



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE CHASSEUR DES TÉNÈBRES

LE CHASSEUR DES TÉNÈBRES



**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

CHASSEUR DES TÉNÈBRES

La Reine de l'Air et des Ténèbres récompense les meilleurs chasseurs de la Cour Impie en les nommant membres de la Sombre Chasse, aussi appelée la Chasse Sauvage. Parfois, il lui arrive de recruter des non-fées extrêmement talentueux s'étant rendus dignes de la chasse. Entre 10 et 30 chasseurs des ténèbres servent la reine en permanence. Elle leur confie toutes sortes de missions, allant de la convo-

cation des nobles fées qui lui ont déplu, à la chasse aux nouveaux talents pour animer ses festins.

Rôleurs et roublards sont des candidats naturels au poste de chasseur des ténèbres. Bien souvent, ils possèdent quelques niveaux dans ces deux classes. Bardes et guerriers font également de bons chasseurs sombres. Sa progression spécifique en sortilèges rend cette classe naturellement peu intéressante aux yeux des ensorceleurs, prêtres et magiciens, bien que les rôdeurs, roublards, bardes et guerriers qui deviennent chasseurs des ténèbres y ont parfois pris quelques niveaux.

Ayant fait vœu de servir la Reine des Aïrs et des Ténèbres, les chasseurs des ténèbres sont des soldats d'élite. Bien que la plupart arpentent le plan de Faerie, les chasseurs sombres voyagent énormément en raison des missions très variées qu'ils se voient confiées par leur monarque.

Dés de vie. d6.

MISSIONS DES CHASSEURS DES TÉNÈBRES

Les chasseurs des ténèbres effectuent les travaux exigés par la Reine de l'Air et des Ténèbres. Les tâches qu'elle leur confie varient grandement. Les personnages pourraient par conséquent rencontrer un groupe de chasseurs des ténèbres actuellement affecté à l'une des missions suivantes :

- Trouver un barde ou troubadour talentueux pour distraire la reine. Les chasseurs sombres invitent le chanteur ou conteur avec politesse tout d'abord, mais n'hésitent pas à recourir à la force si elle s'avère être le seul moyen de «persuader» l'artiste de les suivre.
- Traquer un ancien membre de la Chasse Sauvage ayant désobéi à la reine.
- Chasser une meute de loups arctiques (ou d'autres créatures exotiques à fourrure) pour offrir à la reine un nouveau manteau de fourrure.
- Traquer une noble fée ayant insulté la reine.
- Inviter une fée à un festival organisé par la reine. (L'invitation est plutôt une sorte de convocation.)
- Collecter l'impôt de la reine auprès de ses sujets fées.
- Se rendre dans une lointaine ferme viticole pour y trouver un vin rare dont la reine raffole.
- Capturer un jeune dragon rouge pour l'ajouter à la ménagerie de la reine.
- Voler des oeufs de griffons, afin de les dresser pour en faire des montures de chasseurs sombres.
- Quérir un sphinx ou un dragon de cuivre pour raconter une charade amusante à la reine.

Souvenez-vous que la reine est maléfique, lunatique et habituée à ce que le moindre de ses désirs soit immédiatement comblé. Elle est l'essence même de la féerie et ne vit que dans l'instant. Les chasseurs des ténèbres sont là pour lui apporter tout ce qu'elle désire.

CONDITIONS

Pour devenir chasseur des ténèbres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 3 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Discrétion, degré de maîtrise de 5 en Equitation, Degré de maîtrise de 8 en Survie.

Dons. Pistage, Science de l'initiative.

Spécial. C'est la Reine de l'Air et des Ténèbres qui nomme tout nouveau chasseur des ténèbres, lequel doit lui prêter serment d'allégeance.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chasseur des ténèbres :

Armes et armures. Un chasseur des ténèbres ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. Le chasseur des ténèbres a la faculté de lancer un petit nombre de sorts de magie profane. Pour lancer un tel sort, le personnage doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un chasseur des ténèbres doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus dépendent de la Sagesse. Le DD des jets de sauvegarde visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de

Charisme du personnage. Quand il lance 0 sort d'un niveau donné (par exemple 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1), il ne profite que des sorts en bonus que lui confère sa valeur de Sagesse. Le chasseur des ténèbres connaît un nombre limité de sorts choisis parmi la liste des sorts (voir plus loin). Le chasseur des ténèbres lance ses sorts comme un ensorceleur.

