

MISE À JOUR PRESTIGIEUSE

par Olivier Fanton pour Spellbooks

Mise à jour prestigieuse	1
Introduction.....	1
Changements généraux	1
Annexes	1
D'ombre et de Lumière.....	12
De Chair et d'Acier.....	2
Les Chapitres interdits	5
Les Gardiens de la Foi	8
Les Maîtres de la Nature.....	10
Par l'Encre et par le Sang	12
Retour au temple du Mal élémentaire.....	14
Guide des personnages monstrueux.....	8
Manuel des Psioniques	12
Manuel des Plans	10
Dieux et demi-dieux	5
Campagnes légendaires	2
Royaumes Oubliés – Univers	14
Magie de Faerûn	9
Seigneurs des ténèbres.....	15
Dogmes et Panthéons.....	7
Les Marches d'Argent	12

INTRODUCTION

Ce document met à jour pour l'édition 3.5 des règles de base de DUNGEONS & DRAGONS toutes les classes de prestiges publiés dans des ouvrages 3.0 et qui n'ont pas encore été révisés dans des ouvrages 3.5. Cette mise à jour n'est pas officielle. De plus, les modifications sont faites *a minima*, c'est-à-dire que les classes ne sont pas modifiées en profondeur, mais seulement sur les points nécessaires dans le cadre des nouvelles règles.

CHANGEMENTS GÉNÉRAUX

COMPÉTENCES

La compétence ...	devient ...
Connaissance des sorts	Art de la magie
Sens de la nature	Survie
Vol à la tire	Escamotage

DONS

Le don ...	devient ...
Botte secrète	Attaque en finesse
Destruction d'arme	Science de la destruction
Uppercut	Science du coup étourdissant

AUTRES

Le terme ...	devient ...
Dégâts temporaires	Dégâts non-létaux
Esquive surnaturelle	Esquive extraordinaire

ANNEXES

Action rapide. L'action rapide demande très peu de temps, mais elle représente davantage d'efforts qu'une action libre. On peut en réaliser une par round sans que cela affecte d'autres actions. À cet égard, elle est semblable à une action libre. Cependant, on ne peut en effectuer qu'une par round, quelles que soient les autres actions entreprises. Il est possible de

réaliser une action rapide chaque fois que l'on a droit à une action libre. Ce type d'action est généralement lié à une incantation ou à l'activation d'un objet magique. Beaucoup de personnages (en particulier ceux qui ne lancent pas de sorts) n'auront donc jamais l'occasion d'y recourir.

On lance un sort à incantation rapide au prix d'une action rapide (et non d'une action libre, comme le précise la description du don Incantation rapide du *Manuel des Joueurs*). Certains sorts ont également pour temps d'incantation une action rapide (comme *coup critique*).

Lancer un sort pourvu d'un tel temps d'incantation ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Action immédiate. À l'instar de l'action rapide, l'action immédiate demande très peu de temps mais représente davantage d'efforts qu'une action libre. Cependant, contrairement à l'action rapide, l'action immédiate peut être réalisée à n'importe quel moment, même en dehors du tour de jeu du personnage. Ainsi, on lance *feuille morte* au prix d'une action immédiate (et non d'une action libre, comme le précise la description du sort du *Manuel des Joueurs*) car on peut lancer ce sort à tout moment.

Le fait d'entreprendre une action immédiate à son tour de jeu revient à effectuer une action rapide (et cela compte d'ailleurs comme l'action rapide pour le round). Effectuer une action immédiate en dehors de son tour de jeu empêche d'effectuer une action immédiate ou rapide jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Dans les faits, utiliser une action immédiate avant son tour revient à avoir utilisé une action rapide pour ce même tour. Enfin, il est impossible de recourir à une action immédiate quand on est pris au dépourvu.

CAMPAGNES LÉGENDAIRES

AGENT RÉCUPÉRATEUR

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation. Ajouter Survie.

COMBATTANT LÉGENDAIRE

Compétences. Ignorer Science de la charge à mains nues. Ajouter Science de la bousculade.

Armes et armures. Les combattants légendaires sont formés au maniement du pavois.

ÉMISSAIRE DIVIN

Armes et armures. Les émissaires divins ne sont pas formés au maniement du pavois.

ESPION ÉPIQUE

Conditions. Remplacer Lecture sur les lèvres par Détection.

Compétences. Ignorer Langage secret, Lecture sur les lèvres et Scrutation.

Formation de spécialiste. *Camouflage.* Remplacer Langage secret par Décryptage. *Espionnage.* Remplacer Lecture sur les lèvres par Estimation.

GARDIEN SUPRÊME

Compétences. Ignorer Langage secret. Ajouter Psychologie.

Armes et armures. Les gardiens suprêmes sont formés au maniement du pavois.

Esquive instinctive étendue. Permet d'étendre l'esquive instinctive et l'esquive instinctive supérieure.

Esquive totale étendue. Permet d'étendre l'esquive totale et l'esquive extraordinaire.

GRAND PROSÉLYTE

Compétences. Ignorer Scrutation.

Armes et armures. Les grands prosélytes ne sont pas formés au maniement du pavois.

MAÎTRE CAMBRIOLEUR

Compétences. Ignorer Langage secret. Ajouter Psychologie.

OBSERVATEUR COSMIQUE

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

SENTINELLE D'UNION

Armes et armures. Les sentinelles d'Union ne sont pas formées au maniement du pavois.

