voulu ou pas).

Adaptation. La classe de prestige de gardien des mystères est particulièrement adaptée aux magiciens ou prêtres d'une divinité de la magie (telle que Boccob ou Wee Jas). Il peut aussi être intéressant d'associer les gardiens des mystères à une organisation spécifique, dont feraient notamment partie les premiers lanceurs de sorts ayant appris comment

convertir leurs sorts divins en sorts profanes (ou vice versa). Ce genre d'organisation serait vraisemblablement très secrète et répugnerait à révéler aux autres comment ses membres sont parvenus à manipuler l'essence même de la magie.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir gardien des mystères, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

Domaine. Accès au domaine de la Magie.

Don. Un don de création d'objet et un don de métamagie.

Spécial. Le personnage doit avoir déjà créé un objet magique, permanent ou non.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de gardien des mystères :

Armes et armures. Un gardien des mystères ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. A chaque niveau de gardien des mystères, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le gardien des mystères possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Manteau de sorts. Au niveau 1, le gardien des mystères se crée un manteau de sorts divins ou profanes. Il choisit un sortilège divin ou profane qu'il est capable de lancer. Dorénavant, il peut convertir spontanément tout sort du même type (divin ou profane) en ce sortilège spécifique, du moment que le sort converti est de niveau supérieur ou égal à celui du manteau. Cette aptitude fonctionne exactement comme le pouvoir d'un prêtre bon de convertir spontanément ses sorts divins en sorts de soins. A chaque niveau impair après le premier, le personnage ajoute un nouveau sort à son manteau.

Vision magique (Sur). Au niveau 2, un gardien des mystères peut utiliser *vision magique* à volonté,

comme le pouvoir du même nom, à part que sa durée devient « concentration ».

Sort surnaturel (Sur). Au niveau 4, le gardien des mystères est dans une telle osmose avec la magie qu'il est capable de lancer des sorts quasiment sans effort. Une fois par jour, par une action simple, il peut utiliser un de ses sorts avec un temps d'incantation de 1 action simple au plus comme un pouvoir surnaturel. Le sort en question doit être disponible pour le gardien des mystères, c'est à dire qu'il a préparé ou qu'il connaît et possède un emplacement de sort disponible pour le lancer. Toutefois, il peut décider d'utiliser cette aptitude qu'au moment où il lance le sort. Le sort fonctionne normalement et est utilisé pour la journée, mais le gardien des mystères n'a besoin d'aucune composante, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ignore la résistance à la magie de la cible, comme s'il utilisait un pouvoir surnaturel et non un sort. A chaque niveau pair après le niveau 4, le gardien des mystères obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude.

Manteau de mystères (Sur).

Au niveau 10, le gardien des mystères est constamment entouré d'un manteau de magie, et tous les dons de métamagie qu'il connaît ou apprend deviennent

plus simples à utiliser. L'augmentation de niveau de sort nécessaire à l'application d'un don de métamagie est diminuée de 1 (minimum +1, ou +0 si le don n'impose déjà aucune augmentation). Par exemple, une *boule de feu* rapide utilise un emplacement de sort de niveau 6 (+3 niveaux) au lieu de niveau 7 (+4 niveaux), mais une *boule de feu* silencieuse nécessite

toujours un emplacement de sort de niveau 4 (+1 niveau). Un sort affecté par le don Augmentation d'intensité ne bénéficie pas de cette aptitude.



LE GARDIEN DES MYSTÈRES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Manteau de sorts 1	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Vision magique	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Manteau de sorts 2	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Sort surnaturel (1/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Manteau de sorts 3	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+2	+5	Sort surnaturel (2/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Manteau de sorts 4	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+2	+6	Sort surnaturel (3/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	Manteau de sorts 5	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	Manteau de mystères, sort surnaturel (4/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être choisie séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag)



MAÎTRE DES SUAIRES

Les maîtres des suaires sont des lanceurs de sorts maléfiques qui prennent le contrôle de morts-vivants intangibles et les asservissent. Ces terribles entités ni mortes ni vivantes canalisent leur fureur d'avoir été dérangés en répandant la peur et la mort dans leur sillage. Généralement, elles attaquent les ennemis de celui qui les a invoquées, mais il arrive qu'elles se retournent contre leur maître et que celui-ci soit forcé de les repousser ou de les détruire pour sauver sa propre vie.

Bien que le maître des suaires soit en mesure de lancer des sorts, son pouvoir réside dans sa capacité à invoquer des morts-vivants intangibles à son service. Les paladins ne deviennent jamais maîtres des suaires, bien que d'anciens paladins peuvent explorer cette voie s'ils s'éloignent suffisamment de leur code de conduite premier. Les prêtres maléfiques sont les candidats les plus naturels à cette classe de prestige, bien que certains druides ou rôdeurs ayant acquis le pouvoir de repousser ou d'intimider les morts-vivants choisissent également cette voie.

