

# CLASSES DE PRESTIGE

Les classes de prestige offrent des nouvelles possibilités aux personnages souhaitant se multiclasser. Contrairement aux classes de base, un personnage doit remplir certaines conditions avant de pouvoir prendre son premier niveau dans une classe de prestige.

Les classes de prestige sont entièrement optionnelles et sont toujours disponibles à la discrétion du maître de jeu. Les exemples de classes de prestige suivantes ne sont aucunement exhaustives ou indispensables.

## EGO GARDIEN

Ces redoutables guerriers shawks tirent leurs noms des ego-entités errantes qui parcourent les nefs-royaumes et les purgent des présences spiriques non-shawks. Ces créatures sont nommées ego-gardiens par les shawks. Se mouvant à l'intérieur des salles des nefs-royaumes aussi aisément que les âmes des shawks défunts, elles traquent toute intrusion spirique étrangère et sont dans ce cas attirés en masse. Le cœur de la nef-

royaume étant constitué à partir de l'énergie spirique, il peut être altéré par des spiriens étrangers.

En théorie donc, il serait parfaitement possible à un déviant issu du Spirh de se frayer un chemin à travers les méandres de la moelle, mais il serait immédiatement repéré et chassé. Ces ego-entités errantes montent donc une garde vigilante, traquant et détruisant la moindre présence spirique étrangère, un peu comme des globules blancs.

Les ego-gardiens incarnent cette doctrine de la défense agressive. Leur costume et leur armement reflètent le comportement des ego-entités errantes dont ils portent le nom. Grâce à une pierre spirique extrêmement compacte intégrée dans leur armure-portail, ces guerriers sont en mesure d'effectuer des sauts dans les Mers du Spirh pour se matérialiser là où ils le désirent. Cela les rend insaisissables et très dangereux par leurs attaques surprises. Leur arme rituelle est le Silifuge Noir, qui projette des lames empoisonnées.

**Vitalité.** d10

## CONDITIONS

Pour devenir ego-gardien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race.** Shawk

**Bonus de base à l'attaque.** + 4

**Compétences.** Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (Mers du Spirh).

**Dons.** Maniement d'une arme exotique (silifuge à lame), Port de l'armure (intermédiaire).

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'ego-gardien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (Mers du Spirh), Détection (Sag), Escalade (For) et Saut (For).

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Intelligence.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de frelon d'assaut :

### DONS DE DEPART

L'ego-gardien ne gagne aucun don supplémentaire.

### ARMURE PORTAIL

Les ego-gardiens utilisent des armures-portails pour faire des bonds entre un endroit et un autre. Ces bonds peuvent permettre d'atteindre des endroits inaccessibles pour une personne normale. L'utilisation d'une armure-portail permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. L'ego-



Ego-gardien

TABLE 12-1 : EGO-GARDIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+1	+2	Armure-portail 20 m	+1	+0
2	+2	+0	+2	+3	—	+2	+1
3	+3	+1	+2	+3	Armure-portail 30 m	+2	+0
4	+4	+1	+2	+4	Maître du Spirh	+2	+1
5	+5	+1	+3	+4	Armure-portail 40 m	+3	+0
6	+6	+2	+3	+5	Tir en mouvement	+3	+1
7	+7	+2	+4	+5	Armure-portail 50 m	+4	+0
8	+8	+2	+4	+6	Jouer avec les Mers du Spirh	+4	+1
9	+9	+3	+4	+6	Armure-portail 60 m	+4	+0
10	+10	+3	+5	+7	Seigneur des Mers du Spirh	+5	+1

gardien arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : 9 mètres devant, à travers le mur). Après avoir utilisé l'armure-portail, l'ego-gardien ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Si l'endroit de téléportation est déjà occupé par un objet solide, l'ego-gardien est expulsé vers une surface inoccupée et subit 2d6 points de dommages. Utiliser une armure-portail est une action complexe.

#### MAITRE DU SPIRH

Au niveau 4, l'ego-gardien peut utiliser son armure-portail en action de mouvement (au lieu d'une action complexe), il peut quitter un corps à corps sans subir d'attaque d'opportunité.