DE CHAIR ET D'ACIER

CAVALIER

Voir le preux cavalier dans le *Codex martial*.

CAVALIER HALFELIN

Voir le cavalier émérite halfelin dans le *Codex martial*.

CHEVALIER PROTECTEUR DU GRAND ROYAUME

Voir le chevalier protecteur dans le *Codex martial*.

DUELLISTE

Voir le *Guide du Maître 3.5*.

GLADIATEUR

Science de la feinte. Le gladiateur reçoit ce don en tant que don supplémentaire.

Attaque sanglante. Lorsque le personnage inflige des dégâts avec une arme tranchante, sa victime subit également un affaiblissement temporaire d'un point de Constitution. Un coup critique n'augmente pas la valeur de cet affaiblissement. Les créatures insensibles aux coups critiques le sont aussi à cette attaque.

INITIÉ DE L'ORDRE DES ARCHERS

Voir le *Codex martial*.

MAÎTRE D'ARME

Compétences. Ignorer Connaissances (armement). Ajouter Artisanat.

Critique ki. Le gladiateur reçoit le don Science du critique pour son arme de prédilection en tant que don supplémentaire. S'il possède déjà ce don ou s'il l'acquiert par la suite, il bénéficie à la place d'un bonus d'aptitude de +4 sur ses jets d'attaques joués pour confirmer un critique possible.

MAÎTRE DE GUERRE

Conditions. Ignorer Maniement des armes de guerre et Spécialisation martiale. Ajouter Arme de prédilection (pour une arme de guerre) et « Spécial : doit être formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. ».

Compétences. Ignorer Connaissances (toutes). Ajouter Connaissances (folklore local), Connaissances (noblesse et royauté) et Diplomatie.

MAÎTRE DE L'IVRESSE

Voir le *Codex martial*.

MAÎTRE DES CHAÎNES

Conditions. Ignorer Spécialisation martiale (chaîne cloutée). Ajouter Attaque en finesse et « Spécial : doit être formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. ».

Compétences. Ignorer Artisanat (travail du métal). Ajouter Artisanat.

Chaînes de protection. Les chaînes comptent comme une arme légère.

Lacération. Effectuer une lacération nécessite une action complexe.

Front de parade. Ce pouvoir confère un bonus de bouclier de +4 à la CA contre toutes les attaques (sans limite de direction).

Chaîne de l'effroi. Lorsque le personnage inflige des dégâts avec une chaîne cloutée à barbillons, sa victime subit également un affaiblissement temporaire d'un point de Constitution. Un coup critique n'augmente pas la valeur de cet affaiblissement. Les créatures insensibles aux coups critiques le sont aussi à cette attaque. Les barbillons ne s'usent pas.

MAÎTRE DU FOUET

Spirale de la mort. Pour affecter un adversaire, le personnage doit réussir un jet d'attaque de contact. Le coup de fouet n'inflige pas de dégâts, mais les victimes doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20 + modificateur de Charisme du personnage) sous peine d'être étourdies pendant 1d4+1 rounds et sans défense pendant le premier round.

MAÎTRE SAMOURAÏ

Compétences. Ignorer Connaissances (code du samouraï).

Armes et armures. Les maîtres samouraïs sont formés au maniement du pavois.

Attaque ki. L'arme affectée ignore toutes les formes de réductions des dégâts, à l'exception de (X/épique) et (X/—). Le pouvoir dure un nombre de round égal au bonus de Sagesse du personnage (minimum 1).

MARCHEUR SPECTRAL

Compétences. Ignorer Connaissances (loi) et Sens de l'orientation.

Armes et armures. Les marcheurs spectraux ne sont pas formés au maniement du pavois.

Traversée des ombres. Le personnage peut entrer dans les ombres jusqu'à 3 fois par jour. Il peut y rester en tout jusqu'à une heure par niveau. Chaque heure, il se déplace de 4,5 km par niveau et regagne 3 points de vie.

NINJA DU CROISSANT DE LUNE

(Le ninja est devenu une classe de base dans le *Codex aventureux*. J'ai donc modifié cette classe de prestige pour qu'elles soient plus complémentaires.)

Compétences. Ignorer Alchimie. Ajouter Concentration, Crochetage, Déguisement, Désamorçage/sabotage, Détection, Escamotage et Fouille.

Point de compétences à chaque niveau : 6 + mod. d'Int.

Attaque sournoise. Remplacer par :

Frappe éclair (Ext). Dans les situations où la cible d'un ninja du Croissant de lune est privée de son bonus de Dextérité à la classe d'armure (qu'elle en ait effectivement un ou non), le ninja inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques de corps à corps. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 points tous les deux niveaux de ninja. Un ninja du Croissant de lune ne peut pas utiliser la frappe éclair quand il prend un adversaire en tenaille (à moins que ce dernier ne soit également privé de son bonus de Dextérité à la CA).

Ces dégâts s'appliquent également aux attaques à distance contre des cibles situées à un maximum de 9 mètres. Les créatures bénéficiant d'un camouflage, celles dont les organes vitaux sont imperceptibles, et celles qui sont immunisées contre les dégâts supplémentaires issus des coups critiques sont immunisées contre la frappe éclair. Un ninja ne peut pas effectuer de frappe éclair en attaquant les membres d'une créature dont les points vitaux sont hors de portée.

