



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# L'ARCHIVISTE

**L'ARCHIVISTE**



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,  
PAR JAMES WYATT, ARI MARMELL & C. A. SULEIMAN**

**TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS**

« Vous pouvez soit me vendre la stèle maudite, soit attendre que son véritable propriétaire vienne la réclamer. Le choix est vôtre. »

— Anselmo Durod, abbé protecteur de la Doctrine Consacrée

Un archiviste est un utilisateur de la magie divine, mais sa ressemblance avec le prêtre s'arrête à la nature de la magie qu'il manipule. En effet, l'archiviste a plus en commun avec le magicien qu'avec les autres serviteurs du divin, en raison de la manière très académique avec laquelle il développe et entretient sa liste de sorts. Les archivistes recherchent les sources ésotériques de savoir divin, quelles qu'elles soient, et les collectionnent pour leur propre usage.

## Devenir archiviste

Archiviste est une profession bien plus académique que prêtre ou paladin, mais plus robuste et aventureuse que l'ermite magicien moyen. En rai-

son de leur travail d'exploration parfois dangereux, les archivistes développent des techniques pour se protéger, ainsi que leurs alliés, des dangers qui accompagnent trop souvent les savoirs perdus ou interdits qu'ils recherchent. Les archivistes sont ainsi des personnages de soutien exceptionnels, aidant de leur mieux ceux qui à leur tour leur viennent en aide dans leur quête de savoir.

**Caractéristiques.** La caractéristique la plus importante pour un archiviste est l'intelligence. Cet intellect doit être également modéré par une bonne dose de Sagesse, pour éviter que, dans son étude approfondie du mal et de ses représentants, l'archiviste ne se laisse tenter par la corruption. Enfin, une bonne Constitution est nécessaire pour endurer la rigueur des missions voulues par le métier.

**Races.** Les elfes font généralement les meilleurs archivistes, en raison de leur longévité et de leur inclinaison naturelle pour la magie. Humains et gnomes sont aussi attirés par cette classe, devenant souvent des chercheurs plus qu'ambitieux. Les

### L'ARCHIVISTE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de Réflexes	Bonus de Vigueur	Bonus de Volonté	Spécial	Sorts									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+2	+2	Écriture de parchemins, savoir obscur (tactiques) 3/jour	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Maîtrise des connaissances	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+3	Savoir obscur 4/jour	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+4	Esprit inébranlable	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+4	Savoir obscur (résistance)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+5	Savoir obscur 5/jour	4	4	4	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+5	Maîtrise des connaissances	4	5	4	3	2	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+6	Savoir obscur (anatomie)	4	5	4	4	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+6	Savoir obscur 6/jour	4	5	5	4	3	2	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+7	Don supplémentaire	4	5	5	4	4	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+7	Savoir obscur (terrible secret)	4	5	5	5	4	3	2	—	—	—
12	+6	+4	+8	+8	Savoir obscur 7/jour	4	5	5	5	4	4	3	—	—	—
13	+6	+4	+8	+8	Maîtrise des connaissances	4	5	5	5	5	4	3	2	—	—
14	+7	+4	+9	+9	Savoir obscur (anticipation)	4	5	5	5	5	4	4	3	—	—
15	+7	+5	+9	+9	Savoir obscur 8/jour	4	5	5	5	5	4	4	3	2	—
16	+8	+5	+10	+10	—	4	5	5	5	5	5	4	4	3	—
17	+8	+5	+10	+10	Maîtrise des connaissances	4	5	5	5	5	5	5	4	3	2
18	+9	+6	+11	+11	Savoir obscur 9/jour	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3
19	+9	+6	+11	+11	—	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
20	+10	+6	+12	+12	Don supplémentaire	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5

**Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) :** Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Renseignements (Cha)

nains font de bons archivistes mais ont tendance à considérer cette classe comme un peu trop souple sur la morale selon leurs critères. Halfelins et demi-orques suivent rarement la voie de l'archiviste.

**Alignement.** Les personnages de tout alignement peuvent devenir archiviste, mais c'est une classe qui nécessite une certaine dose de détachement scientifique. Aussi, les archivistes d'éthique plutôt loyale sont les plus communs.

