



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE SPADASSIN

LE SPADASSIN



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM**

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

AVANT-PROPOS

Le spadassin est une classe de base pour *Donjons et Dragons* 3.5 proposée dans le *Codex Martial*, un supplément essentiellement destiné aux joueurs incarnant des combattants de toutes classes. Censé représenter les combattants légers pleins de panache et d'audace, il souffre cependant de défauts d'équilibre manifestes, au point que n'importe quel joueur sensé préférera incarner un guerrier/roublard plutôt qu'un tel personnage. Cet article présente une règle optionnelle mise au point par divers membres du *Scriptorium* pour rééquilibrer la balance et rendre son intérêt au spadassin. Pour utiliser cette aide, vous n'avez besoin que du *Manuel des Joueurs*.

SPADASSIN

Le spadassin est un combattant plein de ressources et de finesse. Là où le guerrier peut compter sur sa grande maîtrise des armes et armures lourdes, le spadassin met en avant sa grande adresse, son panache et ses manœuvres acrobatiques stupéfiantes.

Aventures. Les spadassins partent à l'aventure pour les mêmes raisons que la plupart des combattants. Nombreux sont ceux, parmi eux, à ressentir une exaltation irréprensible lorsque l'opportunité se présente de croiser le fer. Ils aiment l'action et les défis, et résistent rarement à une occasion de faire preuve de leur talent et de leur éclat.

Profil. Les spadassins sont de moins redoutables adversaires que les guerriers, paladins et autres barbares. Leur relative infériorité physique au combat est cependant compensée par une grande maîtrise de manœuvres savantes et inattendues, qui peuvent leur permettre de prendre l'avantage. En plus de cela, les talents d'un spadassin ne se limitent pas à ferrailler. Ils sont aussi d'incroyables beaux parleurs et des diplomates hors pair.

Alignement. Deux spadassins n'ont généralement que peu de rapports l'un avec l'autre. Certains embrassent cette carrière à la manière de brigands et leur vie chaotique n'est régie par d'autre loi que la leur. D'autres sont fidèles à une nation ou un idéal et se présentent en farouches défenseurs de la loi et de l'ordre. De la même façon, leur moralité peut aisément pencher en faveur du Bien ou du Mal en fonction de leurs origines et de leur expérience du monde.

Religion. Les spadassins de Greyhawk prient volontiers Olidammara, Héronéous, Saint Cuthbert ou même, plus rarement, Fharlanghn, en fonction des

circonstances. Les elfes parmi eux prient volontiers Corellon Larethian. Ceux des Royaumes Oubliés ont une préférence pour la Cavalière rouge, Lathandre, Mask, Shaundakul et Torm. Enfin, les spadassins d'Eberon adressent le plus souvent une prière à Dol Arrah, Dol Dorn, Olladra, le Voyageur ou même le Narquois. Toutefois, de nombreux spadassin n'ont foi qu'en eux même et sont par conséquent athées.

Antécédents. Les spadassins sont de toutes origines, mais ont généralement un pied dans les cités depuis leur enfance. A la manière des roublards, ils peuvent provenir de bas quartiers dont ils se sont sortis à coup de lame et de bons mots, ou au contraire de milieux aisés où leurs talents pour le duel et la répartie leur auront été au moins aussi utiles.

Les spadassins vivent d'exploits et de belle allure. Ils placent l'apparence à valeur égale avec l'adresse au combat et le bagou, s'habillant de tenues flamboyantes et appréciant les demeures raffinées. Bons vivants, ils cherchent à s'entourer de gens et de possessions de qualité. On les trouve ainsi souvent dans les quartiers huppés, où ils ne manquent ni bal ni banquet de renom.

Les spadassins au service de l'ordre forment généralement une communauté soudée et efficace lorsqu'il s'agit de combattre coude à coude. Ceux travaillant à leur compte se voient davantage comme des rivaux et affichent soit une rivalité de bon aloi, soit une opposition hostile, se terminant généralement dans le sang.

Races. Les spadassins sont généralement humains, elfes ou demi-elfes. Gracieux et agiles, ils attirent également les halfelins, tandis que les demi-orques, nains et autres gnomes préfèrent des approches moins subtiles. Dans Eberon, on trouve quelques féral citadins adoptant cette voie, mais les plus célèbres représentants sont sans doute les changelins, qui excellent dans cette profession où la duperie et la ruse sont sans doute aussi importantes que les talents martiaux. Rares sont les forgeliers ou les kalashtars à devenir spadassins.

