



le Scriptorium

présente :
des règles pour
le système d20



VARIANTES DE CLASSES



Image © Wizards of the Coast

VARIANTES DE CLASSES

**DES RÈGLES OPTIONNELLES POUR LE SYSTÈME D20
TRADUITES PAR ARBITAL**

Issu du contenu OGL des *Arcanes Exhumées*, édité par *Wizards of the Coast*.

I) INTRODUCTION

Dans l'aide qui suit, je vous présente les différentes variantes de classes contenues dans le livre *les Arcanes Exhumées*. *Les Arcanes Exhumées* proposent un très grand nombre de variantes dans les règles de *Donjons & Dragons*, et c'est peut être pour cela que c'est un des suppléments pour règles les plus appréciés des maîtres du jeu ainsi que des joueurs.

Dans le troisième chapitre, des variantes de classes sont proposées... Mais qu'est ce qu'une variante de classe exactement ? Une variante de classe consiste à prendre plusieurs aptitudes d'une classe afin de les modifier et ainsi créer une nouvelle classe, proche techniquement mais nouvelle au niveau du concept. Ainsi en prenant pour base notre cher paladin classique, les arcanes exhumées vous propose un paladin de la tyrannie !

L'intérêt de ces variantes de classe est qu'elles permettent de personnaliser au mieux son personnage tout en gardant une certaine continuité tout au long de la progression, aussi elles sont souvent extrêmement simples à mettre en place !

II) LES VARIANTES DE CLASSE

Bonus de base à l'attaque : si la classe utilise un bonus de base à l'attaque différent, cette entrée donne la colonne à utiliser (élevé, moyen, faible).

Bonus de base aux sauvegarde : si la classe utilise des bonus de base aux sauvegardes différents, cette entrée indique la colonne appropriée pour chacun d'eux (élevé, faible).

Compétences de classes : modifications, ajouts ou retraits à la liste des compétences de la classe et/ou modification du nombre de points de compétence par niveau.

Aptitudes de classe : modifications, ajouts ou retraits à la liste des aptitudes de la classe.

Variante du barbare : les totems

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DE L'AIGLE

Un barbare du totem de l'aigle ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

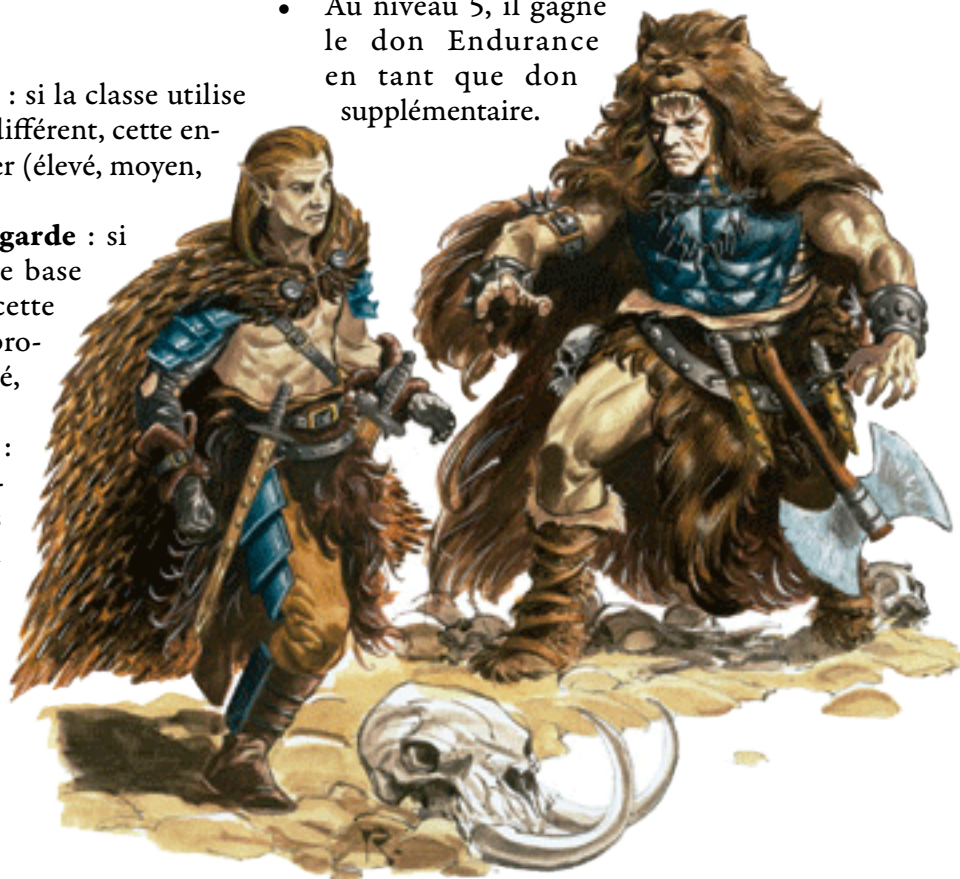
- Au niveau 1, la vue perçante du totem de l'aigle lui confère un bonus de + 2 sur les tests de Détection.
- Au niveau 3, il gagne le don Réflexes surhumains en tant que don supplémentaire.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU CHEVAL

Un barbare du totem du cheval ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 2, un barbare du totem du cheval gagne le don supplémentaire Course.
- Au niveau 3, il gagne un bonus de + 2 aux tests de Dressage et d'Equitation avec les chevaux.
- Au niveau 5, il gagne le don Endurance en tant que don supplémentaire.



APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU DRAGON

Un barbare du totem du dragon ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré, d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 1, il gagne le don Combat en aveugle en tant que don supplémentaire.
- Au niveau 2, il gagne un bonus de sauvegarde de +2 contre la paralysie et le sommeil.
- Au niveau 5, il gagne le pouvoir de présence terrifiante. Le DD de sauvegarde est égal à 10 + la moitié du niveau de la classe + modificateur de Charisme du barbare.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU GORILLE

Un barbare du totem du gorille ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré, d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 1, un barbare du totem du gorille gagne une vitesse d'Escalade égale à la moitié de sa vitesse de déplacement au sol (arrondie au multiple de 1,50 inférieur). Par exemple, les barbares du totem du gorille humains, demi-elfes, demi-orques ou elfes ont une vitesse d'Escalade de 4,50 mètres, tandis qu'un barbare du totem du gorille nain, halfelin ou gnome aura une vitesse d'Escalade de 3 mètres.
- Au niveau 2, un barbare du totem du gorille gagne un bonus de + 2 à ses tests d'Intimidation.
- Au niveau 3, il gagne le don Attaque en puissance en tant que don supplémentaire.
- Au niveau 5, sa vitesse d'Escalade est égale à sa vitesse de déplacement au sol de base.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU JAGUAR

Les barbares du totem du jaguar sont identiques aux barbares « classiques. » Ils bénéficient des aptitudes normales.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU LION

Un barbare du totem du lion ne bénéficie pas des

aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré, d'esquive instinctive et d'esquive instinctive supérieure. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 1, un barbare du totem du lion gagne le don Course en tant que don supplémentaire.
- Au niveau 2, un barbare du totem du lion gagne un bonus de + 2 à ses tests de Discrétion.
- Au niveau 5, il gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts quand il charge.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU LOUP

Un barbare du totem du loup ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 2, il gagne le don Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.
- Au niveau 5, il gagne le don Pistage en tant que don supplémentaire.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DE L'OURS

Un barbare du totem de l'ours ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré, d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 1, un barbare du totem de l'ours gagne le don Robustesse en tant que don supplémentaire.
- Au niveau 2, il gagne le don Science de la lutte en tant que don supplémentaire, même si il n'en remplit pas les conditions.
- Au niveau 3, il gagne le don Vigueur surhumaine en tant que don supplémentaire.
- À partir du niveau 5, un barbare du totem de l'ours bénéficie d'un bonus de + 4 à ses tests de lutte quand il est enragé.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU SANGLIER

Un barbare du totem du sanglier ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré, d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.



