

## MODÉLISTE

Dés de vie : D6

### Conditions :

**Alignement :** Ni bon ni loyal

**Compétences :** Connaissances (mystères) 8,

**Sorts :** Faculté de lancer 4 invocations dont 1 mineure

**Spécial :** a passé au moins un mois à s'entraîner à canaliser son énergie profane.

### TABLEAU :

Niveau	BBA	Ref	Vig	Vol	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Décharge modélisée	+1 lvl eff
2	+1	+0	+0	+3	Endurance aux énergies destructives (5)	+1 lvl eff
3	+1	+1	+1	+3	Décharge modélisée	+1 lvl eff
4	+2	+1	+1	+4	Endurance aux énergies destructives (10)	+1 lvl eff
5	+2	+1	+1	+4	Décharge modélisée	+1 lvl eff
6	+3	+2	+2	+5	Endurance aux énergies destructives (15)	+1 lvl eff
7	+3	+2	+2	+5	Décharge modélisée	+1 lvl eff
8	+4	+2	+2	+6	Endurance aux énergies destructives (20)	+1 lvl eff
9	+4	+3	+3	+6	Décharge modélisée	+1 lvl eff
10	+5	+3	+3	+7	Décharge jumelle	+1 lvl eff

### **Compétences de classe :**

Concentration (con), Natation (for), Saut (for), Acrobaties (dex), Équilibre (dex), Escalade (for), Survie (sag).

**Points de compétences par niveau :** 2+ mod Int

### **Aptitudes de classe :**

**Sorts :** Le personnage gagne un niveau de lanceur de sorts effectif pour sa précédente classe chaque niveau supplémentaire de modéliste.

**Décharge modélisée :** Cette aptitude permet de modéliser la décharge fantastique en fonction de ses besoins au combat. Le modéliste, au fur et à mesure de son apprentissage, sait transformer sa décharge pour la faire paraître telle un bouclier le protégeant au combat, un arc tirant des flèches meurtrières sur ses ennemis, ou bien des ailes lui permettant d'échapper aux pires desseins que la mort lui a promis. Il choisit une modélisation de sa décharge au premier niveau, puis à chaque niveau impair.

**Ailes noires :** Cette modélisation altère le corps du modéliste avec sa décharge fantastique, lui permettant de faire apparaître de grandes et sombres ailes lui assurant une manoeuvrabilité moyenne en vol. La vitesse de déplacement du modéliste est égale à deux fois la vitesse au sol de la créature de base. Cette modélisation nécessite une action complexe. La durée en rounds est égale à la moitié ddu niveaux de calsse du modéliste.

**Armes de tir :** Cette modélisation permet au modéliste, au prix d'une action simple, de faire apparaître entre ses mains toute arme de tir ou de jet dont il connaît le maniement. L'arme est

toujours considérée comme magique, fait des dégâts magiques, et bénéficie d'un bonus d'altération égal à la moitié du niveau de classe de modéliste. Les dégâts sont égaux à ceux de la décharge fantastique. La durée en rounds est égale à la moitié du niveau de classe de modéliste. Durant ce temps, le modéliste ne peut pas user de sa décharge fantastique, ni d'invocation infligeant les dégâts de la décharge fantastique.

*Arme de mêlée* : Cette modélisation permet au modéliste, au prix d'une action simple, de faire apparaître entre ses mains toute arme de mêlée dont il connaît le maniement. L'arme est toujours considérée comme magique, fait des dégâts magiques, et bénéficie d'un bonus d'altération égal à la moitié du niveau de classe du modéliste. Les dégâts sont égaux à ceux de la décharge fantastique. La durée en rounds est égale à la moitié du niveau de classe du modéliste. Durant ce temps, le modéliste ne peut pas user de sa décharge fantastique, ni d'invocation infligeant les dégâts de la décharge fantastique.

*Rapidité* : Au prix d'une action complexe, cette altération permet d'insuffler au corps du modéliste une vitesse d'exécution exceptionnelle. Elle permet d'augmenter la vitesse du modéliste de 3m tout les deux niveaux de classe, d'un bonus d'esquive à la CA égal à la moitié du niveau de classe du modéliste, d'un bonus à l'initiative égal à la moitié du niveau de classe de modéliste, et d'un bonus de rapidité aux jets de réflexes égal à la moitié du niveau de classe du modéliste. De plus, il bénéficie de la capacité d'Esquive totale (idem à celle du roublard) tout le long de la modélisation. La durée en rounds est égale à la moitié du niveau de classe du modéliste.