#### TIR EN MOUVEMENT

Au niveau 6, un ego-gardien gagne le don Tir en mouvement, même s'il n'en possède pas les conditions.

#### JOUER AVEC LES MERS DU SPIRH

Au niveau 8, l'ego-gardien peut régler son armure-portail sur lui-même et donc passer de la dimension spirienne à la dimension réelle en quelques instants. Toutes les attaques qui le prennent pour cible ont 20% de chance de le rater. Pour faire cela, l'ego-gardien utilise son armure-portail et ne peut donc pas faire de saut durant le round.

#### SEIGNEUR DES MERS DU SPIRH

Au niveau 10, l'ego-gardien peut effectuer des Tirs en mouvement avec son armure-portail. Il peut donc parcourir 18 mètres dans les Mers du Spirh, tirer avec une arme et se téléporter à nouveau de 36 mètres.

### FRELON D ASSAUT

Bien que petit, le frelon est souvent mortel, capable de frapper et de foudroyer une créature bien plus grosse que lui. Les torkens de ce type incarnent les aptitudes de l'insecte dont ils portent le nom et comptent parmi les plus redoutables combattants au corps à corps de tous les guerriers torkens. Bien qu'ils ne soient pas aussi vifs que les mosquitos, autres spécialistes du combat rapproché, ils sont dotés d'armures plus lourdes.

L'armure des frelons d'assaut est renforcée de plaques plus solides et offre ainsi une meilleure protection que les autres armures torkens. Leur costume est globalement gris mais peut incorporer des bandes de couleurs contrastées, comme du noir, du jaune ou de l'orange. Ils sont armés de silifuges à lames et de fenns, une combinaison mortelle s'il en est, encore renforcée par les mandibules. Le casque des frelons d'assaut intègre des armes fixées sur les cotés de la mâchoire et qui ressem-

blent à des mandibules. Chaque mandibule renferme une puissante arme de corps à corps. Les mandibules sont des armes à très courte portée, qui ne sont efficaces qu'à quelques mètres. Ces armes sont activées par des relais psychiques qui se trouvent dans le casque.

Les frelons d'assaut sont des spécialistes du combat rapproché en terrain dense. Ils utilisent les moindres recoins et fissures pour se rapprocher de l'ennemi et charger. Leur piqure prend la forme de leurs redoutables mandibules. Seuls les plus forts des torkens peuvent devenir des frelons d'assaut car il faut être capable de porter l'armure lourde de bataille et de manier le fenn avec assez de puissance.

**Vitalité.** d10



Frelon d'assaut



TABLE 12-2 : FRELON D'ASSAUT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+1	+1	+0	Arme exotique (mandibule)	+1	+0
2	+2	+2	+2	+0	Utilisation du poison	+2	+1
3	+3	+2	+2	+1	Attaque sournoise +1d6	+2	+0
4	+4	+2	+2	+1	Armure frelon +1	+2	+1
5	+5	+3	+3	+1	Discrétion totale	+3	+0
6	+6	+3	+3	+2	Attaque sournoise +2d6	+3	+1
7	+7	+4	+4	+2	Arme exotique (gantelet venimeux)	+4	+0
8	+8	+4	+4	+2	Armure frelon +2	+4	+1
9	+9	+4	+4	+3	Attaque sournoise +3d6	+4	+0
10	+10	+5	+5	+3	—	+5	+1

## CONDITIONS

Pour devenir frelon d'assaut, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race.** Torken

**Bonus de base à l'attaque.** + 4

**Compétences.** Degré de maîtrise de 6 en Discrétion, Degré de maîtrise de 6 en Déplacement Silencieux.

**Dons.** Attaque en puissance, Port de l'armure (lourde).

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du frelon d'assaut (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (Nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Intelligence.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de frelon d'assaut :

### DONS DE DEPART

Le frelon d'assaut ne gagne aucun don supplémentaire.

### ARME EXOTIQUE (MANDIBULE)

Au premier niveau, un frelon d'assaut apprend à utiliser les mandibules de son casque pour attaquer avec. Les mandibules tirent des dards de façon furtive, si bien que la cible doit effectuer un jet de Détection DD 15 ou perdre son bonus de Dextérité à sa Défense. Les caractéristiques des mandibules sont les mêmes que le silifuge à dard mais avec une portée maximale de 9 mètres.