- Quand il est enragé, un barbare du totem du sanglier du niveau 1 est considéré comme ayant le don Dur à Cuire, même s'il n'en remplit pas les conditions.
- À partir du niveau 3, sa rage dure 2 rounds supplémentaires.
- À partir du niveau 7, la réduction des dégâts du barbare du totem du sanglier est augmentée de 1 point. Ainsi au niveau 7, elle est de 2/- et augmente ensuite de 1 point tout les 3 niveaux.

APTITUDES DE CLASSE

DU TOTEM DU SERPENT

Un barbare du totem du serpent ne bénéficie pas des aptitudes de classe habituelles de déplacement accéléré, d'esquive instinctive, esquive instinctive supérieure et sens des pièges. Elles sont remplacées par les pouvoirs suivants.

- Au niveau 1, un barbare du totem du serpent gagne un bonus de +2 aux jets de Vigueur contre le poison.
- Au niveau 2, il gagne un bonus de +2 aux tests de Déplacement silencieux.
- Au niveau 3, il gagne le don Science de la lutte en tant que don supplémentaire, même si il n'en remplit pas les conditions.
- Au niveau 5, il gagne le don Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.

Variante du barde : le barde divin

APTITUDES DE CLASSE

Le barde divin dispose de toutes les aptitudes de classe du barde avec les différences suivantes :

Sorts : A quelques exceptions près, le barde divin apprend et lance ses sorts comme le barde. Les sorts qu'il utilise sont des sorts divins et non profanes.

Pour apprendre ou lancer un sort, un barde divin doit avoir une valeur de Sagesse (et non pas de Charisme) de 10 + niveau du sort. Tous les autres facteurs de lancer de sort, tels que les sorts en bonus ou les DD de sauvegarde, sont calculés à partir du Charisme du barde divin.

Comme le druide, le paladin ou le rôdeur, le barde divin n'a pas be-

soin de choisir un dieu particulier comme source de ses sorts. Cependant, il ne peut pas lancer de sorts qui appartiennent à un registre d'alignement s'il ne correspond pas au sien. Ainsi les bardes divins ne peuvent lancer de sorts de Loi, puisque les bardes ne peuvent pas être loyaux. Les bardes divins neutres ne peuvent pas lancer de sort associés à un alignement et ce sont de ce fait assez rares.

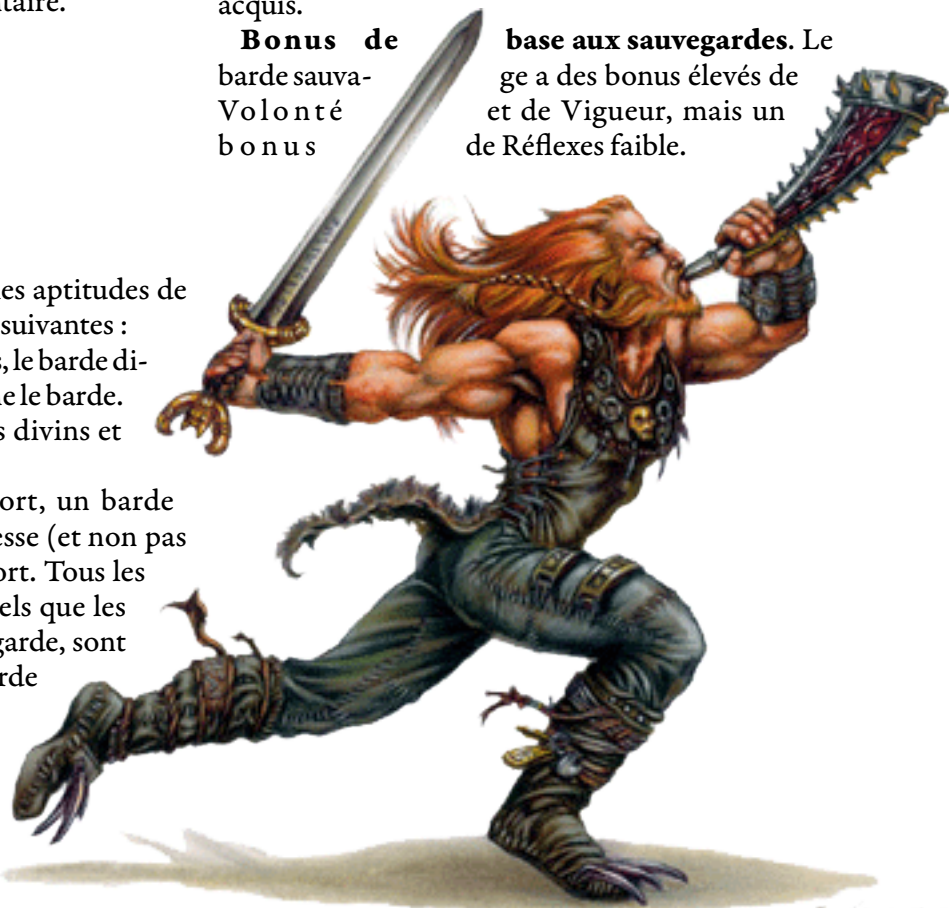
Ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de classe du barde divin : niveau 0 : *création d'eau, soins superficiels* ; 1^{er} niveau : *détection du Bien/de la Loi/ du Mal* ; 2^e niveau : *consécration, profanation, préservation des morts* ; 3^e niveau : *cercle magique contre le Bien/la Loi/ le Mal, prière* ; 4^e niveau : *communication à distance, communication avec les morts, guérison des maladies* ; 5^e niveau : *divination, restauration* ; 6^e niveau : *communion, sanctification, sanctification maléfique, rappel à la vie*.

Variante du barde : le barde sauvage

Alignement. Le barde sauvage doit être d'alignement chaotique. Un barde sauvage qui n'est plus chaotique ne peut plus progresser dans cette classe. Il conserve, en revanche, les pouvoirs déjà acquis.

Bonus de
barde sauva-
Volonté
bonus

base aux sauvegardes. Le
ge a des bonus élevés de
et de Vigueur, mais un
de Réflexes faible.



Compétences de classe. Le barde sauvage perd les compétences de classe Décryptage et Langues. Il ajoute Survie à la liste de ses compétences de classe.

APTITUDES DE CLASSE

Le barde sauvage dispose de toutes les aptitudes de classe du barde avec les différences suivantes.

Illettrisme. Tout comme le barbare, le barde sauvage est illettré. Étant illettré, il ne peut ni utiliser, ni créer de parchemins.

Sorts. Retirez les sorts suivants de la liste des sorts de classe du barde sauvage : *apaisement des émotions, compréhension des langages, convocation de monstres I à VI, détection des passages secrets, effacement, lecture de la magie, prestidigitation, sceau du serpent.*

Ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de classe du barde sauvage : 1^{er} niveau : *apaisement des animaux, convocations d'alliés naturels I, détection des collets et des fosses, endurance aux énergies destructives* ; 2^e niveau : *convocation d'alliés naturels II, force du taureau, passage sans trace* ; 3^e niveau : *collet, convocation d'alliés naturels III* ; 4^e niveau : *convocation d'alliés naturels IV, fléau d'insectes* ; 5^e niveau : *communion avec la nature, convocation d'alliés naturels V* ; 6^e niveau : *convocation d'alliés naturels VI, mort rampante, réincarnation.*

Variante du barde : le sage bardique

Alignement. Le sage bardique doit être neutre bon, neutre ou neutre mauvais. La quête du savoir s'accommode mal de positions éthiques extrêmes. Un sage bardique qui devient loyal ou chaotique ne peut plus progresser dans cette classe. Il conserve, en revanche, les pouvoirs déjà acquis.