Vision nocturne (Ext). Un chasseur des ténèbres gagne la vision nocturne. Il peut voir deux fois plus loin qu'un humain normal dans des conditions d'illumination réduites, comme le clair de lune, la lueur des étoiles ou d'une torche. Il conserve sa capacité à distinguer les couleurs et autres détails dans ces conditions. Si le chasseur des ténèbres possède déjà la vision nocturne, cette aptitude augmente d'un cran (s'il était déjà capable de voir deux fois plus loin qu'un humain normal, il peut maintenant voir trois fois plus loin).

Monture accélérée (Sur). La monture d'un chasseur des ténèbres de niveau 2 obtient un bonus d'altération de +3 mètres à sa vitesse de déplacement. Elle perd ce bonus si elle porte une armure (ou une charge) lourde. Ce bonus passe à +6 mètres au niveau 5 et +9 mètres au niveau 8.

Déplacement accéléré (Ext). Un chasseur des ténèbres de niveau 2 obtient un bonus d'altération de +3 mètres à sa vitesse de déplacement. Il perd ce bonus s'il porte une armure (ou une charge) lourde. Ce bonus passe à +6 mètres au niveau 5 et +9 mètres au niveau 8.

Vision dans le noir (Sur). Au niveau 3, le chasseur des ténèbres obtient la vision dans le noir (à une portée de 18 mètres).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 4, le chasseur des ténèbres peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé.

Si un chasseur des ténèbres possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (par exemple s'il possède déjà au moins 4 niveaux de roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Odorat (Sur). Le chasseur des ténèbres peut détecter les ennemis à moins de 9 mètres rien qu'à l'odeur. S'il est dans le sens du vent, sa portée passe à 18 mètres ; s'il est dans le sens contraire, celle-ci passe à 4,50 mètres. Quand un chasseur des ténèbres détecte une odeur, seule sa présence lui est révélée, pas sa position précise. Le chasseur des ténèbres peut repérer la direction de l'odeur par une action de mouvement, et s'il passe à moins de 1,50 mètre de sa source, il repère sa position.

Le chasseur sombre peut suivre une proie à l'odeur, en effectuant un test de Pistage pour trouver ou suivre une piste. Le DD habituel pour une piste fraîche est de 10 (les modificateurs dûs au terrain ne sont alors pas pris en compte). Ce DD peut varier en fonction de la force de l'odeur, du nombre de créatures pistées et du temps écoulé depuis leur passage. Pour chaque heure écoulée, le DD augmente de 2. Cette aptitude fonctionne comme le don Pistage. Les créatures pistant à l'odeur ignorent les effets de terrain difficile et de mauvaise visibilité.

CHASSEUR DES TÉNÈBRES

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | — Sorts par jour — | | | |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|---|--------------------|----------------|----------------|----------------|
| | | | | | | 1 ^{er} | 2 ^e | 3 ^e | 4 ^e |
| 1 | +0 | +2 | +2 | +0 | Sorts, vision nocturne | 0 | — | — | — |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +0 | Déplacement accéléré, monture accélérée | 1 | — | — | — |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +1 | Vision dans le noir | 2 | 0 | — | — |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | Esquive instinctive | 3 | 1 | — | — |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +1 | Déplacement accéléré, monture accélérée | 3 | 2 | 0 | — |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +2 | Odorat | 3 | 3 | 1 | — |
| 7 | +5 | +5 | +5 | +2 | Esquive instinctive supérieure | 3 | 3 | 2 | 0 |
| 8 | +6 | +6 | +6 | +2 | Déplacement accéléré, monture accélérée | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 9 | +6 | +6 | +6 | +3 | Liberté de mouvement | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 10 | +7 | +7 | +7 | +3 | Localisation suprême | 3 | 3 | 3 | 3 |

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Concentration (Con), Connaissances (local) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag)



ASSOCIÉS DES TÉNÈBRES

Les chasseurs des ténèbres chassent rarement seuls. Ils sont bien souvent accompagnés de quelques-uns de leurs pairs.