Autres classes. Les spadassins s'entendent particulièrement bien avec les autres classes habituées des villes où ils évoluent. En particulier, roublards et bardes partagent quelques attributs avec ces individus et présentent certaines affinités naturelles. Guerriers, paladins, et moines peuvent se montrer également des compagnons valables, tandis qu'un lanceur de sorts de toute orientation peut toujours s'avérer très utile. Moins à l'aise avec les représentants de la nature que sont les barbares, druides et autres rôdeurs, les spadassins acceptent tout de même leurs talents, surtout lorsqu'ils se retrouvent en rase campagne.

Rôle. Le spadassin est un combattant de mêlée effi-

cace, en particulier contre les créatures vivantes et lorsqu'il fonctionne en doublon avec un autre bagarreur. Ses compétences venant appuyer à la fois ses options de combat et ses aptitudes sociales, il peut également être un bon porte-parole pour son groupe.

INFORMATIONS

TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux spadassins.

Caractéristiques. Un spadassin s'appuie sur de nombreuses caractéristiques et se doit d'avoir des scores honnêtes dans nombre d'entre elles. En particulier, sa Dextérité est primordiale, suivie de près par son Intelligence le rendant redoutable au combat. Un Charisme élevé lui permettra de tirer le meilleur parti de ses compétences sociales, tandis qu'une Force et une Constitution correctes sont toujours utiles.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de classe du spadassin (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du spadassin.

Armes et armures. Les spadassins sont formés au maniement de toutes les armes courantes et toutes les armes de guerre (mais pas les boucliers), ainsi qu'au port des armures légères. De nombreuses aptitudes du spadassin nécessitent qu'il ne porte ni armure ni charge intermédiaire ou lourde (voir leur description ci-dessous).

Attaque en finesse (Ext). Un spadassin obtient le don Attaque en finesse en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Bonus d'esquive (Ext). Le spadassin est un maître duelliste, focalisant sa capacité à éviter les mauvais coups sur un adversaire en particulier. Au cours de son tour de jeu, il peut désigner un adversaire contre lequel il bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques au corps à corps uniquement. A chaque tour de jeu, il peut désigner un nouvel adversaire par une action libre. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le premier (soit +2 au niveau 5, +3 au niveau 9, etc...). Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Si le spadassin possède aussi le don Esquive ou un autre pouvoir similaire, il n'est pas obligé de désigner le même adversaire pour le don et l'aptitude de classe. Mais s'il le fait, les deux bonus se cumulent.

Style (Ext). Un spadassin de niveau 2 obtient un bonus d'aptitude de +1 sur les jets de Réflexes. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 20. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Forte personnalité (Ext). Un spadassin de niveau 3 a une telle confiance en lui qu'il devient presque mentalement inébranlable. Il ajoute son bonus de Charisme au lieu de son modificateur de Sagesse aux jets de Volonté contre les sorts et effets mentaux.

Frappe instinctive (Ext). Au niveau 4, le spadassin devient capable de placer des coups avec une grande précision, de façon à infliger de terribles dégâts aux créatures les plus vulnérables. Il applique son éventuel bonus d'Intelligence sur les jets de dégâts de toutes les armes pouvant être utilisées avec le don Attaque en finesse, en plus de son modificateur de Force. Les cibles immunisées aux attaques sournoises ou aux coups critiques le sont également face à la frappe instinctive. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Botte du scorpion (Ext). Au niveau 6, le spadassin est passé maître dans l'art de retourner l'arme de ses ennemis contre eux. Un adversaire tenant son arme à deux mains ne bénéficie pas du bonus de +4 aux jets de désarmement contre le spadassin. De plus, en cas de désarmement réussi, le spadassin se saisit immédiatement de l'arme en question de son éventuelle main libre. Il peut alors effectuer une unique attaque contre cette même cible, à son plus haut bonus à l'attaque, par une action libre, infligeant les dégâts de l'arme + 1/2 son modificateur de Force. Frappe instinctive s'applique



également.

Après utilisation de cette botte, le spadassin peut lâcher l'arme par une action libre ou en faire ce qu'il veut. Mais s'il continue de l'utiliser, il subit les malus habituels pour combattre à deux armes.

Charge acrobatique (Ext). Un spadassin de niveau 7 ou plus peut charger dans n'importe quelle condition, reflétant son habitude à combattre dans les pires endroits (comme une taverne ou un grand escalier). Il peut effectuer une charge même sur un terrain difficile ou à travers un espace occupé par un allié. Ce pouvoir lui permet ainsi de dévaler ou monter un escalier, de se balancer à une corde ou de sauter depuis un surplomb pour atterrir sur son adversaire, à condition toutefois de réussir les tests de compétence appropriés aux circonstances. Le spadassin ne peut user de ce pouvoir lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Science de la prise en tenaille (Ext). Lorsqu'un spadassin de niveau 8 ou plus prend un adversaire en tenaille, il obtient un bonus de +4 sur son jet d'attaque (au lieu de +2). Les autres personnages participant à la prise en tenaille ne bénéficient toutefois pas de ce bonus.