Bonus de base aux sauvegardes. Le sage bardique a un bonus de Volonté élevé mais des bonus de Vigueur et de Réflexes faible.

APTITUDE DE CLASSE

Le sage bardique dispose de toutes les aptitudes de classe du barde avec les différences suivantes.

Sorts. A quelques exceptions près, le sage bardique apprend et lance ses sorts comme le barde. En plus du nombre normal de sorts connus, le sage bardique connaît un sort de divination de chaque niveau de sort auquel il a accès. Par exemple un sage

bardique de niveau 1 connaît 5 sorts de barde du niveau 0 dont au moins un de l'école de divination (comme *détection de la magie, lecture de la magie* ou *repérage*). Le nombre de sorts quotidiens du sage bardique n'est pas modifié.

Pour apprendre ou lancer un sort, un sage bardique doit avoir une valeur d'Intelligence (et non pas de Charisme) de 10 + niveau du sort. Tous les autres facteurs de lancer de sorts, tels que les sorts en bonus ou les DD de sauvegarde sont calculés à partir du Charisme du personnage.

Ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de classe du sage bardique. 1^{er} niveau : *détection du Bien/ du Chaos/ de la Loi/ du Mal* ; 2^e niveau : *zone de vérité* ; 3^e niveau : *vision magique* ; 4^e niveau : *analyse d'enchantement* (au lieu du niveau 6), *communication à distance* ; 5^e niveau : *contact avec les plans, scrutation suprême* (au lieu du niveau 6) ; 6^e niveau : *vision lucide, vision mystique.*

Musique de barde. L'inspiration que provoque un sage bardique ne dure pas aussi longtemps que celle d'un barde traditionnel. Sa capacité à inspirer le courage, la grandeur ou l'héroïsme ne dure que 3 rounds après que son allié a cessé de l'entendre (au lieu de 5 rounds habituellement).

Savoir bardique. Le sage bardique bénéficie d'un bonus de + 2 sur tous les tests de savoir bardique.

Variante du druide : le druide vengeur

Compétences de classe. Ajoutez Intimidation et retirez Diplomatie de la liste de compétences de classe du druide vengeur.

APTITUDES DE CLASSE

Le druide vengeur dispose de toutes les aptitudes de classe du druide avec les différences suivantes :

Compagnon animal. Le druide vengeur n'a pas de compagnon animal.

Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement au sol de base du druide vengeur est celle de sa race plus 3 mètres. Cette aptitude est identique à celle du barbare portant le même nom.

Age de berzerker (Ext). Le druide vengeur peut devenir enragé de la même manière que le barbare. Il peut utiliser cette aptitude une fois par jour au niveau 1 et une fois supplémentaires tous les 5 niveaux après le 1^{er}.



Le vengeur ne bénéficie pas des aptitudes de rage de grand berzerker, volonté indomptable et rage de maître berzerker.

Incantation spontanée. Le vengeur ne peut convertir spontanément l'énergie magique en sorts de convocation.

Rage sans fatigue (Ext). A partir du 17^e niveau, le vengeur n'est plus fatigué quand il sort de sa crise de rage.

Empathie sauvage. Le druide vengeur subit un malus de -4 sur les tests d'empathie sauvage.

Variante de l'ensorceleur : ensorceleur de bataille

Dés de vie. d8

Bonus de base à l'attaque. L'ensorceleur de bataille bénéficie d'un bonus de base à l'attaque moyen (comme le prêtre).

Compétences de classe. Retirer Bluff et ajoutez Intimidation à la liste de compétences de classe de l'ensorceleur de bataille.

APTITUDES DE CLASSE

L'ensorceleur de bataille dispose de toutes les aptitudes de classe de l'ensorceleur avec les différences suivantes.

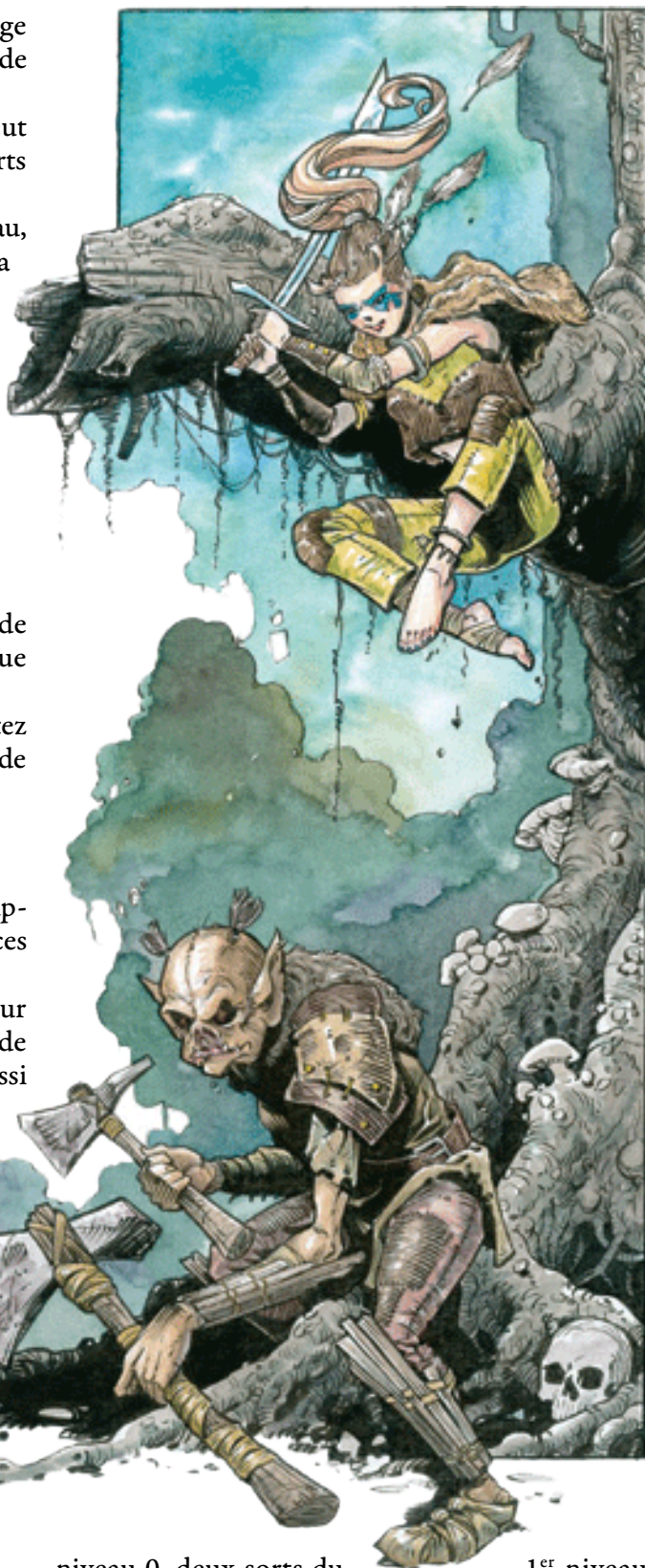
Armes et armures. Au niveau 1, l'ensorceleur de bataille est formé au maniement d'une arme de guerre légère ou à une main de son choix. Il est aussi formé au port des armures légères.