Ils ont également l'habitude d'emmener une meute (3-5) d'animaux de chasse et de monter des créatures extraordinaires. Leurs «chiens» et montures peuvent varier grandement en fonction de votre campagne. Voici quelques suggestions :

- *Chiens* : bêtes écliplantes, blaireaux sanguinaires, chiens de yeth, loups arctiques, loups sanguinaires, molosses d'ombre, worgs.
- *Monture* : aigle géant, cauchemar, griffon, hibou géant, licorne demi-fiélon, lion sanguinaire, pegase demi-dragon.

D'autres chiens et créatures peuvent être créés à l'aide des archétypes introduits dans l'article «Fey Born Fair and Foul» de Dragon 304.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 7, le chasseur des ténèbres ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de chasseur des ténèbres.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de chasseur des ténèbres et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Liberté de mouvement (Sur). Pour une durée quotidienne totale de 1 round par niveau de classe, le chasseur des ténèbres peut agir normalement, sans tenir compte des effets magiques affectant ses mouvements (comme pour un sort de *liberté de mouvement*). Cette effet se déclenche automatiquement dès que cela s'avère nécessaire et dure aussi longtemps que le besoin s'en fait sentir. Il peut être utilisé plusieurs fois par jour (jusqu'à la limite totale de durée quotidienne).

Localisation suprême (Sur). Une fois par jour, un chasseur des ténèbres peut utiliser *localisation suprême*, comme le sort du même nom, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe.

Code de conduite : Un chasseur des ténèbres fait le voeu de servir inconditionnellement la maîtresse de la Cour Impie, la Reine de l'Air et des Ténèbres. La reine est une créature capricieuse, extrêmement chaotique et maléfique.

ANCIENS CHASSEURS DES TÉNÈBRES

Un chasseur des ténèbres désobéissant à la Reine de l'Air et des Ténèbres ou refusant de lui prêter son serment annuel (ou son serment à chaque passage de niveau) ne peut plus gagner de niveau en tant que chasseur des ténèbres, mais conserve toutes les aptitudes gagnées jusque là.

LISTE DES SORTS DE CHASSEUR DES TÉNÈBRES

Les chasseur des ténèbres peuvent choisir leurs sorts parmi la liste suivante :

1^{er} niveau : *Alarme, communication avec les animaux, création de nourriture et d'eau, détection de la faune ou de la flore, détection de la magie, détection des fosses et des pieux, injonction, message, monture, passage sans traces, retrait expéditif, tir au but.*

2^e niveau : *Détection des pensées, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, force du taureau, grâce féline, immobilisation de personne, invisibilité, localisation d'objet, pattes d'araignée.*

3^e niveau : *Affûtage, clairaudience/clairvoyance, coursier fantôme, déplacement, dissipation de la magie, immobilisation de monstre, lenteur, rapidité, vol*

4^e niveau : *Ancre dimensionnelle, communication à distance, forme éthérée, injonction suprême, invisibilité suprême, liberté de mouvement, localisation de créature, porte dimensionnelle, scrutation.*

SORTS CONNUS

| 1 ^{er} | 2 ^e | 3 ^e | 4 ^e |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| 2* | — | — | — |
| 3 | — | — | — |
| 3 | 2* | — | — |
| 4 | 3 | — | — |
| 4 | 3 | 2* | — |
| 4 | 4 | 3 | — |
| 4 | 4 | 3 | 2* |
| 4 | 4 | 4 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 |

* : à condition que le chasseur sombre ait une Sagesse suffisamment élevée pour lui conférer un sort en bonus à ce niveau de sort