**Dés de vie.** d6.

## Aptitudes de classe

Toutes les aptitudes de classe de l'archiviste sont au service de son objectif final : la recherche de connaissances mystiques et divines, perdues au cœur de lieux étranges et oubliés, afin d'en acquérir la compréhension et la maîtrise.

**Armes et armures.** L'archiviste est formé au maniement des armes simples et au port des armures légères et intermédiaires. Par contre, ils n'est pas formé au maniement des boucliers.

**Sorts.** Un archiviste peut lancer des sorts divins, initialement issus de la liste de sorts du prêtre bien qu'il puisse par la suite découvrir, apprendre et préparer des sorts divins n'appartenant pas à cette liste. Contrairement aux prêtres, les archivistes préparent leurs sorts grâce à un livre de prières, une compilation des sorts divins qu'ils connaissent. Pour apprendre ou lancer un sort, un archiviste doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence de l'archiviste.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'archiviste ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens de base est indiqué sur sa table de progression. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir page 8 du *Manuel des Joueurs*). Il doit choisir et préparer ses sorts en avance en étudiant son livre de prières pendant une heure, après une bonne nuit de sommeil. Pendant qu'il étudie, l'archiviste choisit quels sorts il va préparer pour la journée.

**Livre de prières.** Contrairement au prêtre, l'archiviste ne reçoit pas ses sorts quotidiens d'une quelconque entité divine ou cosmique qu'il vénérerait. A la manière d'un magicien, il doit rechercher et collectionner de nouveaux sorts, à partir de sources aussi ésotériques qu'une stèle funéraire, une sainte

table ou toute autre inscription magique. Il ne peut préparer aucun sort qu'il n'a d'abord consigné dans son livre de prières, à l'exception de *lecture de la magie*, que les archivistes peuvent préparer de tête.

Le personnage commence sa carrière avec un livre de prières contenant tous les sorts de prêtre de niveau 0 plus trois du 1<sup>er</sup> niveau de prêtre, choisis par le joueur. On y ajoute un nouveau sort de 1<sup>er</sup> niveau de prêtre par point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage, qui est encore choisi par le joueur. Chaque fois que le personnage gagne un niveau d'archiviste, il ajoute deux nouveaux sorts de prêtre dans son grimoire, ces sorts devant automatiquement être d'un niveau auquel il a accès (en considérant son niveau nouvellement augmenté). À n'importe quel moment, le personnage peut également recopier de nouveaux sorts divins trouvés sur des parchemins, mais il doit effectuer tous les jets nécessaires et y consacrer le temps requis (voir Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre grimoire, page 178 du *Manuel des Joueurs*). L'archiviste peut ainsi apprendre et préparer des sorts divins n'appartenant pas à la liste de sorts du prêtre, mais les deux nouveaux sorts qu'il obtient gratuitement lorsqu'il gagne un niveau doivent toujours être choisis dans la liste de sorts du prêtre.

**Savoir obscur.** Trois fois par jour, au prix d'une action de mouvement, l'archiviste peut puiser dans ses connaissances exhaustives des monstres pour conférer à ses alliés divers avantages face aux créatures qu'ils affrontent. Les secrets de savoir obscur ne peuvent porter que sur les aberrations, les créatures magiques, les élémentaires, les extérieurs ou les morts-vivants.

À mesure que son niveau augmente, un archiviste découvre de nouvelles applications de son savoir obscur et peut aussi s'en servir plus souvent. Il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire tous les trois niveaux d'archiviste (4/jour au niveau 3, 5/jour au niveau 6, etc.).

Pour utiliser savoir obscur, l'archiviste doit réussir un jet de Connaissances correspondant à la créature en question. Un jet de Connaissances (mystères) révèle les secrets des créatures magiques, Connaissances (exploration souterraine) concerne les aberrations, Connaissances (religion) a trait aux morts-vivants, et Connaissances (les plans) s'applique à la fois aux extérieurs et élémentaires. Le DD du jet est de 15. La plupart des aptitudes de savoir obscur de l'archiviste sont toutefois plus efficace si celui-ci réussit son jet avec une marge de 10 ou plus.





Savoir obscur ne peut être utilisé qu'une seule fois contre une créature donnée.