Sorts. L'ensorceleur de bataille peut lancer les sorts de sa liste de sorts sans subir le risque d'échec des sorts profanes dû au port d'une armure légère.

L'ensorceleur possède moins d'emplacements de sorts quotidiens que l'ensorceleur normal. Enlevez un sort par jour à chaque niveau de sort (avec un minimum de zéro sort par jour). Par exemple, un ensorceleur de bataille du niveau 1 peut lancer quatre sorts de niveau 0 et deux sorts du 1^{er} niveau par jour (plus éventuellement ses sorts en bonus).

L'ensorceleur de bataille connaît moins de sorts par niveau que l'ensorceleur normal. Enlever un sort connu de chaque niveau de sort. Par exemple, un ensorceleur du niveau 4 connaît cinq sorts du

niveau 0, deux sorts du 1^{er} niveau et un sort du 2^e niveau. Au niveau cinq, il apprend un sort supplémentaire du 1^{er} niveau mais pas du 2^e niveau (deux moins un égale un).



Variante du guerrier : la brute

Compétences de classe. Ajoutez les compétences suivantes à la liste de compétences de classe du guerrier : Bluff, Connaissances (folklore local), Escamotage et Renseignements. Il gagne un nombre de points de compétences par niveau égal à 4 + modificateur d'Int (et démarre au niveau 1 avec quatre fois cette valeur).

APTITUDES DE CLASSE

La brute dispose de toutes les aptitudes de classe du guerrier avec les différences suivantes.

Armes et armures. Il est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre, ainsi qu'au port des armures légères.

Dons supplémentaires. La brute ne bénéficie pas du don supplémentaire du guerrier au niveau 1. Ajoutez Pistage urbain à la liste des dons disponibles à la brute en tant que don supplémentaire.

Variante du magicien : magicien de domaine

APTITUDES DE CLASSE

Le magicien de domaine dispose de toutes les aptitudes de classe du magicien avec les différences suivantes.

Domaine profane. Au niveau 1, le magicien de domaine choisit un domaine profane dans la liste ci-dessous. Au choix du MJ, le joueur peut choisir de créer un domaine ayant une thématique propre. Une fois choisi, le domaine ne peut plus être changé.

Le magicien de domaine ajoute automatiquement à sa liste de sorts connus chaque nouveau sort de son domaine profane dès qu'il en est capable de le lancer. Ces sorts ne sont pas comptabilisés dans son maximum de deux nouveaux sorts appris par niveau.

Le magicien de domaine lance ses sorts de domaine (que le sort ait été préparé comme un sort de domaine ou un sort normal) un niveau au-dessus de son niveau normal. Ce bonus n'est applicable qu'aux sorts de son domaine et non à tous les sorts de l'école de magie ou dont le sous-type correspond au nom du domaine.

Dans certains cas, un domaine profane comprendra des sorts qui ne sont pas dans la liste de sorts de classe du magicien. Ces sorts sont considérés comme faisant partie de la liste de sorts de classe du magicien. Il peut ainsi utiliser baguettes ou parchemins profanes qui contiennent ces sorts, ou même les préparer dans ses emplacements de sorts de magicien.

Sorts. Le magicien de domaine prépare et lance ses sorts comme un magicien normal. Cependant, le magicien de domaine bénéficie d'un sort supplémentaire par niveau de sort qui doit être le sort de ce niveau donné dans la liste de domaine, ou un sort de niveau inférieur de la liste de domaine qui aura été modifié par un don de métamagie.

Écoles interdites. Contrairement au magicien spécialiste, le magicien de domaine n'a pas à choisir d'écoles ou de domaines interdits. Tous les sorts de magicien peuvent être appris.

DOMAINE DE L'ABJURATION

Niveau 0 : *résistance* ; 1^{er} niveau : *bouclier* ; 2^e niveau : *résistance aux énergies destructives* ; 3^e niveau : *dissipation de la magie* ; 4^e niveau : *délivrance des malédictions* ; 5^e niveau : *sanctuaire de Mordenkainen* ; 6^e niveau : *dissipation suprême* ; 7^e niveau : *bannissement* ; 8^e niveau : *esprit impénétrable* ; 9^e niveau : *sphère prismatique*.

DOMAINE DE L'ANTIMAGIE

Niveau 0 : *détection de la magie* ; 1^{er} niveau : *protection contre le Bien/le Chaos/la Loi/le Mal* ; 2^e niveau : *dissimulation d'objet* ; 3^e niveau : *dissipation de la magie* ; 4^e niveau : *globe d'invulnérabilité partielle* ; 5^e niveau : *annulation d'enchantement* ; 6^e niveau : *zone d'antimagie* ; 7^e niveau : *renvoi des sorts* ; 8^e niveau : *protection contre les sorts* ; 9^e niveau : *disjonction de Mordenkainen*.

DOMAINE DE LA BATAILLE

Niveau 0 : *hébètement* ; 1^{er} niveau : *coup au but* ; 2^e niveau : *protection contre les projectiles* ; 3^e niveau : *arme magique suprême* ; 4^e niveau : *bouclier de feu* ; 5^e niveau : *main interposée de Bigby* ; 6^e niveau : *transformation de Tenser* ; 7^e niveau : *mot de pouvoir aveuglant* ; 8^e niveau : *moment de prescience* ; 9^e niveau : *arrêt du temps*.



DOMAINE DE LA DIVINATION

Niveau 0 : *détection de la magie* ; 1^{er} niveau : *détection des passages secrets* ; 2^e niveau : *détection de l'invisibilité* ; 3^e niveau : *vision magique* ; 4^e niveau : *œil du mage* ; 5^e niveau : *œil indiscret* ; 6^e niveau : *vision lucide* ; 7^e niveau : *vision magique suprême* ; 8^e niveau : *localisation suprême* ; 9^e niveau : *prémonition*.

DOMAINE DE L'ENCHANTEMENT

Niveau 0 : *hébètement* ; 1^{er} niveau : *charme-personne* ; 2^e niveau : *fou rire de Tasha* ; 3^e niveau : *suggestion* ; 4^e niveau : *confusion* ; 5^e niveau : *immobilisation de monstre* ; 6^e niveau : *héroïsme suprême* ; 7^e niveau : *aliénation mentale* ; 8^e niveau : *charme-monstre de groupe* ; 9^e niveau : *domination suprême*.

DOMAINE DE L'ÉVOCATION

Niveau 0 : *lumière* ; 1^{er} niveau : *projectile magique* ; 2^e niveau : *sphère de feu* ; 3^e niveau : *éclair* ; 4^e niveau : *cri* ; 5^e niveau : *mur de force* ; 6^e niveau : *main impérieuse de Bigby* ; 7^e niveau : *épée de Mordenkainen* ; 8^e niveau : *sphère téléguidée d'Otiluke* ; 9^e niveau : *main broyeuse de Bigby*.

DOMAINE DU FEU

Niveau 0 : *illumination* ; 1^{er} niveau : *mains brûlantes* ; 2^e niveau : *rayon ardent* ; 3^e niveau : *boule de feu* ; 4^e niveau : *mur de feu* ; 5^e niveau : *cône de feu (comme cône*

de froid mais inflige des dégâts de feu) ; 6^e niveau : *convocation de monstres VI* (uniquement les créatures du feu) ; 7^e niveau : *boule de feu à retardement* ; 8^e niveau : *nuage incendiaire* ; 9^e niveau : *nuée de météores*.

