



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ŒIL DE XANATHAR



Image © Wizards of the Coast

L'ŒIL DE XANATHAR

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,
PAR WIL UPCHURCH**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

© Le Scriptorium, tous droits réservés

ŒIL DE XANATHAR

« L'information est la force vive de notre guilde, et c'est pourquoi nous en sommes la faction la plus puissante. Il n'existe nul lieu en Faerûn que nos yeux ne peuvent épier. Nous sommes partout, et aucun secret n'est à l'abri de notre regard. »

— Guillaume, le huitième œil

En tant qu'Œil de Xanathar, vous êtes l'un des onze élus triés sur le volet au service du seigneur tyrannœil connu sous le nom de Xanathar. Vous faites partie de ses informateurs, assassins et espions les plus proches. Vous avez accès au savoir le plus secret de la guilde et, avec le temps, au pouvoir de Xanathar lui-même pour vous aider à accomplir vos missions. Vous recevez un puissant artéfact appelé l'œil du maître, qui vous permet de repérer vos ennemis et de les vaincre. Les Maîtres sont peut-être les dirigeants de la guilde, mais vous êtes le véritable pouvoir derrière l'étendue du pouvoir, des richesses et des opérations de Xanathar.

DEVENIR ŒIL DE XANATHAR

Xanathar choisit ses candidats personnellement parmi les membres de sa guilde, et la plupart des Yeux ont au moins un niveau de roublard. La classe de roublard est le moyen le plus rapide pour devenir un Œil : Déplacement silencieux, Détection et Discrétion sont des compétences de classe, et l'attaque sournoise conférée par les deux classes se cumulent. Parfois, en fonction de ses besoins, Xanathar choisit des brutes guerriers/roublards ou des bardes, dont les pouvoirs de persuasion en font d'excellents espions. La Dextérité (pour la furtivité), la Sagesse (pour la perception et les pouvoirs de rayons oculaires) et l'Intelligence (pour la compétence) sont des caractéristiques-clef pour un Œil.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir Œil de Xanathar, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Connaissances (local [Eauprofonde]), degré de maîtrise de 6 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Détection, degré de maîtrise de 6 en Discrétion, degré de maîtrise de 4 en Intimidation.

Dons. Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

APTITUDES DE CLASSE

Au cours de leur progression, les Yeux de Xanathar obtiennent des pouvoirs les aidant à espionner et à rassembler des informations, ainsi que des rayons oculaires destructeurs qui émulent les pouvoirs de leur seigneur tyrannœil.

Armes et armures. Un Œil de Xanathar ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Œil du maître (Ext/Mag). Après avoir été nommé Œil de Xanathar, il vous est confié un artéfact ressemblant à un épais disque dont l'une face est plate et l'autre convexe. Cet objet est le focaliseur de tous vos pouvoirs d'œil du maître. Vous devez le tenir devant l'un de vos yeux pour les utiliser.

- Au niveau 1, vous obtenez la vision nocturne et un bonus de +4 à tous vos tests de Détection.
- Au niveau 2, vous obtenez le pouvoir magique de *détection de la magie*, comme le sort du même nom, utilisable une fois par jour par point de bonus de Sagesse (minimum 1).
- Au niveau 5, vous obtenez la vision dans le noir à une portée de 18 m et le pouvoir magique de détecter l'alignement d'une créature, une fois par jour par point de bonus de Sagesse (minimum 1), avec les mêmes statistiques que les différents sorts de détection de l'alignement.
- Au niveau 7, vous obtenez le pouvoir magique de *détection de l'invisibilité*, comme le sort du même nom, utilisable une fois par jour par point de bonus de Sagesse (minimum 1).
- Au niveau 10, l'œil vous confère le pouvoir magique de *vision lucide*, comme le sort du même nom, utilisable une fois par jour par point de bonus de Sagesse (minimum 1).

Utilisation de portail. Vous connaissez la position de tous les portails de la guilde de Xanathar et avez la permission de les utiliser à votre guise. Ils vous permettent de voyager rapidement entre Port-au-Crâne, Eauprofonde, Port Ponan et Portcalim.

Libération de l'œil (Sur). A partir du niveau 3, vous pouvez libérer votre œil du maître et le laisser flotter devant votre œil, ce qui vous permet d'user de ses pouvoirs tout en gardant vos mains libres.