Les PNJ maîtres des suaires opèrent généralement en secret, conspirant dans les ténèbres. Ils peuvent travailler seuls ou en groupe, selon leur alignement et les circonstances. Un maître des suaires reste rarement au même endroit et ne s'associe jamais à plus

de trois ou quatre pairs, de crainte de trop attirer l'attention des prêtres bons et autres paladins.

Adaptation. Cette classe de prestige peut être spécialement dédiée à tout dieu de la mort ou des esprits. Dans votre campagne, vous pourriez aussi créer une organisation dont les seuls membres sont des maîtres des suaires ; peut-être une cabale secrète au sein de la Guilde Mortuaire ou une secte de flagelleurs mentaux issue du Plan de l'Ombre.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir maître des suaires, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Jet de sauvegarde. Bonus de base de +5 en Volonté.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Art de la magie, degré de maîtrise de 10 en Concentration.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins dont au moins un apparaissant sur la liste des sorts du domaine du Mal, de la Mort ou de la Protection.

Spécial. Aptitude de classe de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître des suaires :

LE MAÎTRE DES SUAIRES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	<i>Convocation de morts-vivants</i> (allip, ombre) 1/jour	—
2	+1	+0	+0	+3	Renvois supplémentaires	+1 niveau de lanceur de sorts divins
3	+2	+1	+1	+3	<i>Convocation de morts-vivants</i> (allips, ombres) 2/jour	—
4	+3	+1	+1	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
5	+3	+1	+1	+4	<i>Convocation de morts-vivants</i> (âmes en peine) 3/jour	—
6	+4	+2	+2	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
7	+5	+2	+2	+5	<i>Convocation de morts-vivants</i> (spectres) 4/jour	—
8	+6	+2	+2	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
9	+6	+3	+3	+6	<i>Convocation de morts-vivants</i> (ombres suprêmes) (5/jour)	—
10	+7	+3	+3	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha) et Profession (Sag)

Armes et armures. Un maître des suaires est formé au maniement des armes courantes et des boucliers (mais pas du pavois), ainsi qu'au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Sorts. A chaque niveau pair de maître des suaires, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts divins précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le maître des suaires possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Convocation de morts-vivants (Mag). Au niveau 1, le maître des suaires obtient le pouvoir d'invoquer une ombre ou un allip pour combattre ses ennemis. Cette aptitude fonctionne comme le sort *convocation de monstres I*, sauf pour ce qui suit. Le maître des suaires ne peut pas renvoyer la créature, et si celle-ci est toujours présente même après que l'ennemi soit en fuite ou mort, elle attaque son invocateur à moins que celui-ci la repousse ou l'intimide. Le maître des suaires reçoit un bonus de +4 aux tests de renvoi et aux dégâts contre les morts-vivants qu'il a lui-même invoqués.



A mesure que le maître des suaires progresse dans la classe de prestige, il peut invoquer des morts-vivants intagibles plus puissants et plus souvent. Il peut invoquer deux allips ou deux ombres au niveau 3, deux âmes en peine au niveau 5, deux spectres au niveau 7 ou deux ombres suprêmes au niveau 9. Le maître des suaires peut toujours choisir le type de morts-vivants qu'il invoque parmi tous ceux auxquels il a accès, mais le nombre de créatures invoquées ne change pas.

Renvois supplémentaires. Au niveau 2, le maître des suaires obtient Renvois supplémentaires en tant que don supplémentaire. De plus, ses niveaux de maître des suaires se cumulent avec ses niveaux dans toute autre classe capable de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants (comme le prêtre), pour ce qui est de déterminer les modificateurs des tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Note : Une autre version révisée de cette classe de prestige, avec une progression en sorts plus rapide, est proposée dans le *Libris Mortis*.

GARDIEN LUNAIRE

Lorsqu'un personnage est contaminé par la lycanthropie d'un loup-garou ou d'un autre lycanthrope maléfique, il doit trouver rapidement un remède ou il succombera tout aussi rapidement à la nature fondamentalement mauvaise de son côté bestial. Mais les lanceurs de sorts divins bons ou neutres ayant des liens puissants avec leur divinité ou les entités qu'ils représentent parviennent parfois à se servir de cette connexion divine pour enrayer leur chute du côté du Mal. Ceux qui y parviennent sont connus sous le nom de gardiens lunaires.