Un ninja ne peut pas utiliser la frappe éclair pour infliger des dégâts non-létaux. Les armes qui n'infligent que des dégâts non-létaux n'infligent aucun dégât supplémentaire quand elles sont utilisées pour effectuer une frappe éclair.

Les dégâts supplémentaires de la frappe éclair s'ajoutent aux dégâts supplémentaires des attaques sournoises quand toutes deux sont appliquées à la même cible.

Pouvoirs ki. Un ninja du Croissant de lune peut canaliser son *ki* pour déployer des pouvoirs de discrétion et de déplacement. Il peut utiliser ses

pouvoirs *ki* un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau de classe (minimum 1) plus son (éventuel) bonus de Sagesse.

Les pouvoirs *ki* ne peuvent être utilisés que si le ninja du Croissant de lune ne porte pas d'armure et ne transporte pas une charge intermédiaire ou lourde.

Tant que la réserve de *ki* du ninja du Croissant de lune n'est pas épuisée (tant qu'il lui reste au moins une utilisation quotidienne), il gagne un bonus de +2 à ses jets de Volonté.

Les pouvoirs *ki* d'un ninja du Croissant de lune sont : *kuji-kiri*, attaque silencieuse, appel des ténèbres, appel du crépuscule, appel de l'aube. Ils sont décrit ci-dessous.

Les niveaux de ninja (voir le *Codex aventureux*) et de ninja du Croissant de lune se cumulent pour déterminer la réserve de *ki* du personnage.

Kuji-kiri. Le personnage peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour créer une *leur hypnotique* (comme le sort, niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Les victimes qui ratent un jet de Volonté (DD 12 + modificateur de Charisme du personnage) sont fascinées (voir page 309 du *Manuel des Joueurs 3.5*). L'usage de cette aptitude est une action simple.

Escalade arachnéenne. Le personnage ne subit pas de malus lorsqu'il utilise l'option d'escalade rapide (voir page 78 du *Manuel des Joueurs 3.5*). De plus, il n'est pas considéré comme pris au dépourvu quand il escalade une surface ou quand il se déplace en équilibre. Enfin, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur les tests d'Équilibre et d'Escalade visant à ne pas tomber quand il subit des dégâts.

Attaque silencieuse. Lorsqu'il vient de réussir une attaque au corps à corps contre un adversaire pris au dépourvu, le personnage peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour l'empêcher magiquement de parler pendant 1d4+1 rounds. L'usage de cette aptitude est une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Invisibilité. Remplacer par :

Appel des ténèbres. Un ninja du Croissant de lune de niveau 6 peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour créer des *ténèbres profondes* (comme le sort, niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe).

État gazeux. Remplacer par :

Appel du crépuscule. Le personnage peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki*

pour créer un effet de *sommeil profond* (comme le sort, niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Les victimes qui ratent un jet de Volonté (DD 13 + modificateur de Charisme du personnage) s'endorment. L'usage de cette aptitude est une action simple.

Discrétion absolue. Le personnage peut se cacher même s'il ne dispose pas d'un abri ou d'un camouflage et même s'il est observé.

Forme éthérée. Remplacer par :

Appel de l'aube. Le personnage peut se servir d'une utilisation quotidienne de pouvoir *ki* pour créer une *suggestion de groupe* (comme le sort, niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Les victimes qui ratent un jet de Volonté (DD 16 + modificateur de Charisme du personnage) sont affectées. L'usage de cette aptitude est une action simple.

POING D'HECTOR

Pas de modification.

PROTECTEUR DÉVOUÉ

Compétences. Ignorer Langage secret.

Armes et armures. Les protecteurs dévoués sont formés au maniement du pavois.

PROTECTEUR TRIBAL

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Ennemi tribal. Le bonus aux dégâts s'applique sur les attaques à distance même au-delà de 9 mètres, ainsi que sur les créatures insensibles aux coups critiques.

Terre natale. Le bonus s'applique aux tests de Déplacement Silencieux, Discrétion et Survie.

RAVAGEUR

Voir le ravageur implacable dans le *Codex martial*.

VENGEUR ÉCARLATE

Armes et armures. Les vengeurs écarlates ne sont pas formés au maniement du pavois.

LES CHAPITRES INTERDITS

BUVEUR D'ÂME

Absorption d'énergie. Au bout de 24 heures, la victime a droit à un jet de Vigueur pour retirer le niveau négatif imposé par le personnage. Le DD de ce jet est de 10 + niveau de classe du buveur d'âme + son modificateur de Charisme.

BUVEUR DE SANG

Renforcement défensif. La réduction des dégâts passe à (15/magie).

Noces sanglantes. La réduction des dégâts passe à (15/magie).

CHASSEUR DE MORTELS

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Traque mortelle. Le bonus aux dégâts s'applique sur les attaques à distance même au-delà de 9 mètres, ainsi que sur les créatures insensibles aux coups critiques.

Châtiment des mortels. Le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour au niveau 9.

DÉMONOLOGUE

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation. Ajouter Artisanat.

Sorts. Au niveau 3, et tous les deux niveaux suivants, le personnage peut oublier un sort connu pour en apprendre un autre, selon les mêmes modalités qu'un ensorceleur (voir MdJ, page 37).

DIABOLISTE

Compétences. Ignorer Scrutation.

DISCIPLE D'ASMODÉE

Compétences. Ignorer Scrutation.

