

Kit Revisions (Classes)

GUERRIER

Le chevalier en quête perpétuelle, le seigneur de la guerre locale, le champion du roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci, ou le roi des brigands, tous sont des guerriers. Ils peuvent être les défenseurs de la veuve et de l'orphelin, quand ils ne sont pas des aventuriers expérimentés ou de cruels maraudeurs. Certains sont parmi les plus nobles héros du pays, prêts à risquer mille morts pour une juste cause, tandis que, faisant peu de cas de la vie humaine, d'autres tuent par intérêt ou pour le plaisir. Les guerriers qui ne partent pas à l'aventure peuvent être gardes, soldats, gardes du corps, champions ou représentants de la loi. Quant aux autres, ils préfèrent parfois le qualificatif de mercenaire ou de bandit de grand chemin à celui d'aventurier.

Ils connaissent toutes les armes et armures classiques et apprennent toutes les tactiques et techniques de combat, même les plus complexes.

Capacités :

- 1d10 de points de vie par niveau.
- Peut atteindre la grande maîtrise avec n'importe quelle arme.
- Peut porter tous types d'armures.
- Peut utiliser Posture offensive et Posture défensive. Ces capacités sont améliorées aux niveaux 10 et 19.
- Niveau 4, obtient Attaque en puissance. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire.
- Niveau 5, obtient Tacticien. Cette capacité est améliorée aux niveaux 11 et 17.
- Niveaux 7 et 13, obtient une demie attaque supplémentaire par round.
- Niveau 15, obtient Résistance d'acier.

POSTURE OFFENSIVE : le guerrier obtient un bonus de +2 aux dégâts mais souffre d'une pénalité de -2 au toucher. Les attaques effectuées par la deuxième main subissent une pénalité additionnelle de -2. Cette position dure 6 rounds et ne peut être combinée avec la Posture défensive.

Aux niveaux 10 et 19, les effets augmentent d'un point jusqu'à un bonus de +4 aux dégâts et un malus de -4 au toucher au niveau 19.

POSTURE DÉFENSIVE : le guerrier obtient un bonus de +2 à la classe d'armure mais souffre d'une pénalité de -2 au toucher. Le temps d'incantation et la vitesse de déplacement subissent une pénalité de -2. Cette position dure 6 rounds et ne peut être combinée avec la Posture offensive.

Aux niveaux 10 et 19, les effets augmentent d'un point jusqu'à un bonus de +4 à la classe d'armure et un malus de -4 au toucher au niveau 19.

ATTAQUE EN PUISSANCE : pendant 1 round, le guerrier subit une pénalité de -4 au toucher mais sa première attaque réussie inflige de lourdes séquelles. Les cibles touchées peuvent tenter un jet de sauvegarde avec un bonus de +2 pour réduire les effets. Au niveau 8 et tous les 4 niveaux, la réussite au jet de sauvegarde est réduite de 1 jusqu'à une pénalité de -2 au niveau 20 pour l'adversaire.

ATTAQUE EN PUISSANCE (DÉSARMER) : la cible touchée souffre d'une pénalité de -4 au toucher durant 6 rounds. La durée est diminuée de moitié en cas de réussite au jet de sauvegarde contre les souffles.

Au niveau 10, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde se voit également incapable d'attaquer durant 1 round.

Au niveau 19, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde verra également sa force réduite de 50% durant 1 tour.

ATTAQUE EN PUISSANCE (CHUTE) : la cible touchée souffre d'une pénalité de 50% à sa vitesse de déplacement durant 6 rounds. La durée est diminuée de moitié en cas de réussite au jet de sauvegarde contre la mort.

Au niveau 10, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde se voit également inconsciente durant 1 round.

Au niveau 19, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde verra également sa dextérité réduite de 50% durant 1 tour.

TACTICIEN : les alliés qui se trouvent dans un rayon de 4 mètres du guerrier bénéficient d'un bonus de +1 au toucher. Les bonus de plusieurs guerriers ne sont pas cumulables.

Au niveau 11, bonus additionnel de +1 à la classe d'armure.

Au niveau 17, bonus additionnel de +1 aux dégâts.

RÉSISTANCE D'ACIER : cette faculté procure 20% de résistance à toutes les formes de dégâts pendant 10 rounds.

BARBARE

Ces combattants courageux et téméraires sont natifs des étendues gelées du nord ou des jungles cauchemardesques du sud. Selon les régions, les peuples civilisés les désignent sous le nom de barbares ou berserkers et les accusent de tous les crimes. Mais ces barbares ont maintes fois fait preuve de leur bravoure et de leur valeur à ceux qui ont pris le risque de s'allier avec eux. Quant aux

ennemis qui les sous-estimaient, ils ont découvert des guerriers rusés, plein de ressources, persévérants et impitoyables.

Les barbares sont communs au sein de plusieurs communautés à Féérune tel que les barbares Uthgardts des Marches d'Argent et d'Icewind Dale, les guerriers primitifs du Glacier Regh, les tribus sauvages du Bois de Chondal ou encore les fameux berserkers de Rashéménie et de ses régions voisines. Contrairement aux idées reçues, tous les guerriers qui vivent en dehors des frontières de la civilisation ne sont pas barbares. Seuls ceux qui embrassent les voies primitives de la rage peuvent exploiter cette connexion avec l'esprit sauvage que l'on ne retrouve chez nul autre guerrier.

Tandis que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares provient de la rage qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent brusquement plus forts et plus résistants aux attaques. Maintenir un tel état nécessite une incroyable dépense d'énergie et les laisse épuisés, aussi doivent-ils vaincre rapidement, ce qui ne leur pose généralement pas de problèmes.

Capacités :

- 1d12 de points de vie par niveau.
- Immunité contre les attaques sournoises.
- Peut utiliser Rage du barbare. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité est améliorée aux niveaux 10 et 19.
- Niveau 2, obtient Attaque chargée.
- Niveau 3, obtient Enchaînement.
- Niveau 5, obtient Etat sauvage.
- Niveau 11, obtient 10% de résistance contre les armes performantes, tranchantes, contondantes et les projectiles. Ces résistances sont augmentées de 5% aux niveaux 14 et 17.
- Niveau 15, obtient Tornade de fer.

Restrictions :

- Ne peut porter les armures de plates et de plates complètes, ni utiliser les grands boucliers.
- Limité à la spécialisation des armes.
- Ne peut utiliser Posture défensive.
- Ne peut utiliser Attaque en puissance.
- Ne peut se jumeler.

RAGE DU BARBARE : enragé le barbare obtient une attaque supplémentaire par round et un bonus de +2 aux dégâts, à la classe d'armure, à la vitesse de déplacement et au jet de sauvegarde contre les souffles. En revanche il subit une pénalité de -2 au toucher et perd la capacité d'effectuer d'autres actions qui requièrent de la concentration comme activer un objet ou rester caché.

Après 5 rounds, les effets de la rage s'estompent et le barbare devient fatigué pendant 5 rounds. Durant cette fatigue, il subit une pénalité de -2 à la classe d'armure, aux dégâts, au toucher, à la vitesse de déplacement et ne peut entrer à nouveau en état de rage.

Au niveau 10, les bonus passent à +3 et la rage dure 1 round et demi supplémentaire.

Au niveau 19, les bonus passent à +4 et la rage dure à nouveau 1 round et demi supplémentaire.

