



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE GUERRIER DE FER FROID



Image © Wizards of the Coast

LE GUERRIER DE FER FROID

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,
PAR GWENDOLYN KESTREL & FAITH PRICE**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

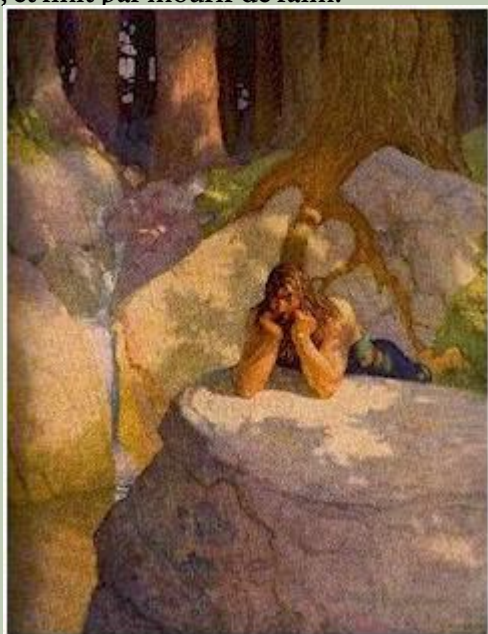
GUERRIER DE FER FROID

Les parents de races humanoïdes effrayent parfois leurs enfants avec des histoires de fées maléfiques et autres croque-mitaines. Ces mêmes enfants reprocheront parfois à une pixie, un grig ou un goblin d'avoir fait tomber le vase qu'ils viennent de renverser, ou de leur avoir porté la poisse. Pour la plupart des gens, ces racontars ne sont que des histoires à dormir debout, mais certains les prennent toutefois

SOMBRES LÉGENDES

Les légendes sur les fées sont nombreuses et variées, et les dépeignent en créatures mystérieuses, sournoises ou malicieuses, en fonction de l'histoire en question et du conteur. Les guerriers de fer froid, pour leur part, n'ont d'oreilles que pour les légendes les plus sombres.

L'une d'entre elles raconte l'histoire d'un chevalier, attendant au bord d'un lac la plus belle des fées. Mais l'homme attend vainement l'occasion d'apercevoir la naïade dont il était tombé amoureux, et finit par mourir de faim.



Dans une autre fable, la Reine des Vents et des Ténèbres s'invite dans un chateau au cours d'une fête. Grâce à sa magie, elle plonge toutes les femmes dans un profond sommeil, avant de danser avec chaque homme jusqu'à ce qu'il meure de fatigue. Lorsque la chatelaine se réveille, elle découvre les corps sans vie de son mari et de ses fils.

très au sérieux, mortellement au sérieux. La moralité particulière des fées les dérange, les effraye, ou menace parfois directement leur façon de percevoir le monde. Pour ces gens là, les fées ne sont pas de belles et étranges créatures à l'humeur changeante, mais plutôt des monstres aberrants et repoussants, capables de manipuler le coeur et l'esprit. Les plus fanatiques d'entre ces ennemis des fées deviennent parfois des guerriers de fer froid.

N'importe qui, ayant des niveaux dans n'importe quelle casse, peut s'être un jour retrouvé dans une fâcheuse situation avec une fée, une communauté de fées ou même une cour entière. Toutefois, rares



Tout le monde a entendu parler d'histoires merveilleuses où des sirènes viennent à la rescousse de marins tombés à l'eau. Ces histoires sont nettement moins joyeuses dans les versions des guerriers de fer froid, où ce sont ces mêmes fées qui font tomber les marins à l'eau, avant de les noyer ou de les maintenir à flot jusqu'à ce qu'ils murent lentement de soif...



sont ceux qui décident de devenir guerriers de fer froid et de consacrer tout leur temps et tous leurs efforts à la traque et à l'élimination des fées.

Les PNJ guerriers de fer froid sont bien souvent des fanatiques qui poursuivent leur quête avec une rigueur inébranlable. Ils travaillent seuls, ou en petits groupes, avec d'autres individus partageant leur haine des fées. En de rares occasions, un guerrier de fer froid saura contenir son dégoût pour s'allier à une faction féérique, mais uniquement dans le but d'en affronter une autre et ainsi de tuer un maximum de fées. Mais ces alliances ne font pas long feu, et le guerrier de fer froid se retourne bien souvent contre ses alliés féériques une fois le moment venu.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature).

Don. Volonté de fer.