Greffe de l'œil (Mag). A partir du niveau 4, vous pouvez greffer votre œil du maître à un tentacule qui surgit de l'arrière de votre crâne sur commande, à volonté. Produire le tentacule et y greffer l'œil nécessite une action simple, de même que libérer l'œil et rétracter le tentacule.

Tant que l'œil est greffé, vous ne pouvez utiliser ses pouvoirs d'œil de détection (ceux liés à l'aptitude d'œil du maître), mais vous pouvez émettre des rayons d'énergie magique qui émulent certains des rayons oculaires des tyrannœils. Émettre un rayon nécessite une action simple. Le rayon a une portée de 30 m sans pénalité et nécessite un jet de contact à distance pour toucher la cible. Le DD de sauvegarde pour résister à l'effet est égal à 10 + niveau de classe + modificateur de Charisme.

Votre œil du maître greffé vous permet d'utiliser les pouvoirs magiques ci-dessous un nombre de fois par jour égal à la moitié de votre niveau de classe (arrondi au supérieur) + modificateur de Sagesse.

- A partir du niveau 4, vous pouvez lancer *charme-personne*.
- A partir du niveau 6, vous pouvez lancer *blessure modérée*.
- A partir du niveau 8, vous pouvez lancer *empoisonnement*.
- A partir du niveau 10, vous pouvez lancer *immobilisation de monstre*.

Attaque sournoise. Vous infligez des dégâts supplémentaires à toute cible dénuée de son bonus de Dextérité à la CA ou prise en tenaille par le roublard et un allié (comme l'aptitude du roublard, décrite [page 57 du Manuel des Joueurs](#)). Les dés d'attaque sournoise de différentes source se cumulent.

Attaque sournoise suprême. Lorsque votre œil du maître est libéré, il peut vous aider à trouver une faille dans la défense de votre ennemi. Par une

action simple, vous pouvez effectuer une attaque sournoise contre une cible adjacente, même si celle-ci n'est ni prise en tenaille par le roublard et un allié ni dénuée de son bonus de Dextérité à la CA.

Envoi de l'œil (Sur). A partir du niveau 7, vous pouvez laisser votre œil du maître s'éloigner de vous, dans un rayon de 1,50 mètre par niveau de classe. L'œil flotte à une vitesse de 9 m chaque round, et vous pouvez le contrôler par une action libre. Même lorsque l'œil est loin de vous, vous pouvez voir à travers lui comme si vous vous teniez à sa place et vous pouvez utiliser tous les pouvoirs de l'aptitude d'œil du maître. Vous ne pouvez pas, en revanche, utiliser les rayons oculaires ou tenter une attaque sournoise suprême tant que l'œil flotte loin de vous.

JOUER UN ŒIL DE XANATHAR

En ce qui vous concerne, la parole de Xanathar fait loi, même s'il vous laisse généralement toute latitude pour gérer vos affaires et votre vie. Tant que vous lui fournissez suffisamment d'informations et que vous vous occupez de ses ennemis et de leurs affaires, vous pouvez également vaquer aux vôtres. Votre spécialité est d'opérer dans les ombres, vous servant du pouvoir de votre œil du maître pour cultiver un réseau de contacts et éliminer vos ennemis, souvent inconscients de votre existence. Il est important que vous vous entouriez d'alliés loyaux et de serviteurs, pour lorsque vous serez découvert, car la présence d'un serviteur des tyrannœils attire à coup sûr tous les « héros » des alentours...

ŒIL DE XANATHAR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Ceil du maître (bonus de Détection, vision nocturne), utilisation de portail
2	+1	+3	+0	+0	Ceil du maître (détection de la magie)
3	+2	+3	+1	+1	Libération de l'œil, attaque sournoise +1d6
4	+3	+4	+1	+1	Greffe de l'œil (charme-personne)
5	+3	+4	+1	+1	Ceil du maître (détection de l'alignement, vision dans le noir 18 m), attaque sournoise suprême
6	+4	+5	+2	+2	Greffe de l'œil (blessure modérée), attaque sournoise +2d6
7	+5	+5	+2	+2	Envoi de l'œil, œil du maître (détection de l'invisibilité)
8	+6	+6	+2	+2	Greffe de l'œil (empoisonnement)
9	+6	+6	+3	+3	Attaque sournoise +3d6
10	+7	+7	+3	+3	Greffe de l'œil (immobilisation de monstre), œil du maître (vision lucide)