ATTAQUE CHARGÉE : obtient durant 1 round un bonus de +2 au toucher et un bonus de +4 à la vitesse de déplacement mais souffre d'une pénalité de -2 à la classe d'armure.

ENCHAÎNEMENT : une fois par round si le barbare inflige des dégâts suffisants pour tuer une créature, il bénéficie d'une attaque supplémentaire pour son prochain round.

ÉTAT SAUVAGE : le barbare compte sur ses autres sens pour combattre en condition de lumière affaiblit ou complète obscurité, ignorant ainsi les pénalités associées à la cécité. Un barbare enragé peut également détecter la présence de créatures invisibles dans un rayon de 4 mètres.

TORNADE DE FER : pendant 2 rounds, le déplacement et le nombre d'attaques sont doublés mais chaque attaque subit une pénalité de -2 au toucher et aux dégâts.

BERSERKER

Les berserkers sont des combattants qui entretiennent leur côté bestial en eux et en combat ils peuvent atteindre un état extatique qui leur permet de se battre plus longtemps et plus féroce que n'importe quel autre humain. Contrairement à la plupart des autres personnages, il ne se bat pas pour accomplir quelque mission héroïque ou défaire quelque adversaire détestable. Ce ne sont que de pitoyables excuses. C'est le frisson du combat qui le fait avancer. Pour lui, les batailles sont comme une drogue. Il cherche constamment de nouveaux conflits pour assouvir son appétit guerrier.

Les berserkers sont communs parmi les nains où ils sont communément appelés Enragés. Ils peuvent se montrer honorables, mais au fond ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie fait partie intégrante de leur nature et constitue leur principale force, mais elle est totalement incompatible avec un alignement loyal. Dans le meilleur des cas, les berserkers chaotiques sont libres et particulièrement spontanés, mais ils peuvent également se montrer destructeurs et faire peu de cas de la vie.

Les berserkers sont des combattants au corps à corps chargeant au cœur de la bataille, combattant avec plus de férocité que n'importe quel autre guerrier, chargeant là où d'autres fuiraient, riant là où d'autres pleureraient et d'une manière ou d'une autre survivant là où d'autres mourraient.

Capacités :

- Peut utiliser Rage du berserker. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité est améliorée aux niveaux 10 et 19.
- Niveau 2, obtient Offensive téméraire.
- Niveau 5, obtient Rage intimidante.
- Niveau 11, obtient Combativité.
- Niveau 15, obtient Poing de fer.
- Niveau 20, obtient Frénésie immortelle.

Restrictions :

- Ne peut utiliser les armes à projectiles.
- Ne peut utiliser Posture défensive.
- Ne peut utiliser Attaque en puissance.

RAGE DU BERSERKER : enragé, le berserker obtient 10 points de vie temporaires ainsi qu'un bonus de +2 au toucher, aux dégâts et au jet de sauvegarde contre la mort. En revanche il subit une pénalité de -2 à la classe d'armure et au jet de sauvegarde contre les souffles. Dans cet état il est immunisé contre le charme, la confusion, la peur, la débilité mentale, l'immobilisation et le sommeil mais perd la capacité d'effectuer d'autres actions qui requièrent de la concentration comme lancer des sorts ou utiliser des compétences de voleur.

Après 6 rounds, les effets de la rage s'estompent et le berserker devient fatigué pendant 5 rounds. Il subit alors une pénalité de -2 à la classe d'armure, aux dégâts, au toucher, à la vitesse de déplacement et ne peut entrer à nouveau en état de rage.

Au niveau 10, il obtient 20 points de vie temporaire, les bonus passent à +3 et la rage dure 2 rounds supplémentaires.

Au niveau 19, il obtient 30 points de vie temporaire, les bonus passent à +4 et la rage dure à nouveau 2 rounds supplémentaires.

OFFENSIVE TÉMÉRAIRE : les dégâts additionnels sont doublés mais le berserker subit une pénalité de -2 à la classe d'armure et au jet de sauvegarde contre les souffles.

RAGE INTIMIDANTE : chaque adversaire dans un rayon de 4 mètres doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir une pénalité de -2 au toucher et aux dégâts.

COMBATIVITÉ : lorsque les points de vie descendent en dessous de 50%, le berserker est capable de se régénérer d'un point de vie par round.

Au niveau 14, le berserker se régénère de deux points de vie par round.

Au niveau 17, le berserker se régénère de trois points de vie par round.

POING DE FER : le combattant inflige à son adversaire des coups tellement puissants qu'ils l'étourdisent pendant 2 rounds s'il rate un jet de sauvegarde contre la mort à -4. Cette faculté reste active pendant 2 rounds.

FRÉNÉSIE IMMORTELLE : durant 3 rounds, les points de vie du berserker ne peuvent descendre en dessous de 1 et il bénéficie d'un bonus de +2 au toucher et aux dégâts, en revanche il attaque aveuglément toutes créatures se trouvant en face de lui.

KENSAI

Kensai est le nom utilisé dans la région orientale de Kara-Tur pour désigner ce que d'autres appelleraient à Féérune un maître d'armes. Ces guerriers sont entraînés dans une ancienne académie martiale qui utilise la force ésotérique appelée ki pour accroître la létalité au combat. Le maître d'armes s'entraîne pour atteindre la plénitude à travers le maniement parfait de son arme qui ne fait qu'un avec lui. Pour un tel combattant, la perfection du ki passe par la maîtrise complète de son corps, de son esprit, de son arme et de sa volonté.

Les maîtres d'armes sont tenus en haute estime et vénérés parmi les elfes de la lune d'Evereska et dans les contrées de Kara-Tur où kensai se traduit par Seigneur de l'épée. Ces guerriers sont dévoués à parfaire leurs compétences et leur esprit en suivant un entraînement strict et exigeant aux principes d'obéissance. La voie d'un maître d'armes est incompatible avec un alignement chaotique.

En maniant leurs armes de prédilection, les maîtres d'armes font preuve d'un contrôle et d'une adresse époustouflantes leur permettant d'infliger des coups d'une précision plus létale que d'autres guerriers. Ils sont mortels, rapides et entraînés pour combattre sans être encombrés puisqu'ils attribuent le port d'armure aux combattants inexpérimentés.

Capacités :

- Peut utiliser Réserve de ki lui permettant d'effectuer une fois par jour diverses capacités. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité est améliorée aux niveaux 10 et 19.
- Bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et aux dégâts avec les armes de mêlée. Tous les 4 niveaux, obtient ce bonus jusqu'à un maximum de +5 au niveau 16.
- Bénéficie d'un bonus de +2 à la classe d'armure contre les armes de mêlée. Aux niveaux 11, 14 et 17 obtient un bonus additionnel de +1.
- Niveau 2, obtient un bonus de -2 au facteur de vitesse.
- Niveau 15, obtient Coup mortel.

Restrictions :

- Ne peut porter d'armures, de gantelets, de casques, ni utiliser de boucliers.
- Ne peut utiliser les armes à projectiles.
- Ne peut utiliser Posture offensive.
- Ne peut utiliser Attaque en puissance.

RÉSERVE DE KI : le kensai concentre son ki lui permettant d'accomplir des exploits étonnants.

RÉSERVE DE KI (KI ATTAQUE) : obtient un bonus de +4 au toucher pendant 1 round.

Au niveau 5, le kensai inflige le maximum de dégâts à chaque coup pendant 1 round.

RÉSERVE DE KI (KI PAS) : le kensai double sa vitesse de déplacement pendant 1 round.