### UTILISATION DU POISON

Au niveau 2, le frelon d'assaut peut enduire les dards de ses mandibules de poison sans risque.

### ATTAQUE SOURNOISE

Au niveau 3, le frelon d'assaut gagne une attaque sournoise a +1d6. Il gagne un nouveau bonus d'attaque sournoise aux niveaux 6 et 9.

### ARMURE FRELON

Au niveau 4, le frelon d'assaut est habitué à porter son armure lourde tout en restant silencieux et furtif. Il peut réduire sa pénalité d'armure de 1 lorsqu'il effectue un jet de Déplace-

ment silencieux ou de Discrétion. Au niveau 8, la pénalité est réduite de 2.

### DISCRETION TOTALE

Au niveau 5, un frelon d'assaut peut toujours réaliser un jet de Discrétion, même s'il est observé, du moment que son environnement le lui permet.

### ARME EXOTIQUE (GANTELET VENIMEUX)

Au niveau 7, le frelon d'assaut gagne le don Maniement d'une arme exotique (gantelet venimeux).

## GUERRIER POURPRE

Le guerrier pourpre se définit comme un individu ayant reçu un entraînement de combat avancé. Plus qu'un simple soldat, le guerrier pourpre est extrêmement entraîné et capable d'accepter tout type de mission liée au combat, assaillant une base ennemi, ou participant à une insertion furtive dans un territoire ennemi. C'est un tireur d'élite et, bien qu'entraîné à porter des protections, peut facilement s'en passer si la situation le permet. Et quand la bataille devient particulièrement brutale, le guerrier pourpre peut se débarrasser des ennemis en combat singulier aussi facilement qu'avec un silifuge.

Le guerrier pourpre existe dans différents rôles, mais contrairement aux guerriers théocrates – les "troupes d'élites" de la Théocratie – ils se basent plus sur la compétence et l'ingéniosité que la force pure et l'obéissance aveugle à la volonté du Théocrate. Ainsi, les meilleures missions qui leur sont confiées comprennent des attaques profondes derrière les lignes ennemies, ou la guérilla conduite sur les sites ennemis – terres occupées – où polyvalence et détermination pure valent le meilleur de l'armement et la protection d'un guerrier pourpre.

Les guerriers pourpres sont fréquemment recrutés dans les rangs des organisations militaires, bien qu'une rare poignée soit complètement auto enseigné et fortement évalué quand le tir commence. Ils sont souvent mis responsables de groupes de guerriers peu qualifiés, dans l'espoir qu'une partie de leur adresse déteindra sur les novices. Pour le moins, leur expérience pourrait maintenir les novices vivants assez longtemps pour devenir des guerriers pourpres eux-mêmes. Néanmoins, chacun reconnaît que le destin du guerrier pourpre inclura sans aucun doute une violente fin, précédée par une vie d'excitation remplie d'adrénaline.

**Vitalité.** d10

## CONDITIONS

Pour devenir guerrier pourpre, il faut satisfaire aux conditions

TABLE 12-3 : GUERRIER POURPRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+2	+1	+1	Dons de départ	+1	+0
2	+2	+3	+2	+2	Arme de prédilection	+2	+1
3	+3	+3	+2	+2	Esquive instinctive	+2	+1
4	+4	+4	+2	+2	—	+2	+2
5	+5	+4	+3	+3	Spécialisation martiale	+3	+2
6	+6	+5	+3	+3	—	+3	+3
7	+7	+5	+4	+4	Esquive instinctive supérieure	+4	+3
8	+8	+6	+4	+4	—	+4	+4
9	+9	+6	+4	+4	Tir mortel	+4	+4
10	+10	+7	+5	+5	—	+5	+5

suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** +6

**Dons.** Esquive, Tir à bout portant, Tir de précision.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du guerrier pourpre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Escalade (For), Démolitions (Int), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Saut (For), Connaissances (Int), Psychologie (Sag), Déplacement silencieux (Dex), Perception auditive (Sag), Détection (Sag) et Traitements/soin (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau :** 6 + modificateur d'Intelligence.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de guerrier pourpre :

### DONS DE DEPART

Le guerrier pourpre commence le jeu avec les dons suivants :

- Port d'armure (légère)
- Port d'armure (intermédiaire)
- Port d'armure (lourde)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds)
- Maniement d'une famille d'armes (armes lourdes)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### ARME DE PRÉDILECTION

Au niveau 2, le guerrier pourpre gagne Arme de prédilection comme le don du même nom. Ce don s'applique à une arme spécifique choisie par le personnage.

