



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE TOURMENTEUR

LE TOURMENTEUR



**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR KATANS**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

TOURMENTEUR

Vous trouverez la description du tourmenteur dans le *Codex Martial*.

INFORMATIONS

TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux tourmenteurs.

Caractéristiques. En tant que personnage combattant, le tourmenteur compte sur des valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution honorables. Toutefois, nombre de ses pouvoirs maudits et compétences tirent parti d'une valeur de Charisme élevée, qui déterminera à la fois leur puissance et le nombre de points de maléfices du tourmenteur.

Alignement. Ne doit pas être bon.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de classe du tourmenteur (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha),

Psychologie (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du tourmenteur.

Armes et armures. Le tourmenteur est formé au maniement des armes simples et de guerre, ainsi qu'au port des armures légères et au maniement des boucliers (à l'exception du pavois). Le tourmenteur ignore le risque d'échec des sorts profanes lié au port des armures légères et des boucliers.

Maléfices (Ext). Le tourmenteur tire une grande partie de sa puissance d'une réserve d'énergie destructrice. Il possède un nombre de points de maléfices égale à la moitié de son niveau de classe, arrondi à l'inférieur, plus son bonus de Charisme. Il peut dépenser des points de maléfices pour activer certaines capacités (voir la description des capacités, ci-dessous).

Tourment (Sur). Par une action libre, le tourmenteur peut dépenser un nombre de points de maléfices jusqu'au tiers de son niveau, arrondi au supérieur, et désigner une cible visible à moins de 18 mètres. Si cette cible rate un jet de Volonté (DD

LE TOURMENTEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour —			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+0	+2	Maléfices, tourment	—	—	—	—
2	+2	+0	+0	+3	Résistance aux arcanes	—	—	—	—
3	+3	+1	+1	+3	Compagnon des ténèbres	—	—	—	—
4	+4	+1	+1	+4	—	0	—	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Aura de malchance	0	—	—	—
6	+6/+1	+2	+2	+5	—	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+2	+5	Fermeté	1	—	—	—
8	+8/+3	+2	+2	+6	Don supplémentaire	1	0	—	—
9	+9/+4	+3	+3	+6	Tourment de masse	1	0	—	—
10	+10/+5	+3	+3	+7	Maître de la peur	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	—	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Don supplémentaire	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Lamentation	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Maître de l'effroi	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Messe noire	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Désolation	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Don supplémentaire	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Maître du supplice	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Grande aura de malchance	3	3	3	3

10 + la moitié de son niveau de classe + modificateur de Cha), elle subit un malus de -1 par point de maléfices dépensé à tous ses jets d'attaques, de dégâts, de compétences, de caractéristiques et de sauvegarde durant 1 heure. De plus, elle subit un malus de -3 mètres à tous ses modes de déplacement. Cette pénalité ne peut réduire une vitesse en-dessous de 3 mètres. Ce pouvoir ne se cumule pas avec lui-même ; l'utiliser avec succès plusieurs fois sur la même cible entraîne simplement une remise au départ de la durée d'effet.

Résistance aux arcanes (Sur). À partir du niveau 2, un tourmenteur ajoute son modificateur de Charisme à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques profanes.

Compagnon des ténèbres. À partir du niveau 3, le tourmenteur peut faire appel aux services d'un compagnon des ténèbres, une créature d'ombre issue de sa propre volonté. Invoquer un compagnon des ténèbres nécessite un rituel de 24 heures et la dépense de 100 po en composants. Le compagnon occupe un espace comme une créature de taille P et possède les mêmes modes et vitesses de mouvement que son maître, dont il ne peut s'éloigner de plus de 36 mètres. Il ne peut attaquer et ne contrôle aucune case (et ne peut donc pas aider un personnage à prendre une cible en tenaille) et n'est jamais reconnu comme une menace par un adversaire. Il est immatériel et immunisé à toute forme de dégâts, mais peut être banni par une *dissipation de la magie* ou un effet équivalent (dans ce cadre, le niveau de lanceur de sorts considéré est égal au niveau de classe du tourmenteur). Le compagnon des ténèbres est considéré comme un sort de niveau égal au tiers du niveau du tourmenteur (arrondi à l'inférieur).