Au niveau 10, le kensai peut se mettre hors de danger quelques secondes avant qu'une décharge d'énergie ne l'atteigne et ainsi éviter des attaques de souffle comme les sorts de boule de feu ou équivalent.

RÉSERVE DE KI (KI ESQUIVE) : le kensai obtient un bonus de +4 à la classe d'armure pendant 1 round.

Au niveau 19, le kensai peut esquiver ou détourner toutes les attaques pendant 1 round.

COUP MORTEL : durant le round où cette capacité est active, le combattant subit une pénalité de -4 au toucher puisqu'il recherche la parfaite ouverture. La première attaque réussie dans le round tuera instantanément toutes créatures qui échouent un jet de sauvegarde contre la mort.

TUEUR DE MAGICIENS

La magie est néfaste, corrompt et séduit par son pouvoir. Les tueurs de magiciens pensent que les mortels sont trop irresponsables pour utiliser à bon escient le pouvoir de la magie, ainsi ils entraînent spécifiquement leur corps et leur esprit pour combattre les pratiquants de la magie. Suivant leur propre doctrine ils ont donc tendance à ne pas respecter les règles et l'autorité. Les tueurs de magiciens malfaisants traquent et exterminent les plus puissants magiciens pour afficher leur supériorité. Les bienveillants s'engagent quant à eux à éradiquer les praticiens maléfiques et aiment à servir d'exemple en démontrant qu'une force ordinaire peut venir à bout des plus vils enchantements.

Bien que les tueurs de magiciens soient conscients des dangers de la magie et ne succomberont pas à son appel, certains apprennent à tolérer celle utilisée par leurs compagnons. Quelques-uns prétendent diriger pour servir d'exemple, d'autres se justifient qu'en pactisant avec des adversaires de second rang ils peuvent en vaincre de plus grands, et une poignée accepte l'idée qu'entre de bonnes mains la magie peut être utilisée à bon escient.

Les tueurs de magiciens sont d'excellents guerriers qui ont fait le choix de sacrifier une partie de leur entraînement intensif au combat pour se consacrer à l'apprentissage de compétences antimagie. Ils développent ainsi une résistance innée à la magie et acquièrent des aptitudes leur permettant de résister, d'entraver et d'anéantir les lanceurs de sorts qu'ils croisent sur leur chemin.

Capacités :

- Bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts.
- Peut utiliser Perturbation magique. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité est améliorée au niveau 10.
- Peut utiliser Focalisation intérieure. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité est améliorée aux niveaux 10 et 19.
- Niveau 5, obtient Défense magique.
- Niveau 11, obtient 10% de résistance à la magie. Cette résistance est augmentée de 5% aux niveaux 14 et 17.
- Niveau 15, obtient Mental d'acier.

Restrictions :

- Ne peut porter les armures de plates et de plates complètes, ni utiliser les grands boucliers.
- Ne peut utiliser Posture offensive et Posture défensive.
- Ne peut utiliser Attaque en puissance.
- Ne peut se jumeler en mage.

PERTURBATION MAGIQUE : durant le round où cette capacité est active, chaque coup réussi sur un lanceur de sorts profanes inflige à celui-ci une probabilité non cumulative de 50% de rater ses incantations pendant 3 rounds.

Au niveau 10, le tueur de magiciens est capable de percer les défenses magiques des lanceurs de sorts profanes. Pendant 1 round, chaque coup réussi enlève un sort de protection de la cible.

FOCALISATION INTÉRIEURE : en concentrant son courage, son agilité et sa résistance mentale, le tueur de magiciens est capable d'entraver, d'esquiver ou résister à presque n'importe quel type de menace magique. Durant le round où cette capacité est active, il est immunisé à tous les sorts de niveau 4 et inférieurs.

Au niveau 10, le tueur de magiciens est immunisé à tous les sorts de niveau 7 et inférieurs.

Au niveau 19, le tueur de magiciens est immunisé à tous les sorts de niveau 9 et inférieurs.

DÉFENSE MAGIQUE : l'entraînement constant d'un tueur de magiciens pour contrer les lanceurs de sorts profanes lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts profanes.

MENTAL D'ACIER : cette faculté procure 50% de résistance à la magie durant 5 rounds.

MOINE

Les moines sont des combattants qui recherchent la perfection par l'action et la méditation. Pour certains individus réellement exemplaires, l'art du combat ne se limite pas au champ de bataille. Il s'agit d'un mode de vie, d'une doctrine, d'un état d'esprit. Ces artistes-combattants recherchent des méthodes de combat qui transcendent les épées et les boucliers. Ils découvrent que la nature les a dotés d'armes tout aussi capables d'affaiblir ou de tuer que les lames.

Les monastères se retrouvent surtout chez les humains, qui les ont intégrés à leur culture en évolution permanente. En raison de leur formation qui exige une discipline sans faille, tous les moines sont de tempérament loyal. Cependant suivant les monastères où ils résident, leur moralité peuvent varier. Les monastères bienveillants protègent la campagne environnante des menaces ennemis. A l'inverse les monastères malfaisants contrôlent la région par la peur ou servent en tant qu'espions ou assassins. La plupart des moines n'adhèrent cependant pas aux extrêmes.

Les moines sont des guerriers polyvalents, parfaitement entraînés à combattre sans arme ni armure. Même si les moines ne lancent pas de sorts, ils ont accès à une magie qui leur est propre. Ils canalisent une énergie subtile nommée ki grâce à laquelle ils peuvent accomplir des prodiges.

Capacités :

- 1d8 de points de vie par niveau.
- Ne peut porter d'armure.
- Limité au niveau d'initié avec les armes du voleur.
- Peut effectuer 2 attaques à mains nues par round. Tous les 3 niveaux, obtient un bonus d'une demie attaque supplémentaire par round jusqu'à un maximum de 5 attaques au niveau 18.
- Dispose d'une classe d'armure de 7 et obtient un bonus de +1 tous les 2 niveaux jusqu'à une classe d'armure de -2 au niveau 19.
- Peut utiliser Réserve de ki. Tous les 3 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire.
- Niveau 3, les poings infligent 1d8 de dégâts puis 1d10 au niveau 9 et 1d12 au niveau 15.
- Niveau 3, obtient un bonus de +1 à la classe d'armure contre les projectiles et tous les 3 niveaux par la suite.
- Niveau 4, obtient Flèche ki.
- Niveau 5, est immunisé contre la lenteur, hâte et les maladies.
- Niveau 6, les poings sont des armes magiques +1 avec un bonus de +1 au toucher et aux dégâts et s'améliorent à +2 au niveau 12 et +3 au niveau 18.
- Niveau 7, obtient Plénitude physique.
- Niveau 8, est immunisé contre le charme.
- Niveau 11, est immunisé contre le poison.
- Niveau 13, obtient Paume tremblante.
- Niveau 14, obtient un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde.
- Niveau 16, obtient Vague ki.
- Niveau 17, obtient Temps figé.
- Niveau 20, obtient un bonus de +1 en force, dextérité et sagesse.

RÉSERVE DE KI : le moine concentre son ki lui permettant d'accomplir des exploits étonnants.

RÉSERVE DE KI (COUP ÉTOURDISSANT) : durant 1 round, les cibles touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être étourdis pendant 1 round.

RÉSERVE DE KI (KI PAS) : le moine double sa vitesse de déplacement pendant 1 round.

Au niveau 10, le moine peut se déplacer instantanément n'importe où.