### ESQUIVE INSTINCTIVE

Dès le niveau 3, le guerrier pourpre peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la Défense même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire caché (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

### SPECIALISATION MARTIALE

Dès le niveau 5, le guerrier pourpre gagne Spécialisation martiale. Spécialisation martiale ajoute un bonus de +2 aux dommages avec une arme choisie. Le guerrier pourpre doit posséder Arme de prédilection avec cette arme pour avoir Spécialisation martiale. Si l'arme est une arme à distance, le bonus aux dégâts s'applique seulement si la cible se trouve à moins de 9 mètres, parce que le guerrier pourpre peut seulement tirer as-

sez précisément pour toucher efficacement à cette portée.

### ESQUIVE INSTINCTIVE SUPÉRIEURE

Au niveau 7, le guerrier pourpre 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 limiers ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille.

### TIR MORTEL

Au niveau 9, le guerrier pourpre gagne l'aptitude à exécuter un tir mortel avec toute arme qu'il manie. Faire un tir mortel demande une action complexe (un guerrier pourpre peut faire un



Guerrier pourpre



pas de placement, mais aucune autre action). Le guerrier pourpre utilise son bonus de base à l'attaque (y compris tout modificateur), avec un bonus de +4 sur l'attaque. La zone de critique pour un coup critique est doublée, et l'attaque inflige un maximum de dégâts possible (que ce soit un résultat normal ou un coup critique).

*Exemple :* un guerrier pourpre utilise son tir mortel en faisant feu avec son silifuge léger. La zone de critique pour un coup critique passe de 20 à 19-20. s'il touche, le silifuge léger inflige 18 points de dégâts (valeur maximum sur 3d6), auquel sont ajoutés les bonus d'autres dons ou aptitudes spéciales possédés par le guerrier pourpre (un coup critique inflige 18 points de dégâts de Blessures).

## INQUISITEUR

L'inquisiteur est un représentant particulièrement désigné par l'Ordre Théocrate chargé de découvrir les menaces cachées de la Multiterre.

Les menaces dignes de l'attention d'un inquisiteur incluent les syndicats criminels louches attaquant les innocents, les fonctionnaires corrompus conspirant contre le Théocratie, et les envahisseurs étrangers mystérieux venant d'au-delà la Dernière Colonie.

Le devoir de l'inquisiteur est d'extirper ces menaces, découvrir leurs ordres du jour, et révéler ses résultats au Conseil de sorte que les mesures appropriées puissent être prises. D'une certaine manière, l'inquisiteur introduit le chaos dans l'ordre.

Un inquisiteur est un solitaire habile, non sans utiliser la ruse, la déception, et la force pour s'insinuer dans un groupe ou une organisation afin de recueillir l'information.

Une fois avoir découvert une menace vers la Théocratie ou la Multiterre dans son ensemble, un inquisiteur pourrait être appelé pour neutraliser la menace avant que le conflit répandu éclate. Il est beaucoup plus facile d'accomplir d'en dedans, en particulier quand l'inquisiteur n'a personne pour l'aider.

Une fois confronté à un syndicat criminel, un inquisiteur pourrait essayer de joindre l'organisation pour apprendre plus au sujet de ses opérations. Une fois confronté à une cabale de sectateurs, l'inquisiteur pourrait essayer de les sortir de leur repère pour les attirer dans les rangs d'un groupe de skedjaïs.

Contre une menace extérieure, l'inquisiteur pourrait obtenir des échantillons des armes et de la technologie des étrangers de sorte que le conseil et la Théocratie dans son ensemble puissent étudier le nouvel ennemi avant de préparer une défense.