Un compagnon ne peut pénétrer une zone d'antimagie. S'il se retrouve pris dans une telle zone, il est propulsé à l'extérieur de la zone dans une direction au hasard. Si ce déplacement l'éloigne de plus de 36 mètres de son maître, il est banni et doit être réinvoqué.

Le compagnon des ténèbres confère divers pouvoirs à son maître en fonction du niveau de celui-ci. Deux pouvoirs peuvent être actifs à la fois. Changer un des pouvoirs actifs requiert une action simple.

- **Niveau 3** : tous les ennemis adjacents au compagnon subissent un malus de -2 à leurs jets de sauvegarde.
- **Niveau 6** : tous les ennemis adjacents au compagnon subissent un malus de -2 à leur classe d'armure.

- **Niveau 9** : tous les ennemis adjacents au compagnon subissent un malus de -5 à toute forme de résistance aux énergies destructives. Cet effet n'affecte pas les immunités éventuelles.
- **Niveau 12** : le tourmenteur peut voir dans une zone de 12 mètres de rayon autour du compagnon. Il peut voir à travers toutes les formes d'obscurité, même magiques, et peut distinguer les créatures invisibles. Le tourmenteur est effectivement aveugle tant que cette capacité est active. S'il se trouve dans le rayon de vision de son compagnon, il peut agir, mais a 30 % de chance d'échouer à toute action physique (attaque, compétence physique, lancement de sorts avec composantes gestuelles, etc.).
- **Niveau 15** : tous les ennemis adjacents au compagnon subissent une pénalité de -5 à toute forme de résistance à la magie.
- **Niveau 18** : tous les ennemis adjacents au compagnon subissent une pénalité de -5 à toute forme de réduction des dégâts.

Sorts. Dès le niveau 4, un tourmenteur peut lancer un petit nombre de sorts profanes. Un tourmenteur doit choisir et préparer ses sorts à l'avance, ce qui nécessite une heure de méditation. Il connaît tous les sorts d'ensorceleur/magicien des niveaux auxquels il a accès des écoles de divination, enchantement, transmutation et nécromancie.

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de tourmenteur. Pour préparer ou lancer un sort, un tourmenteur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du tourmenteur.

Comme les autres lanceurs de sorts, le tourmenteur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la table ci-contre. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée. Quand la ci-contre indique que le tourmenteur peut lancer "0" sort d'un niveau de sort par jour, il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder un Charisme élevé.

Jusqu'au niveau 3, le tourmenteur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de tourmenteur moins 3.

Aura de malchance (Sur). À partir du niveau 5, un tourmenteur peut dépenser deux points de





maléfices par une action immédiate pour générer un champ de malchance qui affecte les attaques de ses assaillants. Toute attaque ou sort (même bénéfique) destiné au tourmenteur a 25 % de chance d'échouer. Le tourmenteur obtient également 25 % de chance de résister aux coups critiques et attaques surnoises. Cet effet dure 1 round par niveau de classe.

Fermeté (Ext). Un tourmenteur de niveau 7 résiste mieux aux effets néfastes. S'il réussit un jet de Réflexes ou de Vigueur contre un effet néfaste n'ayant qu'un effet partiel sur un jet de sauvegarde réussi, il ignore totalement l'effet.

Don supplémentaire. Aux niveaux 8, 12 et 18, le tourmenteur obtient un don supplémentaire choisi parmi les dons de guerrier, de métamagie et de créa-

tion d'objets. Pour acquérir un don, le tourmenteur doit en remplir tous les prérequis.

Tourment de masse (Ext). À partir du niveau 9, le tourmenteur peut dépenser un point de maléfices supplémentaire pour que son tourment affecte une zone de 3 mètres de rayon autour de la première créature ciblée. Le tourmenteur peut choisir de ne pas affecter certaines cibles avec ce pouvoir.

Maître de la Peur (Ext). À partir du niveau 10, le tourmenteur obtient un bonus égal au tiers de son niveau (arrondi à l'inférieur) à tous ses jets d'Intimidation. Il peut intimider en situation sociale en 1 round au lieu d'une minute, et intimider en combat par une action rapide au lieu d'une action simple.