Compétences de classe (8 + mod Int par niveau) : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (local [Eauprofonde, Portcalim ou Port Ponan]) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/Sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Evasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For)



L'organisation de Xanathar n'est pas encore si étendue que ses serviteurs doivent chacun posséder leur propre territoire ; aussi, les Yeux de Xanathar travaillent souvent de concert sur une ou plusieurs missions. Les alliances entre plus de deux Yeux sont toutefois plus rares, car les activités de chacun les amène trop souvent à travailler plus ou moins les uns contre les autres. Cependant, les Yeux se sentent en sécurité entre eux, contrairement aux Maîtres des affaires de Xanathar. Ils savent qu'ils ont été choisis personnellement par Xanathar, et le test qu'ils subissent tous avant leur entrée dans la guilde n'a fait que renforcer le lien qui les unit.

COMBAT

Pour un œil de Xanathar, la discrétion est la clef de la survie. Vos aptitudes martiales ne progressent plus si rapidement une fois que vous décidez de vous consacrer à Xanathar, mais les pouvoirs et contacts que vous y gagnez compensent largement. Les Yeux prennent souvent le don Prestige dès que possible, afin d'attirer un loyal compagnon d'armes, guerrier ou magicien. Les pouvoirs de l'œil du maître sont essentiellement faits pour incapaciter et affaiblir les ennemis (ou les convertir dans le cas du pouvoir de *charme-personne*), les laissant diminués afin que d'autres les finissent. Tout Œil dépense une certaine quantité d'or dans chaque ville où il opère, de façon à maintenir un réseau de serviteurs et d'informateurs prêts à être appelés à son service rapidement

et discrètement. Même le pire des combattants de rue peut vous être utile en combat, vous permettant de prendre vos ennemis en tenaille et d'utiliser votre attaque sournoise.

Lorsque vos rayons oculaires deviennent plus puissants, vous pouvez cesser de vous en remettre à des mercenaires. A partir du sixième niveau, votre œil du maître vous permet de prendre vos ennemis en tenaille sans qu'un allié ne soit présent : cette aptitude est la plus essentielle pour votre rôle d'assassin. Votre pouvoir de *blessure modérée* vous permet d'affaiblir vos ennemis avant de les achever.

Une fois le huitième niveau atteint, vous obtenez le pouvoir d'empoisonner vos ennemis à distance ; et si vous êtes bien caché, ils pourraient même ne pas comprendre ce qui a pu se passer. Prendre le don Attaque spéciale renforcée vous permet d'augmenter le DD de cette redoutable attaque, tandis qu'Arme de prédilection augmente vos chances de toucher les cibles les plus agiles.

PROGRESSION

Il n'y a pas si longtemps, Xanathar ordonna à chacun de ses onze Maîtres de lui envoyer l'un de ses meilleurs hommes. La loyauté, le talent et le mental de ces roublards accomplis furent testés. Ensemble, ils devinrent les Onze Yeux de Xanathar. Se tenir devant Xanathar et être jugé par lui est une expérience terrifiante, mais ceux qui accomplissent cette épreuve sont largement récompensés.



Lorsque les Yeux sont tués en mission (ou par Xanathar), ils sont remplacés par de nouvelles recrues. Chaque Œil est gradé par son ancienneté, du Onzième au Premier Œil, et ce système n'est jamais remis en question, même si des Yeux de grade inférieur deviennent plus essentiels à l'organisation que leurs pairs ayant plus d'ancienneté. Les Yeux inférieurs se voient le plus souvent confier des missions d'espionnage ou des pots-de-vin, se servant de leurs pouvoirs pour épier leurs ennemis ou convaincre les marchands et chefs politiques de servir la Guilde de Xanathar (présentée sous un faux nom, bien entendu). Lorsque les Yeux progressent, ils se voient affecter des proies plus riches et plus puissantes, ainsi que leurs premières cibles à éliminer. Un Œil de Xanathar peut aussi être relevé de ses missions pour s'occuper des intérêts de la guilde à un autre endroit. Cette méthode est fréquemment employée lorsque trop d'Yeux se retrouvent à travailler dans la même cité en même temps.