**Vitalité.** D8



*Inquisiteur*

## CONDITIONS

Pour devenir inquisiteur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque :** +4

**Compétences :** Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (administration), Degré de maîtrise de 8 en Intimidation.

**Pouvoirs :** le personnage doit pouvoir activer au moins deux pouvoirs du 2ème niveau.

**Spécial :** le personnage doit être reconnu comme inquisiteur par l'Ordre Théocrate.

**TABLE 12-4 : INQUISITEUR**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Pouvoirs connus	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+0	+1	+2	Dons de départ, Sceau de l'Inquisition, Prestige	+1 niveau	+1	+1
2	+1	+0	+2	+3	Savoir interdit	—	+2	+1
3	+2	+1	+2	+3	Ennemi juré (hors-la-loi) +2	+1 niveau	+2	+0
4	+3	+1	+2	+4	Savoir interdit	—	+2	+1
5	+3	+1	+3	+4	—	+1 niveau	+3	+1
6	+4	+2	+3	+5	Savoir interdit	—	+3	+0
7	+5	+2	+4	+5	Ennemi juré (hors-la-loi) +4	+1 niveau	+4	+1
8	+6	+2	+4	+6	Savoir interdit	—	+4	+1
9	+6	+3	+4	+6	—	+1 niveau	+4	+0
10	+7	+3	+5	+7	Savoir interdit	—	+5	+1

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences de l'inquisiteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Art du Spirh (Int), Concentration (Con), Connaissances (Mers du Spirh) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (Spirh) (Int), Connaissances (Théocratie) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Estimation (Int), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Pilotage (Dex), Profession (Int), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Traitement/soin (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau :** 6 + modificateur d'intelligence

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'inquisiteur :

### DONS DE DEPART

L'inquisiteur commence le jeu avec les dons suivants :

- Port d'armure (légère)
- Port d'armure (intermédiaire)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds)
- Maniement d'une famille d'armes (armes lourdes)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### SCEAU DE L'INQUISITION

L'inquisiteur possède un médaillon qui l'identifie clairement comme tel. Grâce à celui-ci, il peut obtenir de nombreux services ou soutiens de la part des autorités locales.

### PRESTIGE

Au niveau 1, l'inquisiteur réussit automatiquement ses jets de réputation pour recruter des suivants (voir Document-Internet : La Réputation). Il peut, dès à présent, avoir une suite s'il le désire.

### SAVOIR INTERDIT

Aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10, l'inquisiteur gagne un don à choisir dans la liste des dons spiriques.

### ENNEMI JURE (HORS LA LOI)

Au niveau 3, l'inquisiteur gagne l'aptitude Ennemi juré (hors-la-loi) et gagne un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il l'utilise contre des hors-la-loi. Il bénéficie également d'un bonus de +2 au dommages d'armes contre des hors-la-loi. Au niveau 7, ces bonus passe à +4.

## LIMIER

Dans l'univers chaotique et barbare de la Multiterre, les criminels sont légion et malgré les efforts de la Théocratie, beaucoup de bandits et de pirates réussissent à passer entre les mailles des inquisiteurs. La Multiterre est vaste et l'influence des autorités se limite parfois à une seule terre, il est donc facile pour un criminel de continuer ses méfaits sur une autre terre, là où il n'est pas recherché. Les limiers sont souvent des hommes solitaires et d'expérience. Leur grande mobilité et leur détachement du système politique en place leur permettent de traquer les criminels plus facilement. Ils sont également appréciés des inquisiteurs car ils sont une source de renseignements fiables.

Le limier tire parti des vendettas des autres, retrouvant des fugitifs pour leurs ennemis, leurs maîtres, ou simplement pour la justice. Les meilleurs limiers sont ceux qui peuvent rester

détachés émotionnellement de leurs employeurs ou de leur carrière, bien que les limiers qui détestent leur proie fassent souvent des mises à mort plus spectaculaires.

Tous les limiers ne tuent pas. Quelques employeurs réservent ce plaisir pour eux-mêmes, ou projettent de donner l'épreuve plus ou moins juste. Quelques limiers sont réservés sur le fait de prendre les vies inutilement. Indépendamment des méthodes du limier, le héros doit encore se faire sa carrière pour être payé. En faire trop n'est généralement pas une bonne idée.