Les conditions pour devenir gardien lunaire sont évidentes, mais elles sont nettement plus difficiles à remplir qu'il n'y paraît a priori. Le lycanthrope infecté doit prier pour résister à la tentation de céder à ses toutes récentes pulsions bestiales, mais à terme, ceux qui parviennent à résister si vaillamment sont récompensés en étant libérés du risque de perdre leur alignement (en terme de jeu, le PJ lycanthrope doit parvenir à résister au changement d'alignement imposé par la maladie jusqu'à ce qu'il ait gagné assez d'expérience pour prendre un niveau dans la classe de prestige de gardien lunaire).



Les PNJ gardiens lunaires s'engagent souvent dans des quêtes périlleuses au nom de leur patron divin, ou infiltrent des cultes de lycanthropes maléfiques afin de les détruire de l'intérieur. Les rares gardiens lunaires maléfiques tireront avantage de la confiance naturelle que leur accorderont initialement les PJ, pour ne révéler leur véritable nature qu'au moment le plus crucial.

Adaptation. Cette classe de prestige remplit un rôle tout particulier en permettant à un PJ infecté par la lycanthropie de poursuivre l'aventure. Pour votre campagne, vous pouvez décider de durcir ou d'assouplir les prérequis de la classe de prestige pour la rendre plus accessible ou plus stimulante pour le PJ en question tout en restant équilibrée vis à vis du reste de votre univers.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir gardien lunaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Sorts. Lanceur de sorts divins de niveau 3.

Spécial. Le candidat doit être un lycanthrope infecté conscient de sa condition.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de gardien lunaire :

Armes et armures. Un gardien lunaire ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Incantation naturelle. Au niveau 1, le gardien lunaire obtient Incantation naturelle en tant que don supplémentaire s'il ne le possède pas déjà.

Sorts. A chaque niveau impair de gardien lunaire,

le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts divins précédentes dans laquelle il avait accès à des sorts de niveau 3. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le gardien lunaire possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Transformation volontaire (Ext). Au niveau 1, le gardien lunaire reçoit la bénédiction de la déesse de la lune. Contrairement aux autres lycanthropes infectés, il peut choisir de se transformer volontairement sous forme animale ou hybride sans pour autant changer immédiatement et à jamais d'alignement et prendre celui de son type lycanthropique. Le gardien lunaire est toujours sujet au risque de transformation involontaire les nuits de pleine lune et lorsqu'il subit des dégâts en combat, mais même s'il échoue à un jet de Contrôle de forme dans ces circonstances, son alignement ne changera pas pour autant. De plus, un gardien lunaire échouant à un test de Contrôle de forme pour reprendre forme humaine peut en retenter un nouveau à chaque round, au lieu de devoir attendre l'aube.

Transformation accélérée (Ext). Au niveau 3, le gardien lunaire peut effectuer tout test de Contrôle de forme par une action de mouvement au lieu d'une action simple, bien qu'il ne puisse toujours changer de forme qu'une fois par round.

Transformation instantanée (Ext). Au niveau 5, le gardien lunaire peut effectuer tout test de Contrôle de forme par une action libre. De plus, il peut également effectuer son jet hors de son tour de jeu, en réponse à l'action d'un autre personnage. Il ne peut toujours pas changer de forme plus d'une fois par round.

LE GARDIEN LUNAIRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+2	+2	+0	Incantation animale, transformation volontaire	—
2	+2	+3	+3	+0	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
3	+3	+3	+3	+1	Transformation accélérée	—
4	+4	+4	+4	+1	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
5	+5	+4	+4	+1	Transformation instantanée	—

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Contrôle de forme (Sag) ainsi que toutes les compétences apparaissant dans la description de l'animal dont le personnage est un représentant lycanthrope.

MANTEAU DE LA NUIT

Les manteaux de la nuit sont des serviteurs des divinités perverses et cruelles de la nuit qui étudient les arts maléfiques à la recherche des plus noirs secrets. Leur volonté et leur détermination sont sans faille, bien que cette dévotion soit de la plus perverse des natures. Les manteaux de la nuit tissent de tentaculaires intrigues, exerçant leur domination mentale, recourant au chantage ou contrôlant leurs pions grâce à leur maîtrise des illusions, de la nécromancie et des enchantements. Cependant, ils n'hésiteront pas à détruire sans pitié leurs « jouets » si le besoin s'en fait sentir. Cruels et rusés, ils n'hésitent pas à fuir si c'est pour revenir prendre leur revanche plus tard.

L'honneur n'a aucune signification aux yeux des manteaux de la nuit ; ils agissent comme bon leur semble, tant que cela peut leur apporter plus de pouvoir ainsi qu'à leur patron divin, par extension. Les manteaux de la nuit sont bien souvent des prêtres, bien que certains d'entre eux aient également quelques niveaux de barde, d'ensorceleur, de magicien ou de roublard. La voie des manteaux de la nuit attire rarement les druides ou rôdeurs, bien qu'ils puissent eux aussi lancer des sorts divins.