*Bouclier d'énergie* : Le modéliste s'entoure d'un bouclier d'énergie dont la forme, la couleur et la texture sont au choix du modéliste dans la limite de l'espace occupé par ce dernier, lui permettant de mieux résister aux sorts et aux attaques. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 à la CA par tranche de deux niveaux de classe du modéliste, ainsi que d'un camouflage de 25%. Il modélise sa décharge au prix d'une action simple.

*Santé noire* : Le modéliste doit se concentrer pendant une action complexe pour pouvoir modéliser sa décharge. Il bénéficie ensuite, pour une durée en round égale à la moitié de son niveau de classe, d'une guérison accélérée de 5 par tranche de deux niveaux de classe du modéliste, d'un bonus de CON de +4, d'une réduction de dégâts de 2/- par tranche de deux niveaux de classe du modéliste, et du don Dur à cuire pendant toute la durée de la modélisation, même s'il n'en remplit pas les conditions. De plus, les membres tranchés sont aussitôt régénérés au bout d'un round tant que dure la modélisation.

*Âme noire* : Le modéliste bénéficie d'un bonus de +2 en INT, SAG, et CHA, ainsi qu'une immunité aux charmes, effets mentaux et effets de terreur, pendant toute la durée de la modélisation. Cette modélisation dure un nombre de round égal à la moitié des niveaux de classe, et nécessite une action complexe pour être modélisée.

*Substitution* : Le modéliste apprend à substituer l'énergie de sa décharge fantastique par une énergie destructive choisie quand il choisit cette modélisation, et ce au prix d'une action libre. Les dégâts restent inchangés, et la décharge occasionne 1D6 points de dégâts de l'énergie choisie pendant un nombre de round égal à la moitié du niveau de classe. Ex : un sorcier de niveau 10/modéliste de niveau 4 ayant choisi le feu comme énergie occasionnera 5D6 dégâts de feu lorsqu'il lancera sa décharge, puis 1D6 de dégâts de feu les deux rounds suivants. Précision : l'action libre ne correspond qu'à la substitution, une décharge doit être lancée dans le même round pour que l'effet ait lieu.

*Ignoble laideur* : Les traits du personnage se déforment de manière hideuse, occasionnant un malus de -4 au CHA au modéliste. En revanche, quiconque aperçoit le sorcier durant la durée de la modélisation subit un malus de -4 aux jets de sauvegarde, d'attaque et de compétences, et le sorcier bénéficie de +4D6 à sa décharge fantastique. Cette modélisation dure un nombre de round égal à la moitié du niveau de classe de modéliste.

*Peur bleue* : Cette modélisation nécessite une action complexe pendant laquelle le personnage altère la réalité physique de son visage en la chargeant d'énergie. Ensuite, pour un nombre de round égal à la moitié du niveau de classe du modéliste, les ennemis sont pris d'une peur panique quand ils voient le personnage et, sous réserve d'un jet de volonté, utilisent tous les moyens possibles pour s'enfuir le plus loin possible du personnage. Quiconque réussit son jet de sauvegarde (DD10+niveau de classe+mod Cha), est immunisé pour les prochaines 24h au pouvoir lancé par ce modéliste.

**Endurance aux énergies destructives** : Cette aptitude permet de bénéficier des effets du sort *Résistance aux énergies destructives* détaillé dans le *Manuel des Joueurs* pour une énergie que le joueur choisit quand il acquiert cette aptitude. Il ne peut en changer par la suite. Il bénéficie d'une résistance égale à 5 au niveau 2, 10 au niveau 4, 15 au niveau 6, et 20 au niveau 8.

**Décharge jumelle** : Quand le modéliste lance sa décharge fantastique ni modifiée (sauf le cas échéant par un don de métamagie) ni modelée, cette dernière bénéficie du don de métamagie *Sort Jumeau* si elle est utilisée en une action libre.

**Spécial** : Le personnage doit passer un mois à s'entraîner quotidiennement à canaliser et modeler son énergie, 8 heures par jour.