DISCIPLE DE BELZÉBUTH

Compétences. Ignorer Langage secret. Ajouter Bluff.

Fléau d'insecte. Les mouches convoquées se comportent exactement comme des criquets.

Convocation d'osyluth. Remplacer l'osyluth par un diable à chaînes (kyton).

Convocation de cornugon. Remplacer le cornugon par un diable barbelé (hamatula).

DISCIPLE DE DISPATER

Compétences. Ignorer Langage secret.

Armes et armures. Les disciples de Dispater sont formés au maniement du pavois.

Dégâts de fer. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, les armes du personnage ignorent la réduction des dégâts comme si elles étaient en fer froid.

Pouvoir de fer. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec Science du critique, ni aucun autre effet augmentant la zone de critique possible.

Dégâts de fer suprêmes. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, les armes du personnage ignorent la réduction des dégâts comme si elles étaient en adamantium.

DISCIPLE DE MAMMON

Compétences. Ignorer Langage secret. Ajouter Bluff.

Convocation d'osyluth. Remplacer l'osyluth par un diable à chaînes (kyton).

DISCIPLE DE MÉPHISTOPHÉLÈS

Compétences. Ignorer Langage secret et Scrutation.

Armes et armures. Les disciples de Méphistophélès ne sont pas formés au maniement du pavois.

Convocation d'hamaluta. Remplacer l'hamaluta par un diable osseux (osyluth).

Corps de flammes. La réduction des dégâts est de (15/magie).

MAGE DÉLÉTÈRE

Compétences. Ignorer Alchimie et Sens de l'orientation.

Armes et armures. Les mages délétères ne sont pas formés au maniement du pavois.

Forme malade. Ce pouvoir affecte le personnage et un poids d'équipement correspondant à sa charge maximale.

PRÊTRE DÉICIDE

Voir le *Codex divin*.

SEIGNEUR DES VERMINES

Chitine. Confère un bonus d'altération au bonus d'armure naturelle.

SERVITEUR DE DÉMOGORGON

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Peau squameuse. Confère un bonus d'altération au bonus d'armure naturelle.

Actions duales. Ce pouvoir permet d'effectuer deux actions simples plus une action de mouvement dans le même round. Le personnage ne peut utiliser ces actions simples pour se déplacer.

SERVITEUR DE GRAZ'ZT

Compétences. Ignorer Langage secret et Scrutation. Ajouter Bluff.

Charisme noir. Ignorer la mention d'Empathie avec les animaux. Ce bonus s'applique également aux tests d'empathie sauvage face à une créature maléfique.

SERVITEUR DE JUIBLEX

Pas de modification.

SERVITEUR D'ORCUS

Compétences. Ignorer Scrutation.

SOLDAT DES TÉNÈBRES

Conditions. Remplacer « degré de maîtrise de 3 en Alchimie » par « degré de maîtrise de 3 en Artisanat (alchimie) ».

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation. Ajouter Artisanat.

Liste des dons de connaissances violentes. Ignorer Ambidextrie.

Scarification. La réduction des dégâts est de (3/Bien).

DIEUX ET DEMI-DIEUX

BERSERKER

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux.

JUSTICIER DE TAÏA

Pas de modification.

SOLDAT DE LA LUMIÈRE

Armes et armures. Les soldats de la lumière sont formés au maniement du pavois.

Vengeance divine. Le don Vengeance divine est aussi décrit dans le *Codex martial*.

DOGMES ET PANTHÉONS

ADEPTE OCULAIRE

Compétences. Ignorer Scrutation.

ARACHNÉE

Conditions. Remplacer Botte secrète (dague) par Attaque en finesse.

Compétences. Ignorer Scrutation.

ARCHONTE ÉLÉMENTAIRE

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux, Scrutation et Sens de l'orientation.

AUSPICIEN

Pas de modification.

ÉMISSAIRE DE MYRKUL

Pas de modification.

ÉTOILE D'ARGENT

Conditions. Remplacer Sens de l'orientation par Survie.

Compétences. Ignorer Scrutation et Sens de l'orientation.

GARDE DU COEUR

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux et Langage secret.

GARDE MORTUAIRE

Compétences. Ignorer Scrutation.

GARDIEN DES MYSTÈRES

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

LAME DANSANTE

Conditions. Remplacer Représentation (y compris les formes danse et chant) par Représentation (chant ou danse).

MAÎTRE-TYRAN

Compétences. Ignorer Scrutation.

MAÎTRE DES CONFLITS

Compétences. Ignorer Langage secret. Ajouter Art de la magie.

MAÎTRE SYLVAIN

Conditions. Remplacer Sens de l'orientation par Connaissance (géographie). Remplacer *contrôle des plantes* par *empire végétal*.

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

MANTEAU DE LA NUIT

Compétences. Ignorer Scrutation et Sens de l'orientation.

MARCHEUR DU VENT

Conditions. Remplacer Sens de l'orientation par Connaissance (nature).

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

ŒIL DORÉ

Conditions. Remplacer Langage secret par Psychologie.

Compétences. Ignorer Langage secret et Lecture sur les lèvres.

PORTEUR DE POURPRE

Conditions. Remplacer Alchimie par Artisanat (alchimie).

Compétences. Ignorer Scrutation. Ajouter Art de la magie et Concentration.