DOMAINE DU FROID

Niveau 0 : *rayon de givre* ; 1^{er} niveau : *contact glacial* ; 2^e niveau : *métal gelé* (comme le sort de 2^e niveau de druide) ; 3^e niveau : *tempête de neige* ; 4^e niveau : *mur de glace* ; 5^e niveau : *cône de froid* ; 6^e niveau : *sphère glaciale d'Otiluke* ; 7^e niveau : *boule de froid à retardement* (comme *boule de feu à retardement* mais inflige des dégâts de froid plutôt que de feu) ; 8^e niveau : *rayon polaire* ; 9^e niveau : *nuée de comètes* (comme *nuée de météores* mais inflige des dégâts de froid plutôt que de feu).

DOMAINE DE L'ILLUSION

Niveau 0 : *son imaginaire* ; 1^{er} niveau : *déguisement* ; 2^e niveau : *invisibilité* ; 3^e niveau : *image accomplie* ; 4^e niveau : *assassin imaginaire* ; 5^e niveau : *magie des ombres* ; 6^e niveau : *double illusoire* ; 7^e niveau : *invisibilité de groupe* ; 8^e niveau : *motif scintillant* ; 9^e niveau : *reflets d'ombre*.

DOMAINE DE L'INVOCATION

Niveau 0 : *aspersion acide* ; 1^{er} niveau : *armure de mage* ; 2^e niveau : *toile d'araignée* ; 3^e niveau : *nuage nauséabond* ; 4^e niveau : *convocation de monstres IV* ; 5^e niveau : *mur de pierre* ; 6^e niveau : *brume acide* ; 7^e niveau : *convocation de monstre VII* ; 8^e niveau : *dédale* ; 9^e niveau : *portail*.

DOMAINE DE LA NÉCROMANCIE

Niveau 0 : *destruction de mort-vivant* ; 1^{er} niveau : *rayon affaiblissant* ; 2^e niveau : *simulacre de vie* ; 3^e niveau : *baiser du vampire* ; 4^e niveau : *terreur* ; 5^e niveau : *vagues de fatigue* ; 6^e niveau : *cercle de mort* ; 7^e niveau : *contrôle de morts-vivants* ; 8^e niveau : *flétrissure* ; 9^e niveau : *absorption d'énergie*.



DOMAINE PROFANE

Niveau 0 : *manipulation à distance* ; 1^{er} niveau : *repli expéditif* ; 2^e niveau : *lévitation* ; 3^e niveau : *rapidité* ; 4^e niveau : *métamorphose* ; 5^e niveau : *métamorphose funeste* ; 6^e niveau : *désintégration* ; 7^e niveau : *inversion de la gravité* ; 8^e niveau : *corps de fer* ; 9^e niveau : *changement de forme*.

DOMAINE DE LA TEMPÊTE

Niveau 0 : *rayon de givre* ; 1^{er} niveau : *brume de dissimulation* (comme le sort de prêtre de 1^{er} niveau) ; 2^e niveau : *bourrasque* ; 3^e niveau : *éclair* ; 4^e niveau : *tempête de grêle* ; 5^e niveau : *contrôle des vents* (comme le sort de druide de 5^e niveau) ; 6^e niveau : *éclair multiple* ; 7^e niveau : *contrôle du climat* ; 8^e niveau : *cyclone* (comme le sort de druide de 8^e niveau) ; 9^e niveau : *tempête vengeresse* (comme le sort de prêtre de 9^e niveau).

Variante du moine : les styles de combat

Les dons présentés remplacent les dons normalement gagné par le moine aux niveaux 1, 2 et 6. De plus, au niveau 1, le moine gagne un bonus de +2 dans la compétence indiquée. Enfin, il obtient une aptitude supplémentaire au niveau 6, s'il remplit certaines conditions. Si ce n'est pas le cas, il n'obtient pas cette aptitude, même s'il parvient à remplir les conditions plus tard.

ATTAQUE INSURMONTABLE

Bonus de compétence. Intimidation

Don au niveau 1. Attaque en puissance

Don au niveau 2. Science de la bousculade

Don au niveau 6. Science du renversement

Aptitude supplémentaire. Si le personnage a utilisé Intimidation pour démoraliser son adversaire au cours des 10 rounds précédents, il gagne un bonus de + 4 aux tests de Force pour bousculer ou renverser cet adversaire. *Conditions* : degré de maîtrise de 4 en Intimidation, degré de maîtrise de 4 en Représentation (danse).

LA FRAPPE DU COBRA

Bonus de compétence. Évasion

Don au niveau 1. Esquive

Don au niveau 2. Souplesse du serpent

Don au niveau 6. Attaque éclair

Aptitude supplémentaire. Le bonus d'esquive à la CA du don Esquive passe à + 2. *Conditions* : degré de maîtrise de 4 en Équilibre, degré de maîtrise de 9 en Évasion.

L'OEIL INVISIBLE

Bonus de compétence. Perception auditive

Don au niveau 1. Attaques réflexes

Don au niveau 2. Réflexes surhumains

Don au niveau 6. Combat en aveugle

Aptitude supplémentaire. Lorsqu'il combat sur la défensive, qu'il utilise le don Expertise du combat ou l'action de défense totale, le personnage augmente le bonus d'Esquive à la CA que lui confère cette tactique de 1. *Conditions* : degré de maîtrise de 9 en Perception auditive, Funambule.

PIEDS ET POINGS

Bonus de compétence. Équilibre

Don au niveau 1. Coup étourdissant

Don au niveau 2. Parade de projectiles

Don au niveau 6. Science du croc-en-jambe

Aptitude supplémentaire. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur les attaques d'opportunités contre un adversaire qui tente de le bousculer ou de lui faire un croc-en-jambe et un bonus de +4 aux tests de Force ou de Dextérité pour éviter une bousculade ou un croc en jambe. *Conditions* : degré de maîtrise de 4 en Acrobaties, degré de maîtrise de 9 en Équilibre.

LA POSTURE D'INTERDICTION

Bonus de compétence. Acrobaties

Don au niveau 1. Science de la lutte

Don au niveau 2. Attaque réflexes.

Don au niveau 6. Science du désarmement

Aptitude supplémentaire. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de lutte et de tentatives de désarmement lorsqu'il utilise le don Expertise du combat ou qu'il combat sur la défensive. *Conditions* : degré de maîtrise de 9 en Acrobaties, Expertise du combat.

LE TIGRE ENDORMI

Bonus de compétence. Discrétion

Don au niveau 1. Attaque en finesse

Don au niveau 2. Science de l'initiative

Don au niveau 6. Science de la destruction



Aptitude supplémentaire. Une fois par round, face à un adversaire privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la classe d'armure, le moine peut porter une attaque de corps à corps à l'aide d'une armelégère qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont aussi à ce pouvoir. *Conditions* : degré de maîtrise de 9 en Discrétion, Attaque en puissance.

LA VOIE DE LA PASSIVITÉ

Bonus de compétence. Bluff

Don au niveau 1. Expertise du combat

Don au niveau 2. Science du croc-en-jambe

Don au niveau 6. Science de la feinte

Aptitude supplémentaire. Lors d'une tentative de croc-en-jambe sur un adversaire privé de son (éventuel) bonus de dextérité à la CA, le moine gagne un bonus de +4 sur les tests de Force visant à le faire tomber. *Conditions* : degré de maîtrise de 4 en Bluff, degré de maîtrise de 4 en Psychologie, Talent (Bluff).