Lorsque vous progressez dans la classe de prestige d'Œil de Xanathar, vous devriez conserver vos compétences de Détection et de Discrétion aussi élevées que possible. Elles sont les pierres d'angle de votre progression, avec Connaissances (local) dans les endroits où vous opérez le plus souvent. Les compétences de négociation telles que Bluff et Diplomatie peuvent vous aider là où les pots-de-vin et l'intimidation ne suffisent pas, et les compétences et dons vous permettant d'éviter les affrontements, tels qu'Acrobaties et Souplesse du serpent, peuvent compenser votre faiblesse relative au corps-à-corps. Le très utile don Prestige vous donne accès une réserve de loyaux serviteurs prêts à vous aider dès que vous vous retrouvez dans une situation difficile.

RESSOURCES

Les onze Yeux de Xanathar forment un groupe d'individus très unis qui n'hésitent pas à se venir en aide. Même lorsque vous êtes sur une mission en solo, d'autres Yeux travaillant dans les environs sont susceptibles de vous venir en aide, par leurs moyens ou leurs informations, si vous parvenez à les trouver. Les Yeux ont toujours une attitude initiale amicale envers les autres Yeux ; certains peuvent même se montrer serviables, en particulier envers un Œil de rang supérieur.

Xanathar ne se sent pas obligé de récompenser ses serviteurs, l'Œil du maître étant déjà un puissant artéfact à lui seul. Tout élu choisi pour devenir un

Œil est estimé suffisamment doué pour parvenir à obtenir tout ce dont il pourrait avoir besoin par lui-même. Xanathar évite également d'envoyer ses propres contacts pour aider un Œil, car il se pourrait qu'un jour, il ait à envoyer le même agent pour s'occuper du cas de ce contact. Les Yeux qui ont servi pendant plus d'un an, quel que soit leur rang, se voient offrir une armure de cuir de maître très spéciale, que des mages de guilde peuvent enchanter avec une réduction de 20 %. Cette armure noire comme la nuit est décorée d'un œil, à hauteur de la poitrine, qui semble attirer les ténèbres, conférant à son porteur un bonus de +2 aux tests de Discrétion lorsque la luminosité est faible ou moins.

YEUX DE XANATHAR DANS LE MONDE

« Ce n'est qu'après avoir eu audience auprès du nouveau représentant de la guilde que j'ai réalisé que le marché des esclaves... présentait de bien meilleures opportunités à l'est. »

— Ali Qalar, esclavagiste calishite, depuis sa nouvelle demeure de Mintar.

La guilde de Xanathar contrôle la majorité des activités illicites à et autour d'Eauprofonde, depuis sa base d'opérations dans la cité souterraine de Port-Crâne. La guilde a récemment pris le contrôle de plusieurs portails cachés dans les cavernes et tunnels alentours, permettant à ses agents d'accéder plus facilement à Eauprofonde et même d'étendre leurs activités au-delà de ses frontières. N'étant pas du genre à agir impulsivement face à une nouvelle situation, Xanathar a ordonné à chacun de ses onze Maîtres de lui envoyer l'un de ses meilleurs agents, lesquels furent testés physiquement et mentalement (les techniques d'intrusion mentales utilisées par Xanathar disqualifièrent de nombreux candidats, les rendant totalement fous).

Les Yeux viennent de toutes les facettes de l'organisation de Xanathar, du cambriolage à l'esclavage en passant par la contrebande et l'assassinat. Malgré leurs origines colorées, tous les élus choisis par le seigneur tyrannœil sont versés dans les compétences nécessaires pour accomplir sa volonté. Un Œil est avant tout un espion, rassemblant des informations dans tous les domaines d'intérêts de Xanathar. Celui-ci confère aussi à chaque Œil quelques-uns de ses propres pouvoirs, afin qu'ils puissent remplir d'importantes missions de meurtre ou d'extorsion, dont il voudrait cacher les détails même à ses Maîtres les plus loyaux. Pour cette rai-



son, les Yeux sont méprisés et perdent la confiance de presque tous les Maîtres, mais en tant que serviteurs personnels de Xanathar, ils sont quasiment intouchables.