Lamentation (Sur). En dépensant deux points de maléfices par une action rapide, un tourmenteur de niveau 13 ou plus peut affecter une cible visible à moins de 18 mètres. Cette cible subit un malus de -6 à une caractéristique au choix du tourmenteur pendant 1 round par niveau de classe. Cette pénalité ne peut abaisser la valeur de la caractéristique en-dessous de 1. Plusieurs lamentations affectant

la même cible, même sur des caractéristiques différentes, ne se cumulent pas entre elles. Lancer lamentation sur une cible déjà affectée dissipe l'effet présent pour ne laisser actif que le nouvel effet.

Un jet de Volonté réussi (DD 10 + la moitié du niveau du tourmenteur + modificateur de Cha) réduit le malus à -2 et la durée à 1 round.

Maître de l'Effroi (Ext). Un tourmenteur de niveau 14 ou plus peut démoraliser en combat un nombre d'ennemis égal au plus à son modificateur de Charisme. Ces ennemis doivent de trouver à moins de 9 mètres du tourmenteur. De plus, le tourmenteur ignore dorénavant les malus de taille à ses tests d'Intimidation.

Messe noire (Sur). À partir du niveau 15, un tourmenteur peut récupérer un sortilège lancé depuis sa dernière méditation de sorts (voir le paragraphe Sorts). Pour cela, il doit exécuter un rituel de 10 minutes et dépenser un nombre de points de maléfices égal au niveau du sort.

Désolation (Sur). Un tourmenteur de niveau 17 peut dépenser trois points de maléfices par une action simple pour invoquer une malédiction ultime sur une cible visible à moins de 18 mètres. Si la cible échoue à un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de tourmenteur + modificateur de Cha), elle subit une pénalité de -6 à toutes ses caracté-

ristiques, ne peut effectuer qu'une action simple ou de mouvement par round, et doit réussir un jet de Concentration (DD 10 + la moitié du niveau du tourmenteur + modificateur de Cha + niveau de la faculté ou du sort) pour lancer un sort ou manifester une faculté psionique. Cet effet dure 1 round par niveau de tourmenteur et ne se cumule pas avec lui-même ou avec la capacité de lamentation.

Maître du supplice (Ext). Un tourmenteur de niveau 19 ajoute son niveau de classe à ses test d'Intimidation (ce bonus ne se cumule pas avec celui accordé par maître de la peur) et peut utiliser sa compétence Intimidation contre les créatures qui y sont normalement immunisées. Ces créatures disposent toutefois d'un bonus de +10 à leur jet pour résister à la tentative d'Intimidation.

Grande aura de malchance (Ext). Un tourmenteur de niveau 20 est entouré en permanence d'une aura de malédiction qui lui confère 10 % de chance d'éviter automatiquement toute attaque (comme dissimulation, mais 10 % au lieu des 20 % de ce pouvoir). Cet effet s'applique à toutes les formes d'attaque, y compris attaques à distance et sortilèges nécessitant un jet d'attaque, et se cumule avec tous les sorts et effets conférant un bonus de camouflage. Cet effet n'est pas magique et résiste donc à *vision lucide* et aux sorts et effets ignorant ou annulant la dissimulation magique.

Anciens tourmenteurs

Un tourmenteur qui devient d'alignement bon perd son compagnon, toutes ses aptitudes de classe, en dehors de sa formation au maniement des armes et au port des armures, et ne peut plus progresser en tant que tourmenteur. Ces capacités reviennent automatiquement dès que l'alignement du tourmenteur cesse d'être bon, sauf le compagnon qui doit être ré invoqué.

Exemple de tourmenteur elfe

Armure : armure de cuir cloutée (+2 à la CA, vitesse de déplacement 9 m, 7.5 kg)

Armes : rapière (1d6, crit. 18-20/x2, 1 kg, une main, perforant).

Arc long (1d8, crit. x3, facteur de portée 30 m, 1.5 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Don : Tir à bout portant.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 30 flèches.

Richesse : 4d4 po.