Le savoir obscur d'un archiviste peut affecter une seule créature ou toutes les créatures du même type, en fonction de l'effet utilisé. Une créature ciblée doit se trouver à moins de 18 mètres et l'archiviste doit être conscient de sa présence, bien qu'il n'ait pas besoin de pouvoir la voir. Les effets de savoir obscur durent 1 minute, sauf indication contraire.

**Tactiques.** L'archiviste connaît bien les techniques martiales des créatures de cette race, conférant à ses alliés un bonus de +1 aux jets d'attaque contre elles. Par exemple, un archiviste confronté à un cthuul qui réussirait son jet de Connaissances (exploration souterraine) conférerait à ses alliés le bonus à l'attaque contre tous les cthuuls qu'ils affronteraient au cours de cette rencontre. Si l'archiviste réussit son jet de Connaissances avec une marge de 10 ou plus, ce bonus passe à +2. S'il réussit avec une marge de 20 ou plus, il grimpe encore à +3.

**Résistance.** A partir du niveau 5, l'archiviste peut user de son savoir obscur pour aider ses alliés à résister à l'influence corruptrice d'autres créatures. Les alliés situés à moins de 18 mètres de l'archiviste obtiennent un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde contre tous les effets utilisés par les créatures affectées. Si l'archiviste réussit son jet de Connaissances avec une marge de 10 ou plus, ce bonus passe à +2. S'il réussit avec une marge de 20 ou plus, il grimpe encore à +3.

**Anatomie.** A partir du niveau 8, l'archiviste peut guider ses alliés pour qu'ils frappent les points vitaux de ses ennemis. Avec un jet de Connaissances réussi, il leur confère un bonus aux jets de dégâts des armes effectués contre les créatures ciblées égal à 1d6. Si l'archiviste réussit son jet de Connaissances avec une marge de 10 ou plus, ce bonus passe à +2. S'il réussit avec une marge de 20 ou plus, il grimpe encore à +3.

**Terrible secret.** En énonçant à voix haute un terrible secret concernant la créature ciblée, un archiviste de niveau 11 ou plus peut l'*éblouir* pour 1 round. Contraire aux autres effets de savoir obscur, cette aptitude ne peut être utilisée que contre une seule créature. Si l'archiviste réussit son jet de Connaissances avec une marge de 10 ou plus, la créature est alors *hébétée* pour 1 round. S'il réussit avec une marge de 20 ou plus, il la créature est *étourdie* pour 1 round (si la cible ne peut pas être *étourdie* mais peut être *hébétée*, comme c'est le cas

pour la plupart des morts-vivants, alors l'archiviste peut choisir d'*hébéter* la cible au lieu de l'*étourdir*).

**Anticipation.** A partir du niveau 14, l'archiviste peut apprendre à ses alliés à mieux anticiper les attaques des créatures affectées, ce qui complique la tâche de ces dernières lorsqu'il s'agit de frapper juste et d'infliger des dégâts. Les alliés à moins de 9 m de l'archiviste obtiennent un bonus d'intuition de +1 à la CA qui s'applique uniquement contre les attaques des créatures affectées. Si l'archiviste réussit son jet de Connaissances avec une marge de 10 ou plus, ce bonus passe à +2. S'il réussit avec une marge de 20 ou plus, il grimpe encore à +3.

**Écriture de parchemins.** Un archiviste de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins, ce qui lui permet de créer des parchemins magiques.

**Maîtrise des connaissances.** Au niveau 2, l'archiviste obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Décryptage et d'une compétence de Connaissances de son choix. Aux niveaux 7, 13 et 17, l'archiviste peut choisir une nouvelle compétence de Connaissances qui bénéficiera du bonus de +2.

**Esprit inébranlable (Ext).** A partir du niveau 4, l'archiviste obtient un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements, en raison de sa profonde concentration et de sa rigoureuse discipline intellectuelle.

**Don supplémentaire.** Au niveau 10 et à nouveau au niveau 20, l'archiviste peut choisir un don supplémentaire dans la liste suivante : École renforcée, Talent (toute compétence de Connaissances), tout don de métamagie ou de création d'objets.