Les manteaux de la nuit s'établissent dans les communautés grandes comme petites, où ils vénèrent souvent leur divinité dans le plus grand secret. Nombre d'entre eux travaillent secrètement à renverser le gouvernement en place ou organisent de faux cultes pour servir leurs ambitions.

Adaptation. Bien que cette classe de prestige ne soit pas spécifique à Vecna, elle peut tout à fait être liée à une organisation lui vouant un culte, étant donné les correspondances en terme d'alignement et d'objectifs. Les manteaux de la nuit peuvent aussi compter parmi les rangs d'une guilde d'assassins, d'une guilde des voleurs, d'un culte secret ou d'une conspiration travaillant dans l'ombre.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir manteau de la nuit, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +3.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Bluff, degré de maîtrise de 2 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 4 en Discrétion, degré de maîtrise de 4 en Représentation (au choix).

Dons. Ecole renforcée (Enchantement, Illusion ou Nécromancie), Volonté de fer.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de niveau 3. Un candidat prêtre doit également avoir accès au domaine du Mal.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de manteau de la nuit :

Armes et armures. Un manteau de la nuit ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

LE MANTEAU DE LA NUIT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Sorts des ténèbres	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+3	+3	Yeux de la nuit	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+4	+4	Paroles d'ombre	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	<i>Mensonges véritables</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+2	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+5	Esprit obscur	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+2	+6	+6	<i>Créatures de la nuit</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+3	+7	+7	<i>Voix du mal indicible</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag)



Sorts. A chaque niveau de manteau de la nuit, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le manteau de la nuit possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Sorts des ténèbres (Ext). Au niveau 1, un manteau de la nuit lance tout sort possédant le descripteur [ténèbres] avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Yeux de la nuit (Ext). Lorsque le manteau de la nuit atteint le niveau 2, ses yeux deviennent totalement noir, ce qui lui confère la vision dans le noir à une portée de 18 m. Il peut également voir à travers les ténèbres magiques, jusqu'à une portée de 3 m, avec la même vision en noir et blanc conférée par vision dans le noir. Enfin, le manteau de la nuit ne peut plus être aveuglé par des effets magiques.

Paroles d'ombre (Sur). Au niveau 3, le manteau des ténèbres est capable de communiquer par les mystiques ombres de l'esprit. Par une action libre, il peut murmurer de courts messages à l'intention d'autres fidèles de sa divinité, et chacune de ces créatures située à moins de 150 mètres entend le message comme s'il murmurait dans son esprit. Les observateurs éventuels peuvent également entendre les paroles s'ils sont suffisamment proches pour entendre les murmures réels du manteau de la nuit (jet de Perception auditive DD 15 si le témoin est à moins de 3 m du manteau de la nuit, +1 tous les 1,50 mètres au-delà). Paroles d'ombre est un effet de son et de langage.

Mensonges véritables (Mag). Dès le niveau 5, un manteau de la nuit peut accéder à l'esprit d'une créature et modifier sa mémoire comme s'il utilisait le sort de barde de niveau 4 *modification de mémoire* (avec un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe du manteau de la nuit ; jet de sauvegarde DD 10 + 1/2 niveau de classe + modificateur de Charisme). Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Esprit obscur (Ext). A partir du niveau 7, le manteau de la nuit peut se servir de la puissance de son esprit pour se protéger. Il ajoute son éventuel bonus d'Intelligence à tous ses jets de sauvegarde.

Créatures de la nuit (Mag). Une fois par semaine, par une action simple, un manteau de la nuit de niveau 8 ou plus peut invoquer une ombre par niveau de classe. Les ombres invoquées agissent selon ses ordres pour un nombre de rounds égal à son niveau de classe. Toute ombre créée grâce à leur pouvoir de création de rejeton passe également sous le contrôle du manteau de la nuit, mais elles disparaissent lorsque la durée du pouvoir prend fin, comme les autres. Le manteau de la nuit peut communiquer verbalement avec les ombres comme s'il connaissait leur langage ; il peut aussi utiliser son pouvoir de paroles des ombres avec elles.

Voix du mal indicible (Mag). Au niveau 10, un manteau de la nuit peut prendre le contrôle d'une créature comme s'il utilisait un sort *domination universelle* (avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et perdure pendant 24 heures, à moins que le manteau des ombres y mette un terme prématuré. Contrairement à la plupart des pouvoirs magiques, *voix du mal indicible* possède une composante verbale.

