

MAÎTRE DES POISONS

NIVEAU	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	BONUS DE BASE DE REFLEXE	BONUS DE BASE DE VIGUEUR	BONUS DE BASE DE VOLONTÉ	SPÉCIAL
1	+0	+0	+2	+0	BONUS +2 À ARTISANAT FABRICATION DES POISONS
2	+1	+0	+3	+0	
3	+2	+1	+3	+1	POISONS DURENT 5 SECONDES DE PLUS
4	+3	+1	+4	+1	<i>CROCS DE COSSIA</i>
5	+3	+1	+4	+1	
6	+4	+2	+5	+2	BONUS +5 À ARTISANAT FABRICATION DES POISONS
7	+5	+2	+5	+2	MÉLANGE DE POISONS
8	+6/+1	+2	+6	+2	
9	+6/+1	+3	+6	+3	POISONS DURENT 10 SECONDES DE PLUS
10	+7/+2	+3	+7	+3	<i>CROCS DE COSSIA</i>
11	+8/+3	+3	+7	+3	
12	+9/+4	+4	+8	+4	BONUS DE +8 À ARTISANAT FABRICATION DES POISONS
13	+9/+4	+4	+8	+4	
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	POISONS DURENT 20 SECONDES DE PLUS
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	<i>CROCS DE COSSIA</i>
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	BONUS DE +15 À ARTISANAT FABRICATION DES POISONS
19	+15/+9/+4	+6	+11	+6	

20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	MÉLANGE DE POISONS
----	------------	----	-----	----	--------------------

INFORMATIONS TECHNIQUES

LES INFORMATIONS SUIVANTES S'APPLIQUENT AU MAÎTRE DES POISONS.

CARACTÉRISTIQUES : L'INTELLIGENCE PERMET AU MAÎTRE DES POISONS DE RÉUSSIR SES POISONS. SA CONSTITUTION ET SA DEXTÉRITÉ SONT AUSSI TRÈS IMPORTANTES : LA CONSTITUTION POUR RÉSISTER AUX POISONS QU'IL POURRAIT S'INJECTER EN CAS D'ACCIDENT ET LA DEXTÉRITÉ POUR S'APPROCHER SILENCIEUSEMENT DE SA CIBLE.

ALIGNEMENT : NEUTRE, CHAOTIQUE NEUTRE, CHAOTIQUE MAUVAIS OU NEUTRE MAUVAIS.

DÉS DE VIE : D8

COMPÉTENCE DE CLASSE : ARTISANAT (FABRICATION DE POISON) (INT), BLUFF (CHA), CONCENTRATION (CON), CONNAISSANCE (MILIEU CRIMINELLE) ; CONTREFAÇON (INT), DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX), DISCRÉTION (DEX), ESCALADE (FOR), ESTIMATION (INT), FOUILLE (INT), INTIMIDATION (CHA), MAÎTRISE DES CORDES (DEX), PERCEPTION AUDITIVE (SAG), PREMIER SECOURS (SAG), PROFESSION (SAG), RENSEIGNEMENT (CHA), SURVIE (SAG)

POINT DE COMPÉTENCE AU NIVEAU 1 : (6 + MODIFICATEUR D'INT)*4

POINT DE COMPÉTENCE À CHAQUE NIVEAU ADDITIONNEL : 6 + MODIFICATEUR D'INT

PARTICULARITÉ DE LA CLASSE :

ARMES ET ARMURES : LE MAÎTRE DES POISONS EST FORMÉ AU MANIEMENT DE TOUTES LES ARMES COURANTES, AINSI QU'À CELUI DE DES ARMES DE GUERRE. IL EST FORMÉ AU PORT DES ARMURES LÉGÈRES MAIS PAS DES BOUCLIERS.

FABRICANT DE POISON : LE MAÎTRE DES POISONS EST CAPABLE DE FABRIQUER DES POTIONS DÈS LE DÉBUT DE SA CARRIÈRE. IL POSSÈDE EN COMPÉTENCE DE CLASSE LA COMPÉTENCE ARTISANAT (FABRICATION DES POISONS) ET OBTIENT IMMÉDIATEMENT UN BONUS DE +2 À CETTE COMPÉTENCE. CE BONUS PASSE À +5, +8 ET +15 AUX NIVEAUX RESPECTIFS 6, 12 ET 18.

DURÉE ALLONGÉE : LE MAÎTRE DES POISONS PARVIENT À CONCOCTER SES POISONS DE FAÇON À CE QUE LES EFFETS DURENT PLUS LONGTEMPS. À PARTIR DU NIVEAU 3 LES POISONS DU MAÎTRE DES POISONS DURE 5 SECONDES DE PLUS, PUIS, TOUS LES 6 NIVEAUX (9 ET 15), CE BONUS EST DOUBLÉ (10 PUIS 20 SECONDES).

CROC DE COSSIA : LE MAÎTRE DES POISONS S'EST FAIT MODIFIER DEUX DENTS. À PARTIR DU NIVEAU 4, UNE FOIS PAR JOUR, IL PEUT LANCER EN TANT QU'ACTION LIBRE UNE ATTAQUE SOIT DE CONTACT, SOIT POUVANT ATTEINDRE 3 MÈTRES. IL INFLIGE 1D4 DÉGÂT DE POISON + 2 PAR NIVEAU DE LANCEUR DE SORT + NIVEAU D'ARTISANAT FABRICATION DE POISON. À PARTIR DU NIVEAU 10, LE CORPS DU MAÎTRE DES POISONS S'EST HABITUÉ À LA GREFFE : LES CROCS SONT UTILISABLES DEUX FOIS PAR JOUR ET IL INFLIGE 1D6 DÉGÂT DE POISON + 4 PAR NIVEAU DE LANCEUR DE SORT + NIVEAU D'ARTISANAT FABRICATION DE POISON. À PARTIR DU NIVEAU 16, LES CROCS ONT ÉTÉ INFLUENCÉS PAR LA MAGIE DU MONDE : ILS SONT

MAINTENANT UTILISABLES UNE FOIS PAR HEURE ET IL INFLIGE 1D10 DÉGÂT DE POISON + 1D10 DÉGÂT MAGIQUE + 6 PAR NIVEAU DE LANCEUR DE SORT +NIVEAU D'ARTISANAT FABRICATION DE POISON.

MÉLANGE : A PARTIR DU NIVEAU 7, LE MAÎTRE DES POISONS À OBTENU LA FACULTÉ DE MÉLANGER LES POISONS : IL PEUT PLACER SUR SA LAME OU SUR SES FLÈCHES DEUX POISONS À CONDITION DE RÉUSSIR UN TEST D'ARTISANAT DE DD LA SOMME DE 1/2 DE CHACUN DES DD DE CONCEPTION DES POISONS UTILISÉS, COUPLÉ D'UN TEST DE CONCENTRATION DD 1/2 LE NIVEAU D'ARTISANAT (FABRICATION DE POISONS). UN SEUL TEST PEUT ÊTRE EFFECTUÉ PAR JOUR ÉTANT DONNÉ LA DIFFICULTÉ DE LA MANŒUVRE. POUR LA MÊME RAISON, LA MANIPULATION NE PEUT S'EFFECTUER LORS D'UN VOYAGE. A PARTIR DU NIVEAU 20, LE MAÎTRE DES POISONS PEUT MÉLANGER TROIS POISONS.