Draco-équitation. Remplacer tout le texte par « Un porteur de pourpre de niveau 2 bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équitation lorsqu'il monte un dragon. »

SEIGNEUR DES TEMPÊTES

Compétences. Ajouter Art de la magie.

SERVITEUR DE L'ONDE

Conditions. Remplacer Sens de l'orientation par Survie.

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux et Sens de l'orientation. Ajouter Art de la magie.

TECHNO-FORGERON

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

LES GARDIENS DE LA FOI

CHASSEUR DE MORTS-VIVANTS

Voir le *Codex martial*.

CHEVALIER DU CALICE

Voir le *Codex martial*.

CHEVALIER DU CERCLE MÉDIAN

Conditions. Remplacer Langage secret par Connaissances (mystères).

Compétences. Ignorer Langage secret.

Armes et armures. Les chevaliers du Cercle médian ne sont pas formés au maniement du pavois.

CONTEMPLATIF

Voir le maître contemplatif dans le *Codex divin*.

EXORCISTE CONSACRÉ

Voir le *Codex divin*.

HOSPITALIER

Voir le chevalier hospitalier dans le *Codex divin*.

INQUISITEUR DE LA FOI

Voir le *Codex divin*.

LIBÉRATEUR SACRÉ

Voir le *Codex divin*.

MAÎTRE DES LINCEULS

Voir les *Libris Mortis*.

ORACLE DIVIN

Voir le *Codex divin*.

POING SACRÉ

Voir le *Codex divin*.

PRÊTRE DE GUERRE

Voir le *Codex divin*.

TEMPLIER

Armes et armures. Les templiers ne sont pas formés au maniement du pavois.

Dons supplémentaires. Le templier peut choisir n'importe quel don supplémentaire de guerrier.

TRAQUEUR CONSACRÉ

Voir le *Codex divin*.

GUIDE DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

CAVALIER MARIN

Compétences. Ajouter Natation et Survie.

Maîtrise du combat monté. Au niveau 6, le personnage peut effectuer une attaque à outrance au corps à corps même si sa monture s'est déplacée de l'équivalent d'une avec de mouvement. Il ne peut combiner cette aptitude avec une charge.

GÉNITEUR SLAAD

Pas de modification.

HORREUR SQUAMEUSE

Pas de modification.

MAÎTRE DES MOUCHES

Nuée grouillante. Le personnage ne peut invoquer qu'une nuée d'araignée.

Forme de nuée. Au niveau 2, le personnage peut prendre la forme d'une nuée d'araignée. Au niveau 5, il prend la forme de trois nuées de criquets adjacentes. Au niveau 8, celle de six nuées de mille-pattes adjacentes.

REJETON ÉMANCIPÉ

Pas de modification.

SAVANT ILLITHID

Compétences. Ignorer Scrutation.

SECTAIRE YUAN-TI

Conditions. Remplacer Représentation (chorale) par Représentation (chant).

Compétences. Ignorer Scrutation. Remplacer Représentation (chorale) par Représentation (chant).

Sorts du domaine de la souffrance. Niveau 5. Remplacer *débilité* par *symbole de douleur*. Niveau 8. Remplacer *symbole* par *vagues d'épuisement*.

SIBYLLE

Compétences. Ignorer Scrutation. Ajouter Art de la magie.

Intuition véritable. Dans l'exemple du premier effet, remplacer Scrutation par Art de la magie.

SIRÈNE

Conditions. Les formes de Représentation possibles sont : chant, déclamation et farce.

Chant de désespoir. L'effet est similaire à un sort de *désespoir foudroyant*.

SURVIVANT

Esquive instinctive. Au niveau 3, le survivant obtient l'esquive instinctive supérieure.

MAGIE DE FAERÛN

ARTIFICIER GNOME

Conditions. Remplacer « Connaissances (architecture) et Connaissances (ingénierie) » par « Connaissances (architecture et ingénierie) ». Remplacer Alchimie par Artisanat (alchimie).

Compétences. Ignorer Alchimie.

Armes et armures. Les artificiers gnomes ne sont pas formés au maniement du pavois.

Liste des pouvoirs. Pattes d'araignées passe au 2^e niveau.

DANSEUR DE SORTS

Conditions. Ignorer « cinq autre formes au choix ».

Compétences. Ignorer Scrutation.

INCANTATRIX

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

MAGE MÉNESTREL

Conditions. Remplacer Scrutation par Décryptage.

Compétences. Ignorer Alchimie, Langage secret et Scrutation.

Absence de composante matérielle. Le personnage acquiert le don Dispense de composante matérielle.

MAGICIEN DE GUERRE DE CORMYR

Compétences. Ignorer Scrutation.

Extension de zone. Remplacer le don Extension d'effet par le don Extension de zone d'effet du *Manuel des Joueurs*.

Grande extension de zone. L'utilisation de ce pouvoir triple le rayon de la zone d'effet. Une *boule de feu* a ainsi un rayon de 18 mètres.

MAGICIEN DE GUILDE D'EAUPROFONDE

Conditions. Remplacer Alchimie par Artisanat (alchimie) et Scrutation par Connaissances (plans).

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

Contresort amélioré. Le personnage acquiert le don Science du contresort.

MAÎTRE ALCHIMISTE

Conditions. Remplacer Alchimie par Artisanat (alchimie). Remplacer Talent (Alchimie) par Talent (Artisanat (alchimie)).