RÉSERVE DE KI (KI ESQUIVE) : le moine obtient un bonus de +4 à la classe d'armure pendant 1 round.

Au niveau 19, le moine devient éthéré pendant 1 round. Il ne peut être touché par aucune arme et dispose d'une résistance de 100% à la magie, en revanche il ne peut attaquer.

RÉSERVE DE KI (FLÈCHE KI) : décoche une flèche d'énergie ki sur la première cible à vue qui inflige 1d6 de dégâts tous les 4 niveaux jusqu'à un maximum de 5d6 au niveau 20.

RÉSERVE DE KI (PLÉNITUDE PHYSIQUE) : soigne 2 points de vie par niveau jusqu'à un maximum de 40 points de vie au niveau 20.

RÉSERVE DE KI (VAGUE KI) : les ennemis dans un rayon de 4 mètres subissent 4d4 de dégâts et doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou être projetés et inconscients pendant 1 round.

PAUME TREMBLANTE : les cibles touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou mourir.

TEMPS FIGÉ : le moine est libre d'agir pendant 1 round tandis que toutes autres créatures semblent figées.

PALADIN

A travers quelques rares et vertueux élus, on peut voir briller la puissance divine. Ces âmes nobles qu'on appelle paladins dévouent leur épée et leur vie au combat contre le mal. À la fois chevaliers, croisés et justiciers, les paladins ne cherchent pas seulement à propager la justice divine mais également à incarner les enseignements des divinités vertueuses qu'ils servent. Pour atteindre ces objectifs ambitieux, ils adhèrent à un code de moralité et de discipline extrêmement strict. En récompense de leur droiture, ces champions sacrés reçoivent des capacités qui les aident à mener leur quête à bien : le pouvoir de repousser le mal, de soigner les innocents et d'encourager les fidèles.

Ambitieux comme ils le sont, les humains font d'excellents paladins. Les membres des autres races entendent rarement l'appel. Bien que les paladins soient dévoués à faire le bien et faire respecter la loi, certains s'éloignent du chemin de la vertu.

Les paladins sont pour leurs alliés comme des phares au milieu du chaos de la bataille. Ils sont redoutables quand ils combattent le mal, mais ils peuvent également fortifier les combattants du bien et les aider dans leurs croisades. Leurs capacités magiques et martiales en font également de bons

protecteurs et des alliés capables de redonner à ceux qui ont été vaincus la force de continuer à se battre.

Capacités :

- 1d10 de points de vie par niveau.
- Peut atteindre la spécialisation avec n'importe quelle arme.
- Peut porter tous types d'armures.
- Bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde.
- Peut utiliser Détection du mal.
- Peut utiliser Frappe divine. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité s'améliore au niveau 10.
- Niveau 2, est immunisé contre la peur.
- Niveau 3, peut repousser les morts-vivants comme un clerc de deux niveaux inférieurs.
- Niveau 3, obtient Imposition des mains. Tous les 3 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité s'améliore aux niveaux 6 et 9.
- Niveau 4, obtient Magie divine.
- Niveau 5, est immunisé contre les maladies.
- Niveaux 7 et 13, obtient une demie attaque supplémentaire par round.
- Niveau 11, obtient Aura de protection. Cette capacité s'améliore aux niveaux 14 et 17.

FRAPPE DIVINE : durant le round où cette capacité est active, le paladin obtient un bonus de +2 au toucher et chaque attaque réussie contre une créature maléfique inflige 1d6 de dégâts magiques additionnels. Tous les 4 niveaux, les dégâts augmentent de 1d6 jusqu'à un maximum de 6d6 au niveau 20.

Au niveau 10, chaque créature maléfique touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveugle pendant 1 round.

IMPOSITION DES MAINS : soigne 2 points de vie par niveau jusqu'à un maximum de 40 points de vie au niveau 20.

Au niveau 6, peut soigner les maladies.

Au niveau 9, peut également neutraliser les effets du poison.

MAGIE DIVINE : le paladin peut lancer des sorts divins de niveau 1. Aux niveaux 8, 12 et 16 il peut lancer des sorts de niveau 2, 3 et 4. A partir du niveau 6 et tous les 4 niveaux, le paladin peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau qu'il connaît.

AURA DE PROTECTION : les créatures maléfiques se trouvant dans un périmètre de 4 mètres du paladin souffrent d'une pénalité de -1 au toucher.

Au niveau 14, l'aura inflige également une pénalité de -1 aux dégâts pour les créatures maléfiques.

Au niveau 17, les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets de sauvegarde.

CHEVALIER

Alors que de nombreux combattants cherchent à perfectionner leur art et passent leur temps à améliorer leurs talents martiaux, d'autres consacrent autant d'efforts à combattre pour leur cause. Ces guerriers appelés des chevaliers ont juré de servir un but et de le faire passer avant toute chose. C'est l'image la plus répandue de la chevalerie, le guerrier qui incarne l'honneur, le courage et la loyauté. La véritable puissance du chevalier lui vient de ses convictions, de ses idéaux, des serments qu'il a prêtés et des défis qu'il lance. Quand tout semble perdu, le chevalier est la lueur d'espoir qui continue à combattre malgré les obstacles. Aucune cause n'est perdue quand un chevalier combat en son nom.

Charismatiques et véritables symboles d'inspiration, les chevaliers maintiennent la sécurité d'une terre mais également sa force morale. Un chevalier peut chasser un troll maraudeur mais également jouer le rôle de médiateur entre deux fermiers, briser le pouvoir d'un noble corrompu ou encore libérer un prisonnier accusé à tort.

Ce sont des combattants courageux et expérimentés avec une force de volonté et une ténacité sans égales face à tous types de dangers. Ils ont tendance à diriger les forces présentes sur les champs de bataille et faire ressortir le meilleur de ses alliés.

Capacités :

- Peut atteindre la maîtrise avec l'épée longue, l'épée bâtarde, le fléau et la masse.
- Bénéficie de la spécialisation du combat à l'épée et bouclier.
- Peut utiliser Défi. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire.
- Niveau 2, est immunisé contre la peur.
- Niveau 4, obtient Magie divine.
- Niveau 5, est immunisé contre le charme.
- Niveau 11, obtient Aura de protection. Cette capacité s'améliore aux niveaux 14 et 17.

DÉFI : durant le round où cette capacité est active, le chevalier obtient un bonus de +2 au toucher et chaque créature affectée ne peut bouger pendant 1 round, se sentant obligée de combattre le chevalier par rapport aux autres cibles.

MAGIE DIVINE : le chevalier peut lancer des sorts divins de niveau 1. Aux niveaux 8, 12 et 16 il peut lancer des sorts de niveau 2, 3 et 4. A partir du niveau 6 et tous les 4 niveaux, le chevalier peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau qu'il connaît.

AURA DE PROTECTION : les créatures maléfiques se trouvant dans un périmètre de 4 mètres du chevalier souffrent d'une pénalité de -1 au toucher.

Au niveau 14, l'aura inflige également une pénalité de -1 aux dégâts pour les créatures maléfiques.

Au niveau 17, les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets de sauvegarde.