Critique aphonisant (Ext). Lorsqu'un Spadassin de niveau 8 ou plus réussit un coup critique, il frappe sa victime aux poumons, ce qui a pour effet de lui couper le souffle et la priver de l'usage de la parole pour 1d4 rounds. Une cible dénuée de système respiratoire et les créatures immunisées aux coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

Botte du tigre (Ext). Au niveau 10, le spadassin charge plus vite que l'éclair et en profite pour déstabiliser ses ennemis. Il bénéficie d'une augmentation de +3 m à sa vitesse de déplacement au sol. De plus, en cas de charge réussie (c'est à dire à la fin de laquelle le spadassin parvient à toucher sa cible), le spadassin peut effectuer une tentative de désarmement par une action libre, contre la même cible, avec le même bonus à l'attaque. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Chanceux (Ext). Un spadassin de niveau 11 ou plus apprend à faire parfois confiance à la chance pour le tirer des pires ennuis. Une fois par jour, il peut relancer un jet d'attaque, un test de compétence, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde venant de rater. Le personnage conserve le nouveau résultat, même s'il s'avère être inférieur à l'original.

Maîtrise des compétences acrobatiques (Ext). Au niveau 12, le spadassin a une telle habitude d'user d'acrobaties de toutes sortes qu'il parvient à assurer un

résultat honorable en toutes circonstances. Lorsqu'il fait un test d'Acrobaties ou de Saut, il peut faire 10 même si le stress ou des distractions devraient l'en empêcher. Le spadassin ne peut user de ce pouvoir lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Botte du cobra (Ext). Au niveau 14, le spadassin est trop agile pour se laisser surprendre par les manoeuvres de ses ennemis. Tout adversaire tentant une bousculade, un renversement, une destruction d'arme, un croc-en-jame, un désarmement ou une lutte contre le personnage s'expose à une attaque d'opportunité de sa part, même si un don ou une aptitude de classe devrait l'en dispenser. En cas d'attaque d'opportunité réussie, les dégâts infligés influent normalement sur la résolution de l'attaque spéciale.

Critique affaiblissant (Ext). Lorsqu'un spadassin de niveau 15 ou plus réussit un coup critique, il inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Force, en plus des dégâts normaux. Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

Esprit fuyant (Ext). L'esprit d'un spadassin de niveau 16 ou plus est aussi fuyant que le mercure. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard, à condition d'être encore vivant. Il n'a droit qu'à une seconde chance par effet.

Botte du frelon (Ext). Au niveau 18, le spadassin fait preuve d'une précision mortelle avec chacun de ses coups. Il ajoute son modificateur de Dextérité sur les jets de dégâts des armes légères et des armes pouvant être utilisées avec Attaque en finesse lorsqu'il réalise un coup critique. Les cibles immunisées contre les coups critiques ne le sont pas contre ces dégâts supplémentaires. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Critique sanglant (Ext). Lorsqu'un spadassin de niveau 19 ou plus réussit un coup critique, il inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution, en plus des dégâts normaux et de l'affaiblissement temporaire de Force. Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

Métal hurlant (Ext). Au niveau 20, le spadassin sait parfaitement comment contourner les défenses d'une créature. Lorsqu'il inflige des dégâts à un ennemi doté d'une RD, on considère cette dernière réduite d'un nombre égal au modificateur d'Intelligence du spadassin contre ses attaques.

Exemple de spadassin changelin

Armure : armure de cuir (+2 à la CA, malus d'armure aux tests 0, vitesse de déplacement 9 m, 7,5 kg).

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

Dague (1d4, crit. 19-20/x2, 1 kg, légère, perforant ou tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

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

Don : Esquive.

Équipement : corde (30 m) et grappin, carquois de 20 flèches, chausse-trappes

Richesse : 6d4 po.



Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Attaque en finesse, bonus d'esquive (+1)
2	+2	+0	+3	+0	Style (+1)
3	+3	+1	+3	+1	Forte personnalité
4	+4	+1	+4	+1	Frappe instinctive
5	+5	+1	+4	+1	Bonus d'esquive (+2)
6	+6/+1	+2	+5	+2	Botte du scorpion
7	+7/+2	+2	+5	+2	Charge acrobatique
8	+8/+3	+2	+6	+2	Science de la prise en tenaille
9	+9/+4	+3	+6	+3	Bonus d'esquive (+3), critique aphonisant
10	+10/+5	+3	+7	+3	Botte du tigre
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Chanceux, style (+2)
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Maîtrise des compétences acrobaties
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Bonus d'esquive (+4)
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Botte du cobra
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Critique affaiblissant
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Esprit fuyant
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Bonus d'esquive (+5)
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Botte du frelon
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Critique sanglant
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Métal hurlant, style (+3)