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

Science de l'identification. Remplacer les références à Alchimie par Art de la magie.

MODELEUR DE MAGEFEU

Couronne de feu. La réduction des dégâts gagnée est de 10/magie.

MYSTIQUE ERRANT

Conditions. Remplacer Alchimie par Artisanat (alchimie).

Compétences. Ignorer Alchimie et Langage secret.

PRÊTRE MÉNESTREL

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux, Scrutation et Sens de l'orientation.

TUEUR DE MAGE

Compétences. Ignorer Scrutation.

Convocation améliorée. Le tueur de mage acquiert le don Amélioration des créatures convoquées (voir le *Manuel des Joueurs 3.5*).

LES MAÎTRES DE LA NATURE

Archer sylvain

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Flèches acérées. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec Science du critique, ni aucun autre effet augmentant la zone de critique possible.

Camouflage réduit. Remplacer par :

Tir de précision. Au niveau 2, l'archer sylvain obtient Tir de précision en tant que don supplémentaire.

Science du tir de précision. Au niveau 6, l'archer sylvain obtient Science du tir de précision en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à en remplir les conditions.

Maîtrise du tir de précision. Au niveau 9, lorsque l'archer sylvain tire sur une créature bénéficiant d'un camouflage total, il subit une chance de rater équivalente à celle d'un camouflage ordinaire. Il lui faut tout de même déterminer la position (i.e. la case) de sa cible avant de tirer.

Berserker frénétique

Voir le *Codex martial*.

Cavalier des vents

Compétence. Ajouter Survie.

Maîtrise de la monture. Ignorer la deuxième partie du pouvoir. (En 3.5, la compétence Équitation s'applique à toutes les créatures.)

Amitié de la monture. Ignorer la mention d'Empathie avec les animaux. Ce bonus s'applique également aux tests d'empathie sauvage.

Dons des cavaliers des vents. Ignorer Ambidextrie. Ajouter Fraternité animale.

Dons des montures. Ajouter Arme naturelle supérieure et Armure naturelle supérieure (dons décrits dans le *Manuel des Monstres 3.5*).

Change-forme

Voir maître des formes multiples dans le *Codex aventureux*.

Chasseur d'ennemis

Résistance à la magie de l'ennemi mortel. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec d'autres formes de résistance à la magie.

Dompteur de monstres

Conditions. Remplacer par :

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Dressage.

Dons. Talent (Dressage).

Spécial. Au moins 7 niveaux cumulés dans des classes proposant l'aptitude d'empathie avec les animaux.

Spécial. Aptitude de compagnon animal.

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux, Scrutation et Sens de l'orientation.

Sorts. Le personnage ne peut ajouter un niveau effectif qu'à une classe de lanceur de sorts divins.

En général. Ignorer le pluriel sur « compagnons animaux ». Un dompteur de monstre ne peut avoir qu'un compagnon animal.

Maîtrise animale. Remplacer par :

Compagnon animal. Les niveaux de dompteur de monstres se cumulent avec les niveaux de classe proposant l'aptitude de compagnon animal pour déterminer les animaux accessibles et les pouvoirs gagnés par le compagnon.

Empathie sauvage. Les niveaux de dompteur de monstres se cumulent avec les niveaux de classe proposant l'aptitude d'empathie avec les animaux pour déterminer le bonus du personnage aux tests d'empathie sauvage.

Intelligence. Remplacer par :

Tour supplémentaires. Un dompteur de monstre de niveau 1 peut apprendre jusqu'à 2 tours supplémentaires à son compagnon animal. Ce nombre de tours supplémentaires augmente de 2 tous les deux niveaux.

Maîtrise des monstres primitifs. Remplacer par :

Compagnon monstrueux. Quand un dompteur de monstres de niveau 5 choisit un compagnon animal, il peut le sélectionner parmi la liste suivante. Même si son compagnon est une créature magique ou une aberration, le personnage peut l'affecter de sorts qui ne ciblent normalement que des animaux. Appliquez l'ajustement au niveau effectif de druide du personnage (indiqué entre parenthèses) pour déterminer les pouvoirs spéciaux du compagnon (cf. *Compagnons animaux hors normes*, page 32 du *Manuel des Joueurs 3.5*).

Niveau 7 et plus (niveau –6)

Ankheg

Charognard rampant

Cockatrice
Félin marin
Grick
Hippogriffe
Oxydeur

Niveau 10 et plus (niveau –9)

Arachnophage
Basilic
Girallon
Griffon
Hydre (5 têtes)
Otyugh
Ours-hibou
Sécréteur

Niveau 13 et plus (niveau –12)

Bulette
Chimère
Hydre (7 têtes ou cryo/pyro 5 têtes)
Ravageur gris

Niveau 16 et plus (niveau –15)

Gorgone
Hydre (9 têtes ou cryo/pyro 7 têtes)
Remorhaz
Rukh

Niveau 19 et plus (niveau –18)

Hydre (12 têtes ou cryo/pyro 10 têtes)
Ver des glaces
Ver pourpre

Le compagnon monstrueux possède tous les pouvoirs dont la créature est normalement dotée, ainsi que les particularités d'un compagnon animal correspondant au niveau de druide effectif (réduit) du personnage.

Maîtrise des créatures magiques. Supprimer.

Fléau des infidèles

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux, Scrutation et Sens de l'orientation.