INQUISITEUR

Là où beaucoup de champions de la cause du bien se consacrent au combat contre les forces du mal qui menacent leur pays, leurs idéaux ou leur église comme les chevaliers ou les paladins dévoués à détruire les armées maléfiques ou de puissants démons, l'inquisiteur s'inquiète quant à lui du mal et de la corruption qui règnent au sein même de la hiérarchie cléricale. Quand la cupidité dévore les hautes sphères de l'église, quand des diables infiltrent un ordre chevaleresque et pervertissent ses chefs, quand les hauts prêtres succombent à des enchantements maléfiques et s'écartent du droit chemin, c'est bien souvent un inquisiteur qui démasque le mal et le chasse.

Les inquisiteurs ont tendance à se déplacer d'un endroit à un autre, traquant l'ennemi et cherchant les menaces émergentes. Pour cela ils voyagent souvent accompagnés et travaillent avec les membres de leur foi chaque fois que possible même si ces alliés ne sont pas au-dessus de tout soupçon.

Les inquisiteurs consacrent leur vie à trouver et éliminer les pratiquants de magie manipulatrice et trompeuse. Ils se spécialisent dans la divination, pour détecter le mal et la corruption, et l'abjuration, pour protéger eux-mêmes et les autres de la magie maléfique.

Capacités :

- Peut utiliser Dissipation maléfique. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité s'améliore au niveau 10.

- Niveau 2, est immunisé contre le charme.

- Niveau 3, obtient Imposition des mains. Tous les 3 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité s'améliore aux niveaux 6 et 9.

- Niveau 4, obtient Vision véritable. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire.

- Niveau 5, obtient un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts.

- Niveau 11, obtient Aura de protection. Cette capacité s'améliore aux niveaux 14 et 17.

DISSIPATION MALÉFIQUE : annule les effets magiques d'une créature maléfique. L'inquisiteur dispose d'un bonus de +5 du niveau du magicien à dissiper pour déterminer les chances de réussite.

Au niveau 10, toutes créatures invoquées touchées par une dissipation maléfique doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être bannies.

IMPOSITION DES MAINS : soigne 2 points de vie par niveau jusqu'à un maximum de 40 points de vie au niveau 20.

Au niveau 6, peut soigner les effets affectant l'esprit comme la confusion, la débilité mentale et le sommeil.

Au niveau 9, retire la plupart des malédictions.

VISION VÉRITABLE : pendant 1 tour, l'inquisiteur a la capacité de voir à travers les illusions et de détecter l'emplacement exact de créatures sous l'effet d'invisibilité. Cela lui permet de neutraliser les sorts tels que Flou et Image miroir, de cibler les créatures invisibles et de ne pas être affecté aux sorts d'illusion hostile. Il est également soigné de cécité et s'en voit immunisé durant la durée du sort.

AURA DE PROTECTION : les créatures maléfiques se trouvant dans un périmètre de 4 mètres de l'inquisiteur souffrent d'une pénalité de -1 au toucher.

Au niveau 14, l'aura inflige également une pénalité de -1 aux dégâts pour les créatures maléfiques.

Au niveau 17, les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets de sauvegarde.

CHASSEUR DE MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants sont des abominations aux yeux des justes et des vertueux. Il n'est donc pas surprenant de constater que certains paladins se dévouent entièrement à l'éradication de ces créatures maudites. Les chasseurs de morts-vivants estiment que ce fléau avide de chair et de sang représente un véritable danger pour les vivants et doit donc être anéanti. Les vampires et les goules qui ont pour habitude de transformer leurs victimes en l'un des leurs sont particulièrement dangereux. Un seul de ces êtres maléfiques peut transformer une ville entière en un repaire de morts-vivants. Admirés pour leur dévotion les chasseurs de morts-vivants n'en reste pas moins très peu nombreux même dans les royaumes les plus sombres, choisissant de mener une vie solitaire sous la menace constante de devenir ce qu'ils poursuivent sans répit.

Afin de faciliter la traque et détruire leurs ennemis jurés, les chasseurs de morts-vivants possèdent de multiples sorts et pouvoirs, fruits de leur lien avec l'énergie positive. Alors que la plupart des paladins se précipitent dans la bataille en faisant face au mal, ces chasseurs saints préfèrent souvent attaquer le mal à distance, terrassant ses ennemis avant qu'ils ne puissent menacer ses alliés.

Capacités :

- Peut utiliser Châtiment du mal. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité s'améliore au niveau 10.
- Niveau 2, est immunisé contre la peur.
- Niveau 3, peut repousser les morts-vivants comme un clerc de deux niveaux inférieurs.
- Niveau 3, obtient Imposition des mains. Tous les 3 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire. Cette capacité s'améliore aux niveaux 6 et 9.
- Niveau 4, obtient Magie divine.
- Niveau 5, est immunisé contre l'immobilisation.
- Niveau 11, obtient Aura de protection. Cette capacité s'améliore aux niveaux 14 et 17.

CHÂTIMENT DU MAL : durant le round où cette capacité est active, le chasseur de morts-vivants obtient un bonus de +2 au toucher et chaque attaque de mêlée ou à distance réussie contre une créature maléfique inflige 1d4 de dégâts magiques additionnels. Tous les 4 niveaux, les dégâts augmentent de 1d4 jusqu'à un maximum de 6d4 au niveau 20. Les dégâts sont doublés contre les morts-vivants.

Au niveau 10, chaque mort-vivant touché doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être détruit.

IMPOSITION DES MAINS : soigne 2 points de vie par niveau jusqu'à un maximum de 40 points de vie au niveau 20.

Au niveau 6, peut soigner l'immobilisation.

Au niveau 11, peut également restaurer les niveaux drainés.

MAGIE DIVINE : le chasseur de morts-vivants peut lancer des sorts divins de niveau 1. Aux niveaux 8, 12 et 16 il peut lancer des sorts de niveau 2, 3 et 4. A partir du niveau 6 et tous les 4 niveaux, le chasseur de morts-vivants peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau qu'il connaît.

AURA DE PROTECTION : les créatures maléfiques se trouvant dans un périmètre de 4 mètres du chasseur de morts-vivants souffrent d'une pénalité de -1 au toucher.

Au niveau 14, l'aura inflige également une pénalité de -1 aux dégâts pour les créatures maléfiques.

Au niveau 17, les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets de sauvegarde.

RÔDEUR

Les rôdeurs sont souvent perçus comme des hommes des régions sauvages, chasseurs de proies maîtres dans l'art de traquer tout ce qui s'introduit dans une forêt. Ce n'est cependant pas le cas de tous les rôdeurs qui pour certains se sentent plus à l'aise au milieu d'anciennes ruines, de vastes déserts, dans les tréfonds obscurs ou encore dans les égouts des villes. De nombreux rôdeurs sont associés à l'image du chasseur rusé, protecteur des forêts et des contrées sauvages. Ils se considèrent comme les ennemis des ennemis de la nature et s'entendent bien avec les druides et barbares qui partagent souvent les mêmes objectifs. Comme leurs aspirations peuvent différer, certains rôdeurs font leur apprentissage au sein d'unités militaires spéciales tandis que d'autres reçoivent l'enseignement d'un rôdeur solitaire qui leur apprend à survivre dans des endroits où peu s'aventure. Que ce soit au travers d'un entraînement militaire ou personnel tous les rôdeurs sont plutôt autonomes et se sentent autant à l'aise, si ce n'est plus, dans la nature que dans une ville animée.

La plupart des rôdeurs choisissent une divinité telle que Mailikki ou Silvanus qui leur confère la possibilité de lancer un nombre limité de sorts divins, tant qu'ils maintiennent un comportement bon et ne commettent pas intentionnellement de mauvais actes. Le plus connu de tout Toril est le légendaire elfe noir Drizzt Do'Urden.