Les limiers ne pourraient pas en particulier respecter d'autres dans leur profession mais respecter la profession elle-même. Ils ne traitent pas avec bonté le genre de types qui ont mauvaise opinion sur les limiers. Un limier qui tue des innocents aléatoirement, ou qui trahit un employeur, est exposé à trouver un contrat sur sa propre tête. Réciproquement, un limier particulièrement compétent qui signe des contrats bien rémunérés pourrait découvrir que d'autres limiers se montreraient tôt ou tard pour saboter ses travaux - ou même le tuer.

Jadis, les guildes organisées de limiers répartissaient les contrats et maintenaient l'ordre parmi ses membres. Elles diminuèrent dans les deux cas en puissance et organisation durant l'ascension de la Théocratie.

Dans tous les cas, peu de limiers meurent d'ennuis.

**Vitalité.** d10

## CONDITIONS

Pour devenir limier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** + 6

**Compétences.** Degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, Degré de maîtrise de 5 en Intimidation, Degré de maîtrise de 5 en Renseignements.

**Don.** Pistage.



Limier



TABLE 12-5 : LIMIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+1	+1	+1	Dons de départ, cible +1	+1	+1
2	+2	+2	+2	+2	Attaque sournoise +1d6	+2	+2
3	+3	+2	+2	+2	Cible +2	+2	+2
4	+4	+2	+2	+2	Attaque sournoise +2d6	+2	+3
5	+5	+3	+3	+3	Cible +3	+3	+4
6	+6	+3	+3	+3	Attaque sournoise +3d6	+3	+4
7	+7	+4	+4	+4	Cible +4	+4	+5
8	+8	+4	+4	+4	Attaque sournoise +4d6	+4	+6
9	+9	+4	+4	+4	Cible +5	+4	+6
10	+10	+5	+5	+5	Attaque sournoise +5d6	+5	+7

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du limier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (Multiterre) (Int), Déguisement (Cha), Démolitions (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

**Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Intelligence.**

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de limier :

### DONS DE DEPART

Le limier commence le jeu avec les dons suivants :

- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds).

### CIBLE

Au niveau 1, Le limier apprend à se focaliser sur une personne en particulier. Il gagne un bonus de +1 au toucher et au jets de Bluff, Perception auditive, Psychologie, Fouille et Détection ainsi qu'à tous ses jets de Pistage contre la cible qu'il a choisi. Le limier doit choisir sa cible au début de la séance de jeu et le bonus peut s'appliquer à une seule créature (ex : le chef des pirates rouges) ou à un groupe ne dépassant pas son niveau de limier (les pirates rouges). Le bonus augmente tous les deux niveaux.

### ATTAQUE SOURNOISE

Au niveau 2, le limier gagne une attaque sournoise a +1d6. Il gagne un nouveau bonus d'attaque sournoise aux niveaux 5 et 7.

## NAVIGANT

Le navigant est au combat aérien ce que le guerrier pourpre est au combat au corps à corps. Ses armes et son armure sont les armes et les protections d'un navire-portail se mouvant dans les Mers du Spirh. Vétéran aux engagements innombrables, le navigant a prouvé sa compétence encore et encore en faisant face à l'ennemi et en survivant - et en s'assurant que l'ennemi ne le soit pas. Il a plusieurs attaques réussies à son compte, certaines qui pourraient être étudiées et discutées dans des académies de formation pour leur ingéniosité et efficacité.

Pour sa part, le navigant se sent seulement vraiment vivant dans l'habitacle, quand il peut s'opposer à ses pairs dans un concours de la vie-ou-la-mort pour voir qui est le meilleur pilote. Pour la plupart, le combat leur suffit, et ils ne s'inquiètent pas s'ils gagnent ou perdent simplement leur vie. La montée subite d'adrénaline qu'ils ressentent quand ils se débarrassent d'un ennemi leur revient à plusieurs reprises. Le meilleur navigant apprend à stopper ses ennemies sans les détruire, mais ces navigants sont rares, et ses exploits légendaires.