## Jouer un archiviste

En tant qu'archiviste, vous voyagez en permanence à la recherche de mystères de magie divine. Étant donné que votre compréhension de la magie passe essentiellement par l'étude du verbe, vous chérissez les écrits magiques de toutes sortes et vous êtes prêt à voyager loin pour étudier une sainte écriture ou une inscription mystique récemment (ou très bien-tôt) découverte. D'un point de vue général, vous êtes moins cloîtré que le mage moyen, étant donné votre grande expérience du monde et votre Sagesse élevée, mais vous n'êtes pas non plus un pur champion des dieux. Les secrets que vous découvrirez sont votre unique récompense et votre confiance en vous et le plaisir que vous retirez de votre travail ont bien plus de valeur à vos yeux que la creuse approbation d'une quelconque organisation ou hiérarchie.

## Religion

Bien que la plupart des archivistes soient croyants, il est dans leurs habitudes d'accorder plus d'importance au pouvoir divin qu'au divin lui-même. Les archivistes dans leur ensemble sont liés à toutes les divinités connues. Certains déterrent les secrets d'une époque révolue pour la plus grande gloire de leur divinité, tandis que d'autres cherchent seulement à empêcher le savoir le plus sacré de tomber entre de mauvaises mains. D'autres encore ne voient presque aucun lien entre leurs croyances et leur travail, en dehors du fait qu'ils considèrent chacun de leurs succès comme une faveur de leur dieu.

## Autres classes

Les archivistes s'entendent généralement bien avec les magiciens, qui apprécient leur approche très académique des études magiques. En revanche, leurs relations avec les prêtres varient grandement en fonction de l'individu. Certaines Églises voient les archivistes comme l'un des bras indispensables de la volonté de leur divinité, tandis que d'autres les considèrent comme guère plus que des voleurs cherchant à piller et profaner les textes sacrés. La plupart des druides voient d'un mauvais œil le fait que leurs sorts soient lancés par des individus qui ne suivent pas les enseignements druidiques. Les archivistes voyagent souvent en compagnie de bardes et de roublards (une autre preuve de leur félonnie aux yeux de certains prêtres étroits d'esprit), avec

qui ils partagent un certain intérêt pour les savoirs anciens et la quête de trésors disparus.

## Combat

Les archivistes ne sont pas des combattants de première ligne efficaces et ils se retirent souvent en compagnie des mages lorsqu'un combat éclate. Ils sont toutefois plus robustes et généralement mieux protégés que leurs collègues profanes ; et ils vont au combat sans hésiter lorsque cela s'avère nécessaire (par exemple pour protéger un allié plus faible).

Les archivistes sont particulièrement efficaces dans les groupes incluant d'autres lanceurs divins ou bardes. À condition de pouvoir se préparer, un archiviste peut utiliser ses pouvoirs pour renforcer ses alliés, y compris les prêtres, de sorte que lorsque le combat commence, les prêtres puissent foncer au corps-à-corps en compagnie des guerriers, laissant aux archivistes le soin de protéger et guérir.

Si les PJ sont susceptibles d'affronter des ennemis possédant un talon d'Achille, il peut être très avantageux de recruter un archiviste. Ce dernier peut souvent détenir des informations cruciales à propos des faiblesses de leurs ennemis, capables de faire la différence entre la défaite et la victoire.

## Progression

On dit souvent qu'on ne devient pas archiviste, on l'est à la naissance. Nombre de ceux qui embrassent cette profession ont une curiosité naturellement exacerbée, souvent accompagnée d'une sorte de respect ou d'admiration pour la puissance divine. Certains archivistes ont commencé leur carrière comme apprenti magicien ou jeune prêtre, mais ont finalement été rattrapés par leur soif de découvertes, de savoir perdu et de connaissances interdites.

La plupart des archivistes font de leur carrière une vie ; plus ils en apprennent, plus ils ont l'impression qu'il leur reste à apprendre. D'autres préfèrent se multiclasser pour compléter leurs aptitudes, parfois en se pliant aux convenances de leur Église en prenant quelques niveaux de prêtre ou même de paladin. Plus rarement, la soif de connaissances d'un archiviste l'incite à s'orienter également du côté des arts profanes, partageant ses études entre exploration divine et mystères des arcanes. L'archiviste est aussi une classe très homogène en matière de prérequis, offrant un grand nombre de possibilités pour le choix d'une éventuelle classe de prestige.