Les rôdeurs font d'excellents éclaireurs mais peuvent également être redoutables au combat notamment grâce à leur ambidextrie. Ils préfèrent le port d'armure légère afin d'être plus agile et conserver leurs réflexes et leur furtivité, ce qu'ils ne pourraient faire avec une armure lourde.

Capacités :

- 1d8 de points de vie par niveau.
- Peut utiliser les armures légères et intermédiaires.
- Peut atteindre la spécialisation avec n'importe quelle arme.
- Obtient un bonus de +4 contre la race ennemie de son choix.
- Dispose de 30% de chance de se cacher et se déplacer silencieusement. Cette probabilité augmente de +5% tous les niveaux jusqu'à un maximum de 100% au niveau 15.
- Peut utiliser Pistage. Cette capacité s'améliore au niveau 10.
- Peut utiliser Empathie sauvage. Cette capacité s'améliore au niveau 4.
- Bénéficie de la spécialisation du combat à deux armes.
- Niveau 2, obtient Proie du chasseur. Cette capacité s'améliore au niveau 11.
- Niveau 4, obtient Magie divine.
- Niveau 5, obtient le Déplacement facilité.
- Niveaux 7 et 13, obtient une demie attaque supplémentaire par round.

PISTAGE : durant 6 rounds, le rôdeur a 50% de chances de détecter les créatures cachées dans un rayon de 9 mètres. En revanche il souffre d'une pénalité de -2 au toucher et -4 à sa vitesse de déplacement.

Au niveau 10, la pénalité à la vitesse de déplacement est diminuée de moitié et les chances de détection augmentent de 10%.

EMPATHIE SAUVAGE : les animaux ciblés doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmés. Cette capacité ne peut être utilisée plusieurs fois sur une même créature.

Au niveau 4, le rôdeur peut utiliser cette capacité pour invoquer un loup.

PROIE DU CHASSEUR : après avoir étudié son adversaire pendant un court instant, le rôdeur choisit une cible et la désigne comme sa proie. Pendant 2 tours, toutes les attaques contre cette créature bénéficient d'un bonus de +2 au toucher et les chances de détecter celle-ci en utilisant pistage sont doublées.

Au niveau 11, toutes les attaques physiques à l'encontre de cette créature infligent 10% de dégâts en plus.

MAGIE DIVINE : le rôdeur peut lancer des sorts divins de niveau 1. Aux niveaux 8, 12 et 16 il peut lancer des sorts de niveau 2, 3 et 4. A partir du niveau 6 et tous les 4 niveaux, le rôdeur peut mémoriser un sort supplémentaire par niveau qu'il connaît.

DÉPLACEMENT FACILITÉ : le rôdeur peut se déplacer sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons même épineux et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât.

ARCHER

Les archers sont des rôdeurs entraînés pour atteindre l'apogée avec l'arc et sont inégalés dans son utilisation. De nature calme durant la bataille, ils ratent rarement leurs cibles et leurs flèches sont le plus souvent mortelles. Contrairement à d'autres rôdeurs qui généralement préfèrent attaquer leur proie en mêlée, les archers préfèrent attaquer à distance ne recourant qu'au combat rapproché quand les attaques à distance ne sont plus possibles. Les archers sont souvent des chasseurs solitaires mais il leur arrive de travailler avec d'autres alliés dont ils tirent profit des avantages tactiques de ces collaborations. Tandis que les archers sont communs parmi les humains et les elfes, les archers sylvains sont connus pour leur affinité et dévouement presque artistique à l'arc et bien que d'autres rôdeurs peuvent être aussi compétents, peu sont aussi gracieux qu'un archer sylvain.

L'archer est l'incarnation de la maîtrise de l'arc. C'est le tireur suprême capable de toucher presque n'importe quelle cible qu'importe la difficulté. Cependant son expertise à l'arc lui a fait renoncer son

entraînement avec les armes de mêlée. Il est plus agile mais limité au port d'armure légère privilégiant ainsi sa mobilité, son adresse et ses compétences à la force brute.

Capacités :

- Peut atteindre la grande maîtrise avec l'arc court et l'arc long.
- Bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et aux dégâts avec les armes à projectiles. Tous les 4 niveaux, obtient ce bonus jusqu'à un maximum de +5 au niveau 16.
- Au niveau 4, peut utiliser Coup ajusté une fois par jour. Tous les 4 niveaux, obtient une utilisation supplémentaire.
- Aux niveaux 11 et 17, obtient un bonus de +2 à la classe d'armure contre les armes à projectiles.

Restrictions :

- Limité au degré d'initié avec les armes de mêlée y compris celles pouvant être lancées.
- Peut atteindre la spécialisation des armes autres que les arcs comme les fléchettes, les frondes ou les arbalètes.
- Ne peut porter que des armures légères.
- Ne peut pas utiliser de boucliers.

COUP AJUSTÉ : en effectuant un coup ajusté, un archer tente de freiner les capacités de combat ou la mobilité. Pendant un round, il subit une pénalité de -4 au toucher mais sa première attaque réussie transmet de lourdes séquelles à son adversaire. Les cibles touchées peuvent tenter un jet de sauvegarde avec un bonus de +2 pour réduire les effets. Au niveau 8 et tous les 4 niveaux, la réussite au jet de sauvegarde est réduite de 1 jusqu'à une pénalité de -2 au niveau 20 pour l'adversaire.

COUP AJUSTÉ (DÉSARMER) : avec cette attaque, l'archer décide d'entraver les capacités de combat. La cible touchée souffre d'une pénalité de -4 au toucher durant 6 rounds. La durée est diminuée de moitié en cas de réussite au jet de sauvegarde contre les souffles.

Au niveau 10, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde se voit également incapable d'attaquer durant 1 round.

Au niveau 19, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde verra également sa force réduite de 50% durant 1 tour.

COUP AJUSTÉ (CHUTE) : avec cette attaque, l'archer décide d'entraver la mobilité. La cible touchée souffre d'une pénalité de 50% à sa vitesse de déplacement durant 6 rounds. La durée est diminuée de moitié en cas de réussite au jet de sauvegarde contre la mort.

Au niveau 10, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde se voit également inconsciente durant 1 round.

Au niveau 19, chaque cible touchée qui rate son jet de sauvegarde verra également sa dextérité réduite de 50% durant 1 tour.

TRAQUEUR

Au premier abord, ces personnages ne semblent pas à leur aise dans les groupes qu'ils intègrent, s'apparentant plus à des citadins errant dans les contrées sauvages par erreur. Mais ce comportement un peu terne n'est qu'une façade, dissimulant un esprit affûté, rusé et une perspicacité remarquable. Peu de gens réalisent l'étendue de leur expertise en matière de collecte d'informations et ils aiment en jouer. Les traqueurs travaillent en tant qu'espions, informateurs et éclaireurs. A la différence d'autres rôdeurs, les traqueurs se sentent aussi bien à l'aise dans la nature qu'en ville. Un traqueur peut secrètement observer un camp de bandits pour inventorier leurs provisions et otages, ou espionner les couloirs du château d'un sorcier maléfique toujours prêt à prendre les mesures nécessaires.

Sens avancés, attaques éclair, effet de surprise et ruse sont les armes clés d'un traqueur. Ses compétences de combat combinées à sa maîtrise de la furtivité font de lui un adversaire mortel. Ses capacités de sorts sont également adaptées à ses besoins, permettant à un traqueur expérimenté de disparaître à la vue de tous et d'être indétectable par des moyens magiques.