LA VOIE DE L'ÉTERNITÉ

Bonus de compétence. Concentration

Don au niveau 1. Robustesse

Don au niveau 2. Endurance

Don au niveau 6. Dur à cuire

Aptitude supplémentaire. Lorsqu'il combat sur la défensive, qu'il utilise le don Expertise du combat ou l'action de défense totale, le personnage gagne une réduction de dégâts de 2/-. *Conditions* : degré de maîtrise de 9 en Concentration.

Variantes du paladin : liberté, massacre et tyrannie

APTITUDES DE CLASSE

DU PALADIN DE LA LIBERTÉ

Compétences de classe. Remplacer Diplomatie par Bluff dans la liste des compétences de classe.

Aura de détermination (Sur). A partir du niveau 3, le paladin de la liberté est immunisé aux effets de coercition. Chaque allié présent à moins de 3 mètres bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de coercition. Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe d'aura de bravoure du paladin.

Sorts. Retirez les sorts suivants de la liste des sorts du paladin : *cercle magique contre le chaos*, *détection du mensonge*, *protection contre la mort*, *protection contre le Chaos* et *rejet du Chaos*.

Ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de classe du paladin : 1^{er} niveau : *protection contre la loi* ; 3^e niveau : *cercle magique contre la Loi*, *délivrance des malédictions* ; 4^e niveau : *liberté de mouvement*, *rejet de la Loi*.

Code de conduite. Un paladin de la liberté doit être d'alignement Chaotique bon. Il perd toute ses aptitudes si il commet volontairement un acte mauvais. De plus, le code du paladin de la liberté l'oblige à respecter la liberté individuelle, à aider ceux qui sont dans le besoin (à conditions qu'ils ne se servent pas de son aide à des fins loyales ou mauvaises) et à punir ceux qui menacent ou réduisent les libertés individuelles.

Associés. S'il peut s'associer avec des personnages d'alignement bon ou neutre, le paladin de la liberté ne s'associera jamais de son plein gré avec des personnages mauvais (sauf dans le cadre d'une opération d'infiltration). De même, il rompra tout contact avec quelqu'un qui offense en permanence son code moral. Le paladin de la liberté ne peut accepter de compagnons d'armes ou de suivants qui ne sont pas chaotique bon.

APTITUDES DE CLASSES

DU PALADIN DU MASSACRE

Le paladin du massacre dispose de toute les aptitudes de classe du paladin avec les différences suivantes.

Compétences de classe. Remplacer Diplomatie par Intimidation dans la liste des compétences de classe.

Aura de Mal (Ext). La puissance de l'aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*) du paladin du massacre est égale à son niveau de paladin du massacre exactement comme l'aura d'un prêtre d'une divinité du mal.

Détection du bien (Mag). Le paladin du massacre peut utiliser à volonté un effet de *détection du Bien* comme le sort du même nom.

Châtiment du bien (Sur). Une fois par jour, le paladin de la tyrannie peut essayer de châtier le Bien avec une attaque au corps à corps normale. Ce pouvoir est identique au pouvoir du paladin châtiment du Mal, y compris l'augmentation avec le niveau du paladin du nombre d'usage quotidiens.

Contact mortel (Sur). A partir du niveau 2, le paladin du massacre peut infliger des blessures avec une attaque de contact réussie. Il peut, chaque jour, infliger un nombre de points de dégâts égal à son niveau de paladin \times son bonus de Charisme. La cible de l'attaque peut faire un jet de Volonté (DD 10 + moitié du niveau du paladin + modificateur de Charisme du paladin) pour réduire les dégâts de moitié.

Le paladin peut aussi utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour soigner des morts vivants, de la même manière qu'un sort de *blessures*. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme l'aptitude de classe imposition des mains du paladin.

Aura débilite (Sur). A partir du niveau 3, un paladin du massacre irradie une aura maléfique qui impose un malus de -1 à la classe d'armure de tout ennemi présent à moins de 3 mètres. Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe aura de bravoure du paladin.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Le paladin du massacre ne renvoie pas les morts-vivants, il les intimide.

Contagion (Mag). Le paladin du massacre peut transmettre des maladies par contact (comme le sort du même nom) un nombre de fois par semaine égal au nombre d'utilisations possible de *guérison des maladies* par un paladin.

Sorts. Remplacer la liste de sorts du paladin par la liste suivante : 1^{er} niveau : *arme magique, blessure légère, corruption d'arme, création d'eau, détection des morts vivants, détection du poison, endurance aux énergies destructives, faveurs divines, frayeur, imprécation, lecture de la magie, malédiction de l'eau, protection contre la loi, protection contre le bien, résistance aux énergies destructives, alignement indétectable* ; 2^e niveau : *force de taureau, soins légers, ténèbres, ralentissement du poison, splendeur de l'aigle, blessure modérée, sagesse du hibou, résistance aux énergies destructives, alignement indétectable* ; 3^e niveau : *cécité/surdité, soins modérés, ténèbres profondes, dissipation de la magie, arme magique suprême, ténèbres profondes, dissipation de la magie, arme magique suprême, guérison de*

destrier, prière, blessure grave, cercle magique contre le Bien/la Loi ; 4^e niveau : *annulation d'enchantement, soins importants, rejet du Bien, rejet de la Loi, blessure critique, empoisonnement, arme impie*.

Code de conduite. Un paladin du massacre doit être d'alignement chaotique mauvais. Il perd toutes ses capacités de classe s'il commet volontairement un acte bon. De plus, le code du paladin du massacre lui impose de mépriser toute forme d'autorité qui ne lui a pas prouvé sa supériorité physique, de refuser toute assistance à une personne dans le besoin et de semer la mort et la destruction en toute occasion.

Associés. S'il peut s'associer avec des personnages d'alignement mauvais ou neutre, le paladin du massacre ne s'associera jamais de son plein gré avec des personnages bon. De même, il rompra tout contact avec quelqu'un qui offense en permanence son code moral. Le paladin du massacre ne peut accepter de compagnons d'armes ou de suivants qui ne sont pas chaotique mauvais.

APTITUDES DE CLASSE

DU PALADIN DE LA TYRANNIE

Le paladin de la tyrannie dispose de toutes les aptitudes de classe du paladin avec les différences suivantes.

Aura de mal (Ext). La puissance de l'aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*) du paladin de la tyrannie est égale à son niveau de paladin de la tyrannie exactement comme l'aura d'un prêtre d'une divinité du mal.

Détection du Bien (Mag). Le paladin de la tyrannie peut utiliser à volonté un effet de *détection du Bien* comme le sort du même nom.



Châtiment du bien (Sur). Une fois par jour, le paladin de la tyrannie peut essayer de châtier le Bien avec une attaque au corps à corps normale. Ce pouvoir est identique au pouvoir du paladin châtier du Mal, y compris l'augmentation avec le niveau du paladin du nombre d'usage quotidiens.

Contact mortel (Sur). A partir du niveau 2, le paladin de la tyrannie peut infliger des blessures avec une attaque de contact réussie. Chaque jour, il peut infliger un nombre de points de dégâts égal à son niveau de paladin × son bonus de Charisme. La cible de l'attaque peut faire un jet de Volonté (DD 10 + moitié du niveau du paladin + modificateur de Charisme du paladin) pour réduire les dégâts de moitié.

Il peut aussi utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour soigner des morts-vivants, de la même manière qu'un sort de *blessures*. Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe imposition des mains du paladin.

Aura de désespoir (Sur). A partir du niveau 3, le paladin de la tyrannie irradie une aura maléfique qui inflige un malus de -2 à tous les jets de sauvegarde de ses ennemis situés à moins de 3 mètres. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que l'aura de bravoure du paladin.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Le paladin de la tyrannie ne renvoie pas les mort-vivants, il les intimide.