Le navigant se divise en deux sous-types : le navigant-chasseur et le navigant-transporteur.

Un navigant-chasseur part habituellement à l'action en tant qu'élément d'un escadron. S'il ne mène pas l'escadron, c'est



*Navigant*

TABLE 12-6 : NAVIGANT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+1	+2	+1	Don de départ, Défense de navire-portail	+1	+0
2	+1	+2	+3	+2	Familiarité +1	+2	+1
3	+2	+2	+3	+2	—	+2	+1
4	+3	+2	+4	+2	Familiarité +1	+3	+1
5	+3	+3	+4	+3	Esquive de navire-portail	+3	+2
6	+4	+3	+5	+3	Familiarité +1	+4	+2
7	+5	+4	+5	+4	—	+4	+2
8	+6	+4	+6	+4	Familiarité +1	+5	+3
9	+6	+4	+6	+4	Esquive améliorée de navire-portail	+5	+3
10	+7	+5	+7	+5	Familiarité +1	+6	+3

seulement parce que le reste des navigants sont des as eux-mêmes. L'escadron est souvent assigné à protéger un navire-forteresse – empêchant les escadrons de chasse ennemis d'écraser les défenses du navire-forteresse – mais beaucoup d'escadrons sont régulièrement assignés l'honneur dangereux d'essayer la même tactique sur les navires-fortereses ennemis. Dans quelques cas notables, les navigants-chasseurs s'attaquent à plusieurs cibles, comprenant les défenses terrestres, les navires-transports lourdement armés, les navires-fortereses, et même le navigant ennemi occasionnel.

Le navigant-transporteur préfère voler seul, cherchant le bon combat selon ses propres conditions. N'ayant pas besoin du confort que les navigants-chasseurs fournissent, ils préfèrent compter sur ses instincts surnaturels, les manoeuvres sournoises et la puissance de feu pure pour diriger des blocus et envoyer les navires-portails pirates dans les profondeurs des Mers du Spirh.

**Vitalité.** d6

## CONDITIONS

Pour devenir navigant (que ce soit navigant-chasseur ou navigant-transporteur), il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque :** +6.

**Compétences :** degré de maîtrise de 9 en Pilotage.

**Dons :** Manoeuvre de navire-portail (navire-chasseur ou navire-transport), Gestion de navire-portail (navire-chasseur ou navire-transport).

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du navigant (et la caractéristique dont chacune dépend), sont les suivantes : Connaissances\* (Int), Détection (Sag), Navigation (Int), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag), et Réparation (Int).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétences à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int.

## PARTICULARITES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de navigant.

### DON DE DEPART

Le navigant gagne le don suivant :

Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)

### DEFENSE DE NAVIRE PORTAIL

Au niveau 1, le navigant peut ajouter son bonus de Défense provenant de son niveau de navigant à la Défense de tout type de navire-portail (navire-chasseur ou navire-transport) que le personnage pilote.

### FAMILIARITE

Le navigant gagne un bonus sur les tests en Pilotage et Réparation appliqués sur un navire-portail qu'il a désigné comme familier. Le même bonus est appliqué sur les jets d'attaque du navigant à chaque utilisation des armes du navire-portail. Ce bonus est de +1 au niveau 2 et augmente de 1 point tous les deux niveaux par la suite (niveaux 4, 6, 8, et 10).

Pour désigner un navire-portail comme familier, le navigant doit l'avoir fait fonctionner pendant au moins trois mois. Un navigant peut seulement être familier avec un seul navire-portail à la fois.

### ESQUIVE DE NAVIRE PORTAIL

Au niveau 5, le navigant peut faire un test de Pilotage pour réduire les dégâts d'un tir réussi contre un navire-portail (navire-chasseur ou navire-transport) que le personnage pilote. Si le test de Pilotage dépasse le jet d'attaque, les dégâts sont réduits de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur, 1 point de dégât minimum). Le navigant peut faire un test d'esquive une fois par round.

### ESQUIVE AMELIOREE DE NAVIRE PORTAIL

Au niveau 9, l'esquive totale du navigant s'améliore. Un test réussi de Pilotage annule tout dégât infligé par une attaque.