Caractéristiques :

- Bénéficie d'un bonus de 20% à la furtivité.
- Peut effectuer des attaques sournoises avec un multiplicateur de dégâts de 2 qui augmente à 3 au niveau 9 et 4 au niveau 17.
- A accès à un nombre limité de sort uniques (camouflage, toile de ronces, non détection, camouflage amélioré).

Restrictions :

- Ne peut porter que des armures légères.
- Ne peut utiliser que les armes utilisées par les voleurs.

Kit Revisions (Sorts de classes/kits)

Bouclier de la foi (Chevalier)

Niveau : 1

Ecole : Abjuration

Sphère : Protection

Portée : Personnelle

Durée : 5 tours

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort octroie au chevalier un bonus de +2 à la classe d'armure et au jet de sauvegarde contre les souffles avec un bonus additionnel de +1 tous les 9 niveaux (maximum de +4 au niveau 18). Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs lorsque lancé plusieurs fois.

Protection d'autrui (Chevalier)

Niveau : 2

Ecole : Abjuration

Sphère : Protection

Portée : Personnelle

Durée : 4 rounds

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : Aucun

Pendant toute la durée du sort, le chevalier protège ses alliés à proximité en encaissant les attaques à leur place. Les alliés se situant dans un rayon de 1.5 mètres du chevalier ne peuvent être ciblés par des attaques ennemies comme étant protégés par un sort de Sanctuaire. Les effets durent aussi longtemps qu'ils restent proches du chevalier et n'effectuent pas d'attaques offensives. Cela permet à un allié protégé de boire une potion ou de se mettre à l'abri, en revanche lancer un sort ou attaquer un ennemi met fin à la protection.

A noter que les effets comme l'invisibilité ne fonctionneront pas sur le chevalier pendant qu'il protège ses alliés.

Représailles divines (Chevalier)

Niveau : 3

Ecole : Evocation

Sphère : Parade

Portée : Personnelle

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort protège le chevalier d'attaques effectuées à son encontre dans un rayon de 1.5 mètres. Les adversaires qui touchent le chevalier avec une arme ou un sort dans ce périmètre subissent 1d8+4 de dégâts magiques. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs lorsque lancé plusieurs fois mais ils peuvent être utilisés conjointement avec d'autres effets similaires. La résistance à la magie n'affecte pas ce sort.

Héroïsme (Chevalier)

Niveau : 4

Ecole : Enchantement

Sphère : Combat

Portée : Longue

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : Aucun

En prononçant ce sort, le moral du chevalier et de ses alliés augmente de 2 ainsi que le toucher et les dégâts. De plus les points de vie des créatures affectées sont augmentés de 10% et ce sont ces points de vie qui sont perdus en premier lieu lorsque les personnages subissent des dégâts. Dès l'instant où le sort est terminé, il affecte toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres à partir du point central choisi par le chevalier. Les créatures affectées quittant la zone sont toujours sous l'effet du sort à l'instar des créatures entrant dans la zone après le lancement du sort.

Dessein sacré (Chasseur de morts-vivants)

Niveau : 1

Ecole : Divination

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : 1 round

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Lors du lancement du sort, le chasseur de morts-vivants obtient une vision temporaire et intuitive du futur immédiat. Toutes les attaques effectuées dans le round obtiennent un bonus de +10 en perception.

Immobilisation des morts-vivants (Chasseur de morts-vivants)

Niveau : 2

Ecole : Nécromancie

Sphère : Nécromantique

Portée : Longue

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : Cibles et ennemis dans un rayon de 1.5 mètres

Jet de sauvegarde contre les sorts : annule

Ce sort immobilise les morts-vivants pendant la durée du sort. Les effets sont centrés sur une victime choisie par le chasseur de morts-vivants. Chaque mort vivant se trouvant dans un rayon de 1.5 mètres de la cible est également affecté. Ceux qui réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 ne sont pas affectés par ce sort. Les créatures ainsi immobilisées ne peuvent ni bouger ni parler, mais restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent continuer à utiliser toutes les capacités ne nécessitant ni la parole, ni un déplacement quelconque. L'immobilisation n'empêche pas la dégradation de la santé due aux blessures.

Fléau des morts-vivants (Chasseur de morts-vivants)

Niveau : 3

Ecole : Nécromancie

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Pendant toute la durée du sort, le chasseur de morts-vivants inflige 2d6 de dégâts magiques supplémentaires contre les morts-vivants. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs lorsque lancé plusieurs fois.

Arme perturbatrice (Chasseur de morts-vivants)

Niveau : 4

Ecole : Nécromancie

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Pendant toute la durée du sort, tous morts-vivants touchés doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être détruits.

Lames de feu (Rôdeur)

Ecole : 1

Ecole : Transmutation

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : 6 rounds

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Pendant toute la durée du sort, les armes du rôdeur infligent 1d6 de dégâts de feu supplémentaires. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs lorsque lancé plusieurs fois.

Endurance (Rôdeur)

Niveau : 1

Ecole : Transmutation

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : 5 tours

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

La vitesse de déplacement du rôdeur est augmentée de 2. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs lorsque lancé plusieurs fois.

Piège (Rôdeur)

Niveau : 2

Ecole : Abjuration

Sphère : Combat

Portée : Courte

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : rayon de 6 mètres

Jet de sauvegarde contre les souffles : Moitié

Ce puissant piège enchevêtre ceux qui pénètrent ou traversent la zone ou objet sélectionnés. Tout ennemi violant la zone sélectionnée déclenchera le piège. Quand une créature hostile approche à 4.5 mètres du piège, le piège est enclenché et explose, enchevêtrant tous les ennemis dans un rayon de 6 mètres pendant 2 rounds. Les créatures retenues subissent une pénalité de -2 au toucher et de +2 à la

classe d'armure. Les créatures qui réussissent un jet de sauvegarde contre les souffles avec une pénalité de -2 évitent d'être enchevêtrés et sont libres de leurs mouvements. Une créature enchevêtrée peut continuer d'attaquer à condition de ne pas avoir à se déplacer pour atteindre un adversaire. Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas affectées par ce sort comme les élémentaires et les créatures exceptionnellement grandes et fortes. Ce sort n'affecte pas les alliés.

Célérité (Rôdeur)

Niveau : 2

Ecole : Altération

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : 4 rounds

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Lorsque le sort est lancé, le rôdeur voit sa vitesse de déplacement doublée, il obtient également un bonus de +1 au toucher, à la classe d'armure et au jet de sauvegarde contre les souffles et peut effectuer une attaque supplémentaire par round. De plus la vitesse de régénération ou de souffrance contre le poison est doublée. Le lancement de sorts et les effets d'autres sorts ne sont pas affectés. Célérité annule et contre les effets d'un sort de lenteur. Les effets de ce sort ne sont pas cumulatifs avec lui-même ou toute autre magie similaire.

Camouflage (Traqueur)

Niveau : 1

Ecole : Altération

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au traqueur de se fondre parfaitement dans son environnement, de disparaître et d'être indétectable aux yeux de tous ainsi que de l'infravision. Les créatures invisibles ne sont pas magiquement réduites au silence et peuvent sous certaines conditions être détectables. Le traqueur

ne peut effectuer aucune action manipulant son environnement tel qu'ouvrir des portes, désarmer des pièges ou déverrouiller des coffres. Une créature invisible peut boire une potion ou lancer un sort non offensif centré sur lui-même et rester invisible, mais il ne peut pas attaquer ou lancer un sort sur d'autres cibles sans mettre fin au sort. Le sort reste actif jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, jusqu'à ce le bénéficiaire attaque ou jusqu'à ce que 4 rounds soient passés.