Contagion (Mag). Le paladin de la tyrannie peut transmettre des maladies par contact (comme le sort du même nom) un nombre de fois par semaine égale au nombre d'utilisations possible de *guérison des maladies* par un paladin.

Sorts. Remplacer la liste de sorts du paladin par la liste suivante: 1^{er} niveau : *anathème, arme magique, blessure légère, corruption d'arme, création d'eau, détection des mort-vivants, détection du poison, endurance aux énergies destructives, faveur divine, imprécation, lecture de la magie, malédiction de l'eau, protection contre, protection contre le Chaos, résistance, stimulant* ; 2^e niveau : *alignement indétectable, blessure modérée, force de taureau, immobilisation de personne, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives, sagesse du hibou, soins légers, splendeur de l'aigle, ténèbres* ; 3^e niveau : *arme magique suprême, blessure grave, cercle magique contre le Bien/le Chaos, détection du mensonge, dissipation de la magie, guérison de destrier, malédiction, prière, soins modérés, ténèbres profondes* ; 4^e niveau : *annulation d'enchantement, arme impie, blessure*

critique, domination, rejet du Bien, rejet du Chaos, soins importants.

Code de conduite. Un paladin de la tyrannie doit être d'alignement loyal mauvais. Il perd toutes ses aptitudes de classe s'il commet volontairement un acte bon. Le code du paladin de la tyrannie lui impose de respecter l'autorité dans la mesure où celle-ci a les moyens de régner sur les faibles, de se montrer discipliné (ne pas se laisser aller à des massacres inutiles, tenir d'une poigne ferme ceux qui le servent, ect.), de venir en aide à ceux qui l'aident à maintenir ou améliorer son statut et de châtier ceux qui s'opposent à l'autorité (sauf, bien sûr, si ces derniers ne se relèvent plus être capable de la détenir).

Associés. S'il peut s'associer avec des personnages d'alignement mauvais ou neutre, le paladin de la tyrannie ne s'associera jamais de son plein gré avec des personnages bons, sauf si cela sert ses buts. De même, il rompra tout contact avec quelqu'un qui offense en permanence son code moral. Le paladin de la tyrannie ne peut accepter de compagnons d'armes ou de suivants qui ne sont pas loyaux mauvais.

Variante du prêtre : le prêtre cloîtré

Dé de vie. d6

Bonus de base à l'attaque. Le manque de formation martiale du prêtre cloîtré fait qu'il possède un bonus de base à l'attaque faible.

Compétence de classe. La liste des compétences de classe du prêtre cloîtré contient Décryptage, Langues et toutes les compétences de Connaissances (grâce au domaine de la Connaissance, voir plus bas). Il gagne un nombre de points de compétences par niveau égal à 6 + modificateur d'Int (et démarre au niveau 1 avec quatre fois cette valeur).

APTITUDES DE CLASSE

Le prêtre cloîtré dispose de toutes les aptitudes de classe du prêtre avec les différences suivantes.

Armes et armures. Il est formé au maniement des armes courantes et au port des armures légères.

Savoir (Ext). Grâce à ses longues études passées, le prêtre cloîtré possède un large savoir. Cette aptitude fonctionne comme l'aptitude de classe du barde de savoir bardique en utilisant le niveau du prêtre cloîtré à la place du niveau de barde.

Divinité, domaines, et sorts de domaines. La plupart des prêtres cloîtrés adorent des divinités associées au savoir et à l'étude. Le prêtre cloîtré bénéficie en plus des domaines choisis dans la liste de son dieu du domaine de la Connaissance (même si celui-ci n'est pas accessible aux prêtres d'une divinité particulière). Il bénéficie également du pouvoir accordé du domaine de la Connaissance et peut choisir son sort de domaine supplémentaire dans le domaine de la Connaissance ou dans ses deux domaines de base.

Sorts. Ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de classe du prêtre cloîtré : niveau 0 : *message* ; 1^{er} niveau : *effacement*, *identification*, *serviteur invisible* ; 2^e niveau : *ruse du renard* ; 3^e niveau : *don des langues* (au lieu du niveau 4), *page secrète*, *texte illusoire* ; 4^e niveau : *détection de la scrutation* ; 6^e niveau : *analyse d'enchantement* ; 7^e niveau : *dissimulation suprême* ; 9^e niveau : *vision mystique*.

Variante du rôdeur : rôdeur des plans

Compétences de classe. Supprimer Connaissances (exploration souterraine) et Connaissances (nature), ajouter Connaissances (plans) et Langues (abyssal, aquatique, aérien, céleste, igné, infernal et terreux uniquement) à la liste des compétences du rôdeur.

APTITUDES DE CLASSE

Le rôdeur dispose de toutes les aptitudes de classe du rôdeur avec les différences suivantes.

Empathie sauvage. Le rôdeur des plans ne subit aucun malus sur les tests d'empathie sauvage faits pour influencer les créatures magiques possédant l'archétype céleste ou fiélon. Cependant, il subit un malus de -4 quand il utilise ce pouvoir sur les animaux.

Compagnon animal. Un rôdeur des plans neutre ou bon peut avoir la version céleste d'un animal normal pour compagnon animal. Un rôdeur des plans neutre ou mauvais peut avoir la version fiélon d'un animal normal pour compagnon animal.

Sorts. La capacité à lancer les sorts du rôdeur des plans est identique à celle du rôdeur classique à une exception près : tous les sorts de rôdeur qui affectent les animaux affectent également les versions célestes ou fiélons de ces mêmes animaux s'ils sont lancés par un rôdeur des plans.

Variante du rôdeur : rôdeur urbain

Compétences de classe. Supprimer Connaissances (nature), Connaissances (exploration souterraine) et Survie de la liste de compétences du rôdeur. Ajouter Connaissances (folklore local), Psychologie et Renseignements à la liste des compétences de classe.

APTITUDES DE CLASSE

Le rôdeur urbain dispose de toutes les aptitudes de classe du rôdeur avec les différences suivantes.

Compagnon animal. Un rôdeur urbain ne peut pas avoir de compagnon animal de taille supérieure à M.

Pistage urbain. Le rôdeur urbain ne bénéficie pas du don Pistage au niveau 1. Il bénéficie à la place du don Pistage urbain (voir plus bas) qui lui permet d'utiliser Renseignements pour retrouver une personne disparue, un suspect ou toute autre personne en milieu urbain.



Empathie sauvage. Le rôdeur urbain n'ajoute que la moitié de son niveau aux tests d'empathie sauvage afin de refléter son manque d'habitude des milieux naturels.

Ennemi juré. Au choix du MJ, le rôdeur peut choisir comme ennemi juré une organisation plutôt qu'un type de créature. Il peut choisir, par exemple, une guilde de voleurs, une maison marchande ou même la milice urbaine. Le bonus d'ennemi juré s'applique à tous les membres de l'organisation choisie, quel que soit le type ou le sous-type de la créature.

Sorts. La liste de sorts du rôdeur urbain est différente de celle du rôdeur. Les sorts suivants doivent être supprimés : *charme-animal, collet, communication avec les animaux, communication avec les plantes, communion avec la nature, croissance végétale, détection de la faune ou de la flore, empire végétal, endurance de l'ours, forme d'arbre, immobilisation d'animal, marche sur l'onde, messenger animal, rabougrissement des plantes, rapetissement d'animal, voyage par les arbres.*

En échange, le rôdeur urbain ajoute les sorts suivants à sa liste de sorts de classe : 1^{er} niveau : *compréhension des langages, détection des passages secrets, détection du Bien/du Chaos/de la Loi/du Mal, message* ; 2^e niveau : *déblocage, détection de pensées, localisation d'objet, splendeur de l'aigle* ; 3^e niveau : *communication avec les morts, détection du mensonge, don des langues, invisibilité* ; 4^e niveau : *ancrage dimensionnelle, chien de garde de Mordenkainen, localisation de créature, vision lucide.*

Déplacement facilité. Le rôdeur urbain ne bénéficie pas de ce pouvoir.