Il n'y a pas de « leader » parmi les Onze ; ils sont tous des agents indépendants. Toutefois, ils ressentent une certaine loyauté de groupe, et on attend des membres les plus récents qu'ils aident leurs aînés dans la plupart des circonstances. Les Yeux sont gradés par ancienneté, le plus ancien d'entre eux étant le Premier Œil, le second plus ancien le Deuxième Œil, etc. Xanathar les considère tous égaux, cependant, et il ne s'attache ni ne se lie d'amitié avec aucun Œil en particulier. La guilde est une affaire de business, et lui et ses serviteurs se comportent en conséquence.

Xanathar supervise toutes les missions qu'il confie à ses Yeux. Chaque Œil lui fait directement son rapport, bien que ces rapports ne soient pas exigés trop fréquemment, de façon à laisser à chaque Œil le loisir d'exécuter sa mission comme il lui sied. Lorsque des agents travaillent de concert, ils doivent toujours accepter leur responsabilité individuelle pour leurs missions en cours ; Xanathar n'a aucune patience ni n'accepte aucune excuse. Une fois que Xanathar a donné ses ordres, il ne s'attend à revoir son agent qu'une fois le travail terminé. Il ne refusera pas une aide légitime à un Œil dans le besoin, mais il ne supporte guère longtemps ceux qui font continuellement appel à lui.

Le dernier Onzième Œil en date, un assassin drow nommé Korask Nevae, était incapable de planifier convenablement ses missions ou de surmonter les difficultés qu'il rencontrait. Les autres Yeux, sentant sa faiblesse, firent de leur mieux pour ne pas se retrouver mêlés à ses missions, malgré leur tradition d'entraide habituelle. Il ne fallut guère longtemps pour que Xanathar en ait assez des excuses et des lamentations de Korask, et après une mission à moitié réussie, le tyrannœil dévora le drow en guise d'exemple. Les Yeux avertissent toujours les nouvelles recrues : leur indépendance est autant un fardeau qu'un gage de liberté, et mieux vaut s'endetter auprès d'un autre Œil que d'être mal vu de leur maître.

La dernière mission de Korask était typique de ce qu'on peut attendre d'un Œil. Il était chargé de recueillir des informations sur les principaux protagonistes impliqués dans le trafic d'esclaves à Portcalim, leurs habitudes, leurs désirs et leurs craintes. Un marchand intéressait tout particuliè-

rement Xanathar, car il était connu pour trafiquer des jeunes enfants, capturés à Eauprofonde et ses alentours pour ensuite les revendre à des clients privés dans les ports de la Mer Etincelante.

Kosark passa ses premiers jours sous un chaud soleil à rencontrer des contacts, dont certains lui avaient été suggérés par ses pairs. Il rencontra un ancien esclave qui n'hésita pas à lui vendre des renseignements sur ses anciens compagnons d'infortune. Rapidement, un plan germa dans l'esprit de Korask pour améliorer la position de la guilde de Xanathar sur le marché des esclaves. Il assassina des esclaves de valeur de chacun des plus puissants esclavagistes de Portcalim, un avertissement qu'une guerre pourrait couvrir. Il était assez prudent pour ne laisser aucune trace de son identité, tout en répandant des rumeurs impliquant les autres esclavagistes dans les divers meurtres.

Malheureusement pour Korask, son plan chavira. Les meurtres étaient parfaitement exécutés, mais ses tentatives maladroitement pour répandre la rumeur et la désinformation conduirent à son identification par les esclavagistes. Il fut forcé de fuir par portail jusqu'à Port-au-Crâne où il raconta sa mésaventure aux autres yeux, puis à Xanathar lui-même. Plutôt que d'offrir à Korask l'aide d'un Œil plus expérimenté, comme il l'avait fait par le passé, Xanathar le paralysa puis le dévora, tandis que de nombreux autres Yeux pouvaient contempler le spectacle. La leçon a bien été apprise, et quiconque deviendra le prochain Onzième Œil sera averti qu'il faut toujours s'en tenir aux objectifs de sa mission.

ORGANISATION

La loyauté existant entre les Yeux est très forte, bien que certains continuent à cultiver de vieilles rancœurs, rendant certaines collaborations peu probables, au mieux. En plus des dangers de leur quotidien, les Yeux doivent se méfier des pièges tendus par les Maîtres des opérations de Xanathar. La plupart de ces seigneurs de crime ont travaillé toute leur vie au service de la guilde, et le fait que certains de leurs propres agents aient été élevés au-dessus d'eux en devenant les lieutenants personnels de Xanathar ne les laisse pas indifférents. Si la crainte de l'ire du tyrannœil ou la loyauté envers la guilde restreint bien souvent ces sentiments, certains Maîtres sont toujours à l'affût d'un moyen de se venger des Yeux, en particulier de celui ayant été recruté dans leurs propres rangs.