Toile de ronces (Traqueur)

Niveau : 2

Ecole : Conjuración

Sphère : Plante

Portée : Longue

Durée : 2 rounds

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde contre les souffles : Annule

Ce sort fait apparaître des ronces autour de la cible. Si celle-ci rate un jet de sauvegarde contre les souffles avec une pénalité de -2, elle est retenue pendant 2 rounds et subit 1d4 de dégâts perçants chaque round et reçoit une pénalité de -2 au toucher et +2 à la classe d'armure. Une créature enchevêtrée peut continuer d'attaquer à condition de ne pas avoir à se déplacer pour atteindre un adversaire. Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas affectées par ce sort comme les élémentaires et les créatures exceptionnellement grandes et fortes. Ce sort n'affecte pas les alliés.

Non détection (Traqueur)

Niveau : 3

Ecole : Abjuration

Sphère : Protection

Portée : Personnelle

Durée : 8 heures

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

En lançant ce sort, le traqueur rend la créature ou l'objet indécélable aux effets des sorts de divination tels que détection de l'invisibilité, clairvoyance et vision véritable ou par la compétence de détection des illusions des voleurs, en revanche une personne invisible peut être audible en se déplaçant et sa

présence peut être ressentie. Non-détection protège l'équipement de la créature ainsi que la créature elle-même.

Camouflage amélioré (Traqueur)

Niveau : 4

Ecole : Altération

Sphère : Combat

Portée : Personnelle

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : Lanceur

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est semblable à celui de camouflage, sauf que le traqueur peut attaquer en lançant un projectile, en utilisant une arme de mêlée ou en jetant un sort, tout en restant invisible. Notez qu'il y a parfois des indices révélateurs, une espèce de lueur, qui permet à un assaillant observateur d'attaquer le personnage invisible. Ces traces ne se remarquent que si on les cherche activement, une fois que le personnage invisible a manifesté sa présence. Les adversaires peuvent donc attaquer le personnage invisible, mais subissent une pénalité de -4 au toucher, ou lancer des sorts de zone d'effet non loin de sa position. Les adversaires restent incapables de cibler directement la cible au moyen de sorts, parchemins ou autres capacités jusqu'à ce que le sort expire ou que l'invisibilité soit dissipée.

Kit Revisions (Capacités de haut niveau/HLA)

Tornade de fer

Cette faculté permet au combattant d'infliger une avalanche de coups rapides sur son adversaire. Pendant deux rounds, le déplacement et le nombre d'attaques sont doublés mais chaque attaque subit une pénalité de -2 au toucher et aux dégâts.

Tornade d'acier

Version plus puissante de la tornade de fer, la tornade d'acier octroie les mêmes capacités sans pénalités.

Prérequis : Tornade de fer.

Coup mortel

Durant le round où cette capacité est active, le guerrier subit une pénalité de -4 au toucher puisqu'il recherche la parfaite ouverture. La première attaque réussie dans le round tuera instantanément toutes créatures qui échouent un jet de sauvegarde contre la mort.

Coup fatal

Comme coup mortel, cette faculté permet au combattant de tuer ses adversaires en un seul coup. Toutes créatures avec moins de 60 points de vie sont instantanément tuées. Les autres créatures doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou être tuées.

Prérequis : Coup mortel.

Mental d'acier

Cette faculté permet au combattant de faire appel à des réserves de force intérieure pour contrer les effets négatifs de la magie. Le combattant bénéficie de 50% de résistance à la magie durant 5 rounds.

Coup critique

Les connaissances étendues en anatomie d'un combattant de haut niveau lui permettent, une fois par jour, de concentrer toutes ses attaques d'1 round sur un point vital de l'adversaire. Ainsi, toute attaque portée dans ce round est considérée comme un 20 naturel et donc un coup critique.

Prérequis : Poing de fer.

Poing de fer

Cette faculté permet au combattant d'infliger à son adversaire des coups tellement puissants qu'ils l'étourdissent pendant 2 rounds s'il rate un jet de sauvegarde contre la mort à -4. Cette faculté reste active pendant 2 rounds.

Résistance d'acier

Cette faculté permet au combattant de faire appel à des réserves de force intérieures qui lui procurent 20% de résistance à toutes les formes de dégâts pendant 10 rounds.

Cri de guerre

Cette faculté permet d'émettre un cri de guerre puissant et impressionnant dans un rayon de 9 mètres qui frappe les ennemis d'effroi s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts.

Poing d'acier

Cette faculté permet au combattant d'infliger un coup titanesque à son adversaire, le projetant à une distance non négligeable et l'assommant pendant 1 round. Toutes les attaques effectuées durant le premier round sont automatiquement des coups critiques. Cette faculté reste active pendant 2 rounds. Les créatures de grande taille comme les dragons ou les géants ne sont ni assommées ni projetées.

Prérequis : Poing de fer, Coup critique.

Grande maîtrise revue

Niveau	Bonus au Toucher	Bonus aux Dégâts	Attaques par round	Facteur de vitesse
Nul	0	0	0	0
Initié	0	0	0	0
Spécialiste	+1	+2	0	0
Maître	+2	+2	1/2	0
Maître Supérieur	+3	+4	1/2	0
Grand Maître	+3	+5	1	-2

Races revues

	Force	Dextérité	Constitution	Intelligence	Sagesse	Charisme
Humain	18	18	18	18	18	18
Nain	18	16	19	18	18	16
Elf	17	19	16	18	19	18
Gnome	17	18	18	19	17	18
Demi-elfe	17	19	17	18	18	19
Petites-gens	16	19	18	18	17	18
Demi-orque	19	17	18	17	18	16

Progression des points d'expérience revue

Chaque classe/kit progresse avec la table de progression des paladins/rôdeurs.

Nains/Hobbits	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Mort	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Baguettes	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Pétrification	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Souffles	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sorts	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3

Gnomes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Mort	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Baguettes	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Pétrification	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Souffles	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sorts	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3

Remerciements

A partir du moment où j'ai connu et pu tester les fameux Spell Revisions et Item Revisions, j'ai complètement adhéré à cette philosophie de rééquilibrer à la fois les objets et sorts du jeu. Un travail titanesque dont je tiens à saluer l'auteur pour ces deux concepts qui m'ont totalement séduit.

Evidemment j'ai eu vent de Kit Revisions basé sur le même concept que les précédents à savoir le rééquilibrage et cette fois-ci à destination des classes et des kits. Enfin le Tueur de magiciens devient très intéressant ^^.

Malgré le fait que le mod n'ait jamais fait l'objet d'une sortie officielle, car non finalisé, le résultat m'a pleinement convaincu lors de mes tests. C'est pourquoi j'ai décidé au vu des nombreuses releases de traduire ce mod.

Mes remerciements vont en premier lieu à **Demivrgvs**, le concepteur, pour m'avoir permis de sortir cette nouvelle version avec des améliorations, des corrections et bien évidemment la traduction française.

Je tiens également à remercier **Freddy_Gwendoline** pour son accompagnement et sa disponibilité durant toute la phase d'implémentation.