Pistage accéléré (Ext). A partir du niveau 8, le rôdeur urbain peut faire un test de Renseignement pour son don de Pistage urbain toutes les demi-heures sans le malus habituel de -5.

Camouflage. Le rôdeur urbain ne bénéficie pas de ce pouvoir.

Discrétion totale (Ext). Le rôdeur urbain peut utiliser ce pouvoir qu'il s'agisse d'un milieu naturel ou urbain.

NOUVEAU DON :

PISTAGE URBAIN [GÉNÉRAL]

Vous pouvez suivre les traces de personnes disparues ou recherchées en milieu urbain.

Avantage. Suivre une personne ou retrouver sa piste demande un test de Renseignements par heu-

re. Vous devrez faire un test de Renseignements par heure de recherche ainsi qu'à chaque fois que la cible devient difficile à suivre, en particulier lorsqu'elle vous entraîne dans une autre partie de la ville.

Le DD et le nombre de tests dépendent de la taille de l'agglomération.

Si vous ratez un test de Renseignements, vous pouvez réessayer au bout d'une heure d'enquête. Le MJ devra lancer secrètement le nombre de tests nécessaires de façon à ce que le joueur ne sache pas exactement combien de temps prendra la tâche.

Normal. Un personnage qui n'a pas ce don peut utiliser Renseignements sur une personne mais chaque test demande 1d4+2 heures et ne permet pas de suivre une piste.

Spécial. Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tests de Renseignements effectués dans le cadre de ce don.

Vous pouvez réduire l'intervalle entre les tests de Renseignements à 30 minutes au lieu d'une heure au prix d'un malus de -5 au test.

Taille de l'agglomération	DD	Nombre de tests
Lieu-dit, hameau ou village	5	1d3
Bourg ou ville importante	10	1d4+1
Grande ville ou cité	15	2d4
Métropole	20	2d4+2

Conditions	Mod. au DD
Par créature du groupe recherché	-1
Par tranche de 24 heures depuis que le groupe a disparu est recherché	+1
Le groupe recherché fait profil bas	+5
Le groupe recherché est de la race dominante de la communauté	+2
Le groupe n'appartient ni à la race dominante ni à la race secondaire de la communauté	-2

Variante du roublard : le roublard champêtre

Compétences de classe. Retirez les compétences de classe de roublard suivantes de la liste du roublard champêtre : Contrefaçon, Décryptage, Diplomatie, Estimation et Renseignements.

Ajoutez les compétences suivantes à la liste de compétences de classe du roublard : Connaissances (géographie), Connaissances (nature), Dressage, Équitation et Survie.

APTITUDES DE CLASSE

Le roublard champêtre dispose de toutes les aptitudes de classe du roublard avec les différences suivantes.

Pouvoirs spéciaux. Ajoutez à la liste des pouvoirs spéciaux disponibles au roublard champêtre déplacement facilité (comme le pouvoir de rôdeur de niveau 7), camouflage (comme le pouvoir de rôdeur de niveau 13) et discrétion totale (comme le pouvoir de rôdeur de niveau 17, à la condition que le roublard ait déjà le pouvoir camouflage).

Autres variantes de classe

BARBARE

Gagne : ennemi juré (comme le rôdeur) ; style de combat à distance, science du style de combat à distance et maîtrise du style de combat à distance (comme le rôdeur).

Perd : rage de berzerker, rage de grand berzerker, volonté indomptable, rage sans fatigue, rage de maître berzerker.

BARDE

Gagne : compagnon animal (comme le druide), instinct naturel (comme le druide), résistance à l'appel de la nature (comme le druide), empathie sauvage (comme le druide).

Perd : savoir bardique, inspiration vaillante, inspiration talentueuse, inspiration héroïque, inspiration intrépide.

DRUIDE

Gagne : un bonus à la classe d'armure quand il ne porte pas d'armure (comme le moine, y compris le bonus de Sagesse à la CA), ennemi juré (comme le rôdeur), pistage accéléré (comme le rôdeur), et le don Pistage (comme le rôdeur).

Perd : formations aux armes et armures, forme animale (toute les versions).

ENSORCELEUR/MAGICIEN

Gagne : compagnon animal (comme le rôdeur).
Perd : familier.

GUERRIER

Cette variante se combine avec celle de la brute.
Gagne : attaque sournoise (comme le roublard).
Perd : dons supplémentaires.

MAGICIEN

Gagne : liste de dons supplémentaires (comme le guerrier, il gagne un don supplémentaire au niveau 1 puis tous les cinq niveaux de magicien).

Perd : Ecriture de parchemins, liste des dons supplémentaires du magicien.

MOINE

Gagne : réduction des dégâts (comme le barbare).
Perd : déplacement accéléré, bonus à la CA (conserve le bonus de Sagesse à la CA quand il ne porte pas d'armure).

PALADIN

Gagne : ennemi juré (comme le rôdeur, ne peut choisir que aberrations, dragons, géants, humanoïdes monstrueux, extérieurs mauvais ou mort-vivants).

Perd : guérison des maladies, impositions des mains, renvoi des mort-vivants.

PRÊTRE

Gagne : châtiment du Mal (comme le paladin) si le prêtre fait appel aux énergies positives, ou châtiment du bien (comme le chevalier noir) s'il fait appel aux énergies négatives, aura de bravoure (comme le paladin).

Perd : renvoi des morts-vivants.

RÔDEUR

Gagne : forme animale (comme le druide, animaux de taille P ou M uniquement), déplacement accéléré (comme le barbare).

Perd : style de combat, science du style de combat, maîtrise du style de combat.

ROUBLARD

Gagne : dons supplémentaires (comme le guerrier).
Perd : attaque sournoise.



III) Multiclassage et Variantes de Classes

Multiclasser un personnage en utilisant les variantes présentées ici est un problème délicat que le MJ devra régler en fonction du ton de sa campagne.

Pour les classes qui offrent des voies multiples, comme les totems des barbares ou les styles de combat du moine, la solution la plus simple consiste à interdire le multiclassage entre les différentes voies proposées, tout comme il n'est pas possible pour un personnage d'être multiclassé dans différentes versions de magiciens spécialistes.

Pour les variantes qui sont très différentes de la classe de base, comme le sage bardique ou le rôdeur urbain, on peut considérer qu'il est possible de multiclasser un personnage dans les différentes

variantes. Les aptitudes de classe identiques obtenues de différentes versions d'une même classe se cumulent (sauf la pratique de la magie, qui reste toujours propre à chaque classe).

Dans tous les cas, seule la première version d'une classe de prédilection pourra être considérée de prédilection. Un halfelin roublard/magicien qui commence à s'entraîner dans la classe de roublard champêtre ne peut considérer à la fois sa classe de roublard et celle de roublard champêtre comme classe de prédilection.

Seule la première, ici la classe de roublard, peut être une classe de prédilection. En aucun cas les facultés de lanceur de sorts ne peuvent être cumulées, même pour les variantes de la même classe. Un personnage ayant des niveaux de barde et de sage bardique possède deux niveaux de lanceur de sorts différents et deux liste de sorts quotidiens différentes, bien que les classes soient très proches.