Sorts. Le personnage ne peut ajouter un niveau effectif qu'à une classe de lanceur de sorts divins.

Géomancien

Voir le *Codex divin*.

Investigateur

Compétences. Ignorer Langage secret et Sens de l'orientation.

Désarmement supérieur. Remplacer par :

Science du désarmement. Le personnage reçoit ce don en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à en remplir les conditions.

Synergie de compétences. Ignorer Perception auditive/Lecture sur les lèvres.

Médecine légale. Remplacer le test de Détection par un test de Premiers secours.

Limier

Voir le limier professionnel dans le *Codex aventureux*.

Maître d'armes exotiques

Voir le *Codex martial*.

Maître des vases

Conditions. Remplacer Alchimie par Artisanat (alchimie).

Compétences. Ignorer Alchimie.

Contact de vase mineur. L'usage de ce pouvoir nécessite une action complexe.

Mauvais œil

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

Bonus de base à l'attaque. Égal à celui d'un prêtre.

Œil de Gruumsh

Compétences. Ajouter Artisanat, Dressage, Perception auditive et Survie

Renonciateur

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Résistance à la magie. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec d'autres formes de résistance à la magie.

Réduction des dégâts. La réduction des dégâts est de (3/magie). Tous les niveaux pair, la valeur de la réduction augmente de +2.

Armes naturelles. Toute arme utilisée par le renonciateur ignore la réduction des dégâts comme si elle était magique.

Roi de la nature

Conditions. Ignorer Sens de l'orientation.

Endurance aux énergies destructives.
Renommer « résistance aux énergies destructives ».

Saccageur

Voir saccageur tellurique dans le *Codex divin*.

Seigneur des animaux

Voir le *Codex aventureux*.

Seigneur verdoyant

Conditions. Remplacer « contrôle des plantes » par « empire végétal ».

Sorts. Le personnage ne peut ajouter un niveau effectif qu'à une classe de lanceur de sorts divins.

Tempête

Voir la tempête d'acier dans le *Codex aventureux*.

MANUEL DES PLANS

AGENT DIVIN

Union mystique. La réduction des dégâts gagnée est de 10/magie.

BAROUDEUR PLANAIRE

Compétences. Ignorer Alchimie, Scrutation et Sens de l'orientation.

CHAMPION PLANAIRE

Conditions. Remplacer Spécialisation martiale par Arme de prédilection.

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Armes et armures. Les champions planaires sont formés au maniement du pavois.

Plan de prédilection. Ce pouvoir fonctionne comme celui du rôdeur. Le bonus gagné au niveau 1 est de +2. Il s'applique aux jets de dégâts des armes à distance même au-delà de 9 mètres.

Aux niveaux 5 et 10, le champion planaire obtient un nouveau plan de prédilection, puis augmente de +2 le bonus vis-à-vis d'un seul de ses plans de prédilection.

Attaque éthérée. Ce pouvoir fonctionne avec l'arme de prédilection du champion.

Réduction des dégâts. La réduction des dégâts gagnée est de 10/magie.

RESQUILLEUR

Compétences. Ignorer Alchimie, Langage secret, Lecture sur les lèvres et Sens de l'orientation.

Réduction des dégâts. La réduction des dégâts gagnée est de 5/magie.

MANUEL DES PSIONIQUES

GUERRIER PSYCHIQUE

Voir le *Grand Manuel des Psioniques*.

PSION

Voir le *Grand Manuel des Psioniques*.

MÉTAMÉDIUM

Voir le *Grand Manuel des Psioniques*.

PYROKINÉSISTE

Voir le *Grand Manuel des Psioniques*.

SURINEUR

Voir l'âme acérée dans le *Grand Manuel des Psioniques*.

TUEUR D'ILLITHIDS

Voir le *Grand Manuel des Psioniques*.

LES MARCHES D'ARGENT

ARCHER HORS PAIR

Œil de faucon. Remplacer par :

Œil de faucon. Les cibles d'un archer hors pair de niveau 2 n'obtiennent qu'un bonus de +2 à la CA lorsqu'elles bénéficient d'un abri (au lieu de +4 normalement).

Science du tir de précision. Au niveau 5, l'archer hors pair obtient Science du tir de précision en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à en remplir les conditions.

Maîtrise du tir de précision. Au niveau 9, lorsque l'archer hors pair tire sur une créature bénéficiant d'un camouflage total, il subit une chance de rater équivalente à celle d'un camouflage ordinaire. Il lui faut tout de même déterminer la position (i.e. la case) de sa cible avant de tirer.

BRISEUR DE HORDE

Horde ennemie. Le bonus contre la première horde est de +2. Aux niveaux 3 et 5, le personnage choisit une nouvelle horde (à +2), puis augmente un bonus de +2.

Dur à cuire. Remplacer par : « Au niveau 5, le briseur de horde obtient Dur à cuire en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à en remplir les conditions. »

CHEVALIER ERRANT DE LUNARGENT

Conditions. Remplacer Sens de l'orientation par Survie.

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

Ennemi juré. Le bonus aux dégâts s'applique sur les attaques à distance même au-delà de 9 mètres, ainsi que sur les créatures insensibles aux coups critiques.

Le bonus contre le premier ennemi est de +2. Au niveau 7, le personnage choisit un nouvel ennemi (à +2), puis augmente un bonus de +2.

Orientation parfaite. Ce bonus s'applique aux tests de Survie joués pour trouver son chemin.