Spécial. Le personnage doit avoir déjà combattu au moins une fée.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de guerrier de fer froid :

Armes et armures. Un guerrier de fer froid est formé au maniement de toutes les armes simples et de guerre, ainsi que des boucliers. Il est également formé au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Sorts. Dès le niveau 1, un guerrier de fer froid

peut lancer un petit nombre de sorts divins. Il prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure*. Un guerrier de fer froid peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de guerriers de fer froid (ci-dessous), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

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

Comme les autres lanceurs de sorts, le guerrier de fer froid ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la table ci-dessous. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée. Quand la table indique que le guerrier de fer froid peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour, il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les guerriers de fer froid ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Châtiment des fées (Sur). Une fois par jour, un guerrier de fer froid peut tenter de châtier une fée avec une attaque au corps à corps normale. Il ajoute son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son niveau

GUERRIER DE FER FROID

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Sorts —			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+0	+2	Châtiment des fées (1/jour)	0	—	—	—
2	+2	+0	+0	+3	Détection des fées, esprit de fer +2	1	—	—	—
3	+3	+1	+1	+3	Dissipation de la magie (1/jour)	2	0	—	—
4	+4	+1	+1	+4	Esprit antimagique (1/jour)	3	1	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Châtiment des fées (2/jour), dissipation supérieure	3	2	0	—
6	+6	+2	+2	+5	Dissipation de la magie (2/jour)	3	3	1	—
7	+7	+2	+2	+5	Frappe de fer froid	3	3	2	0
8	+8	+2	+2	+6	Esprit de fer froid +4, esprit antimagique (2/jour)	3	3	3	1
9	+9	+3	+3	+6	Dissipation de la magie (3/jour)	3	3	3	2
10	+10	+3	+3	+7	Esprit fuyant, châtiment des fées (3/jour)	3	3	3	3

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Sag), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag)



de classe. Si un guerrier de fer froid utilise par erreur son pouvoir contre une créature qui se révèle ne pas être une fée, le châtiment est sans effet, mais l'utilisation est tout de même considérée comme utilisée.

Le guerrier de fer froid obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir au niveau 5 et tous les 5 niveaux par la suite.

Détection des fées (Mag). A partir du niveau 2, un guerrier de fer froid peut détecter l'aura qu'émettent les créatures féériques. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *détection des morts-vivants*, sauf qu'il permet de détecter les fées.

Esprit de fer (Ext). Au niveau 2, un guerrier de fer froid est immunisé aux effets de sommeil magique et gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantements.

Au niveau 8, ce bonus passe à +4.

Dissipation de la magie (Mag). A partir du niveau 3, un guerrier de fer froid peut utiliser *dissipation de la magie* une fois par jour, comme le sort du même nom. Tous les trois niveaux de guerrier de fer froid acquis par la suite, il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

Esprit antimagique (Sur). A partir du niveau 4, un guerrier de fer froid peut retourner à l'envoyeur un sort dont il est la cible. Ceci ne requiert aucune action, mais le guerrier de fer froid doit être conscient et doit décider d'utiliser ce pouvoir avant qu'il prenne effet, avant d'effectuer un jet de sauvegarde ou un test de résistance à la magie (le cas échéant). Ce pouvoir est similaire à *renvoi des sorts*, sauf qu'il n'y a pas de limite au niveau de sort pouvant être renvoyé ; une utilisation renvoie un sort ou pouvoir magique visant le guerrier de fer froid. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les sorts et pouvoirs magiques de zone ou ayant une portée de contact. Un guerrier de fer froid obtient une utilisation quotidienne de ce pouvoir au niveau 4 et une seconde au niveau 8.

Dissipation supérieure (Sur). A partir du niveau 5, un guerrier de fer froid gagne un bonus égal à son modificateur de Sagesse aux tests de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il utilise *dissipation de la magie*. Le niveau de lanceur de sorts maximum du sort (+10) ne change pas, mais le personnage peut dépasser ce maximum en ajoutant son modificateur de Sagesse.

Ce bonus s'applique aux sorts de *dissipation de la magie* lancés par le guerrier de fer froid, à son pouvoir magique du même nom et à ses éventuelles autres aptitudes conférant *dissipation de la magie*, mais pas aux effets potentiellement conférés par des objets magiques.

Frappe de fer froid (Sur). A partir du niveau 7, les poings du guerrier de fer froid ou toute arme qu'il manie est considéré comme en fer froid pour ce qui est de passer la réduction de dégâts.

Esprit fuyant (Ext). Chaque fois que le guerrier de fer froid 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 (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

LISTE DES SORTS DE GUERRIER DE FER FROID

Les guerriers de fer froid peuvent choisir leurs sorts parmi la liste suivante :

1^{er} niveau : *Anathème, bénédiction, bouclier entropique, coup au but, détection des collets et des fosses, sanctuaire.*

2^e niveau : *Détection de l'invisibilité, force du tau-reau, grâce féline, moment de clarté* (les Chapitres Sacrés), *protection contre les énergies destructives, sagesse du hibou, silence, vision dans le noir.*

3^e niveau : *Dissipation de la magie, main du berger, négation de l'invisibilité.*

4^e niveau : *Annulation d'enchantement, immunité contre les sorts, vision lucide.*