En plus de ces menaces internes, le Runden et d'autres organisations de commerce notables ont pris note de l'émergence de la guilde de Xanathar à Portcalim et Port Ponan. Bien que rien n'ait encore été fait, il est plus que probable que les Yeux serviront d'exemple lorsqu'elles décideront d'envoyer un message au tyrannœil d'aller mener ses affaires ailleurs.

RÉACTIONS DES PNJ

Le secret étant crucial dans les activités d'un Œil, la plupart des PNJ sont indifférents lorsqu'ils croient ce qu'ils croient être un autre citoyen normal. Ceux qui cotoient plus régulièrement un Œil, qu'ils connaissent son identité ou pas, sont bien souvent amicaux envers lui. Ceci est particulièrement vrai pour les contacts, généralement bien payés et encore mieux traités en échange de leurs informations et leur aide matérielle.

Les membres de la guilde de Xanathar et les individus en bons termes avec la guilde seront aussi le plus souvent amicaux envers les Yeux, qui portent un grade de haut rang au sein de la guilde même lorsqu'ils ne se présentent pas directement comme les lieutenants du tyrannœil lui-même.

SAVOIR DES YEUX DE XANATHAR

Les personnages entraînés en Connaissances (local [Eauprofonde]) peuvent effectuer des recherches sur la guilde de Xanathar, et pourraient même recueillir quelques informations sur les Yeux de Xanathar. Ajoutez +10 au DD pour des personnages utilisant plutôt Connaissances (local [Portcalim ou Port Ponan]). Lorsqu'un personnage réussit son jet de compétence, lisez ou paraphrasez ce qui suit, y compris les informations pour des DD inférieurs.

- **DD 10** : « La guilde de Xanathar possède des agents partout dans Eauprofonde ainsi que profondément sous la surface. »
- **DD 15** : « On prétend que la guilde de Xanathar aurait des activités dans d'autres cités au sud et à l'est, mais leurs objectifs sont inconnus. »
- **DD 20** : « Xanathar fait appel à des agents spéciaux connus de lui seul pour ses missions les plus délicates. Ces agents sont versés dans toutes les activités de la guilde et sont de droit la voix et la main de la volonté de leur maître. »
- **DD 30** : A ce niveau, le personnage peut découvrir le nom d'au moins un Œil travaillant dans les alentours, et potentiellement des contacts

susceptibles de le mener jusqu'à l'agent. Bien entendu, le fait que cette information ait filtré va vraisemblablement remonter à l'Œil lui-même, donc le personnage a tout intérêt à trouver l'Œil le premier avant que celui-ci ne le trouve.

Tenter de prendre contact avec un Œil de Xanathar nécessite un jet de Renseignements DD 30, tandis que contacter des membres inférieurs de la guilde présente un DD 20 à Eauprofonde ou 15 à Port-au-Crâne. Contacter un membre inférieur ne garantit pas de pouvoir rencontrer un Œil, mais c'est un bon moyen de commencer. Les Yeux de Xanathar ne sont pas autorisés à accepter un travail en freelance ou à vendre des informations aux personnages. Un personnage souhaitant l'aide d'un Œil devrait pouvoir offrir en retour quelque chose présentant un réel intérêt à Xanathar ou sa guilde.

YEUX DE XANATHAR DANS LE JEU

Un Œil de Xanathar peut intervenir dans le jeu quand vous le souhaitez. En raison de leur nature très secrète, il peut s'être trouvé là tout du long, ou au moins s'être si bien déguisé que les personnages ne l'auraient jamais reconnu comme tel. Il pourrait aussi être le véritable organisateur des aventures des personnages, ou les tester en tant que potentiels contacts, serviteurs ou recrues pour la guilde.

Cette classe devrait plaire aux personnages qui apprécient les intrigues et les interactions sociales. Les étranges pouvoirs qu'elle confère devraient attirer les personnages qui recherchent une classe originale. Faites en sorte qu'un Œil de Xanathar dans votre jeu ait un peu de temps pour trouver de nouveaux contacts et entretenir les autres, ainsi que pour remplir des missions au service de la guilde.