Cavalier émérite. Remplacer tout le texte par « Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équitation. »

ÉCLAIREUR ORQUE

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

ÉCLAIREUR SAUVAGE

Conditions. Remplacer Sens de l'orientation par Survie.

Compétences. Ignorer Empathie avec les animaux et Sens de l'orientation.

Armes et armures. Les éclaireurs sauvages ne sont pas formés au maniement du pavois.

Science du pistage. Remplacer par pistage accéléré (comme le rôdeur).

Chasse gardée. Ignorer Sens de l'orientation. Remplacer Empathie avec les animaux par empathie sauvage.

Camouflage. Remplacer par :

Déplacement facilité. Au niveau 3, l'éclaireur sauvage obtient cette aptitude de rôdeur.

Camouflage. Au niveau 6, l'éclaireur sauvage obtient cette aptitude de rôdeur.

Discrétion totale. Au niveau 9, l'éclaireur sauvage obtient cette aptitude de rôdeur.

TUEUR DE GÉANTS

Pas de modification.

D'OMBRE ET DE LUMIÈRE

CROC DE LOLTH

Compétence. Ajouter Crochetage.

EXPLORATEUR ROYAL

Conditions. Ignorer Langage secret et Sens de l'orientation. Ajouter un degré de maîtrise de 8 en Connaissances (géographie) et la connaissance d'au moins 5 langues autres que le commun.

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation. Retirer Désamorçage/sabotage. Ajouter Bluff.

Jet d'exploration. Remplacer Désamorçage/sabotage par Bluff.

Jamais perdu. Ignorer Sens de l'orientation.

FOUILLEUR DE DONJON

Voir le *Codex aventureux*.

HORS-LA-LOI DE LA ROUTE ÉCARLATE

Compétences. Ignorer Langage secret et Sens de l'orientation.

Embuscade. Ce pouvoir devient frappe éclair (voir le ninja du Croissant de lune, page XXX de cette mise à jour). Le bonus aux dégâts s'applique sur les adversaires privés de leur (éventuel) bonus de Dex à la CA (même en dehors du round de surprise).

MAÎTRE ESPION

Voir le *Codex aventureux*.

PILLEUR DE TEMPLE D'OLIDAMMARA

Voir le *Codex divin*.

PIRATE REDOUTABLE

Voir le pirate flamboyant dans le *Codex aventureux*.

VENGEUR

Voir le redresseur de torts dans le *Codex aventureux*.

VIRTUOSE ITINÉRANT

Voir le virtuose itinérant dans le *Codex aventureux*.

VOLEUR-ACROBATE

Voir le *Codex aventureux*.

PAR L'ENCRE ET PAR LE SANG

ACOLYTE DE LA PEAU

Voir le *Codex profane*.

ALIÉNISTE

Voir le *Codex profane*.

CHANTELAME

Voir le *Codex martial*.

DISCIPLE DRACONIEN

Voir le *Guide du Maître 3.5*.

GUIDE-VOYAGEUR

Voir le *Codex profane*.

MAGE DU SANG

Voir le *Codex profane*.

MAGELAME

Voir le *Codex martial*.

MAÎTRE BLÊME

Voir les *Libris Mortis*.

MAÎTRE DE L'ESPRIT

Voir le *Codex profane*.

MAÎTRE DES CHANDELLES

Condition. Faculté de lancer des sorts profanes de 3^e niveau.

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.

MAÎTRE DU DESTIN

Voir le *Codex profane*.

MYSTIFICATEUR

Voir le mystificateur profane dans le *Guide du Maître 3.5*.

NÉCROMANCIEN VÉRITABLE

Voir les *Libris Mortis*.

SAVANT ÉLÉMENTAIRE

Voir le *Codex profane*.

RETOUR AU TEMPLE DU MAL ÉLÉMENTAIRE

RÊVEUR D'APOCALYPSE

Compétences. Ignorer Alchimie et Scrutation.
Ajouter Artisanat.

ROYAUMES OUBLIÉS – UNIVERS

ADEPTE DES OMBRES

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

ARCHIMAGE

Voir le *Guide du Maître 3.5*.

CHAMPION DIVIN

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

CHEVALIER DRAGON POURPRE

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn* ou le *Codex martial*.

DÉVOT PROFANE

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

DISCIPLE DIVIN

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

ÉCLAIREUR MÉNESTREL

Voir l'agent ménestrel dans le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

HATHRAN

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

HIÉROPHANTE

Voir le *Guide du Maître 3.5*.

LANCEUR DE RUNES

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

MAGICIEN ROUGE

Voir le *Guide du Maître 3.5*.

QUÊTEUR DIVIN

Voir le *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

VOLEUR DE GUILDE

Voir le voleur de l'ombre d'Amn dans *Manuel des Joueurs de Faerûn*.

SEIGNEURS DES TÉNÈBRES

SEIGNEUR DU PAL

Pas de modification.

MASQUE DES TÉNÈBRES

Compétences. Ignorer Sens de l'orientation.

CHEVALIER THAYEN

Voir le *Codex martial*.

MAGICIEN DU ZENTHARIM

Conditions. Remplacer Scrutation par Connaissances (plans).

Compétences. Ignorer Langage secret, Scrutation et Sens de l'orientation.

ENTROPISTE

Conditions. Remplacer Scrutation par Connaissances (plans).