ADAPTATION

Les Yeux de Xanathar sont propres à un tyrannœil très particulier opérant à Port-au-Crâne, sous Eauprofonde, mais tout culte de tyrannœil dans votre campagne pourrait posséder une groupe d'élite composé d'espion et d'assassins.

RENCONTRES

Les Yeux de Xanathar sont rarement rencontrés par accident ; le plus souvent, ils prennent directement contact ou laissent les autres les trouver de façon à initier la relation qu'ils recherchent.



NR 7 : Garag, le Neuvième Œil, engage les PJ pour reculer des informations à propos d'un mage en visite à Eauptrofonde pour un conclave annuel. S'ils étaient découverts, Garag devra les éliminer pour maintenir son anonymat. S'il doit recourir à la violence, Garag se fera accompagner d'un magicien de la guilde (Mag 5 avec un œil de tyrannœil en guise de familier).

GARAG, LE NEUVIÈME ŒIL

Demi-orque (mâle) Gue 2/Rou 3/Œil 1

Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 2d10+4d6+12 (41) pv

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 armure), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : épée courte de maître (+8 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou arc court composite de maître (+7 distance, 1d6+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 13, Cha 6

Compétences : Acrobaties +6, Bluff +1, Connaissances (local [Eauptrofonde]) +2, Déplacement silencieux +8, Détection +11, Discrétion +8, Escalade +7, Intimidation +4, Natation +6, Perception auditive +7, Saut +7

Dons : Attaque en puissance, Esquive, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Langues : commun, chondathan

Facteur de puissance : 6

Équipement : *potion de soins modérés, œil du maître, armure de cuir +2, épée courte de maître, arc court composite de maître de force (+3), 20 flèches, élixir de discrétion instinctive*

Alignement : neutre mauvais

NR 13 : Attracius, le Cinquième Œil, est envoyé pour éliminer les PJ.

ATTRACIUS, LE CINQUIÈME ŒIL

Humain Roublard 6/Œil de Xanathar 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 13d6+13 (62) pv

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+6 Dex, +5 armure), contact 16, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+9

Attaque : *dague venimeuse* (+16 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou *arbalète légère +1* (+17 distance, 1d8+2/19-20)

Attaque à outrance : *dague venimeuse* (+16/ +11 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou *arbalète légère +1* (+17 distance, 1d8+2/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6), rayons oculaires

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne, libération de l'œil, greffe de l'œil, attaque sournoise suprême, envoi de l'œil

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +7, Vol +9

Caractéristiques : For 11, Dex 22, Con 13, Int 15, Sag 16, Cha 13

Compétences : Acrobaties +18, Bluff +12, Connaissances (local [Eauptrofonde]) +10, Connaissances (local [Port Ponan]) +6, Crochetage +13, Déguisement +5, Déplacement silencieux +18, Désamorçage/Sabotage +10, Détection +16, Diplomatie +8, Discrétion +18, Équilibre +14, Escalade +12 (+14 avec une corde), Escamotage +11, Évasion +15 (+17 avec des cordes), Fouille +5, Intimidation +11, Maîtrise des cordes +13 (+15 pour ligoter), Natation +6, Perception auditive +13, Psychologie +9, Renseignements +8, Saut +13

Dons : Attaque en finesse, Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Langues : commun, commun des profondeurs, chondathan, tyrannœil

Facteur de puissance : 13

Équipement : *potion de soins importants, potion de vol, œil du maître, armure de cuir +3 de déplacement furtif, dague venimeuse, 4 dagues de maître, arbalète légère +1, 20 carreaux, gantelets de Dextérité +2*

Alignement : chaotique mauvais

Œil du maître (Ext/Mag). Attracius peut utiliser son œil (libre) pour lancer les sorts suivants, jusqu'à trois fois par jour chacun : *détection de la magie, détection de l'alignement, détection de l'invisibilité*.

Greffe de l'œil (Mag). Attracius peut utiliser son œil (greffé) pour lancer les sorts suivants, jusqu'à sept fois par jour chacun : *charme-personne* (DD 19), *blessure modérée*. Le DD est lié au Charisme.