

Auteur : Sébastien
Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr

Etudiant de guerre

Prérequis

BAB : +5.

Dons : Expertise du combat, Esquive, Talent (Connaissances [au choix]).

Compétences (en degré de maîtrise) : Deux Connaissances avec 4 dans chaque.

Armes. Avoir été formé à deux armes de guerre.

Special : Doit avoir réussi des jets de Connaissances contre 5 créatures différentes et les avoir terrassé.

Rappel : Réussir un jet de Connaissance contre une créature est égal à 10+DV du monstre. La Connaissance appropriée dépend du type de la créature. Voir la compétence Connaissance.

Compétences de classe

Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (toutes) (Int), Désamorçage (Dex), Dressage (Cha), Escalade (For), Langue (Int) (Adaptation Midnight : -1 point de coût pour les niveaux de langue, min 1), Natation (For), Observation (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Survie (Sag).

Compétences à chaque niveau : 6 + mod Int.

ETUDIANT DE GUERRE DE DE VIE : D10

Niv	BAB	JS Vig	JS Ref	JS Vol	Avantages
1	+1	+0	+0	+2	Connais ton ennemi +1
2	+2	+1	+1	+3	Don de combat, L'esprit vaut mieux que l'acier
3	+3	+1	+1	+3	Anticipation 1/j
4	+4	+1	+1	+4	Connais ton ennemi +2
5	+5	+2	+2	+4	Don de combat
6	+6	+2	+2	+5	Bien asséné, Anticipation 2/j
7	+7	+2	+2	+5	Connais ton ennemi +3
8	+8	+3	+3	+6	Don de combat
9	+9	+3	+3	+6	Vengeance, Anticipation 3/j
10	+10	+3	+3	+7	Coup mortel

Avantages de la classe

Note pour le BAB : Pour Midnight, j'ai gardé la table de progression des règles en 3,5. En 3,75 dans Pathfinder, la progression est moindre (voir table d'origine en anglais à la fin du fichier).

Connais ton ennemi (Ex) : En prenant le temps d'étudier les faiblesses de la créature, l'étudiant de guerre gagne un bonus inné contre elle, indiqué sur sa classe.

Par une action de mouvement et en réussissant un jet de Connaissance approprié sur la créature ciblée (DD=10+DV de la créature), l'étudiant de guerre applique une seule des options ci-dessous

Options pour le scénario Midnight Vol de magie

L'Etudiant de guerre a été publié par Paizo « *Seekers of Secrets*, page 62 » et traduit par moi.

La tentatrice a été créée par moi, d'après diverses classes de prestige et idées propres.

Un étudiant de guerre peut changer de cible par une action de mouvement . Le bonus dure 1min/niv d'étudiant de guerre ou jusqu'à utilisation de ce bonus contre une autre créature. La créature doit être de même type que la première.

Au niveau 7, l'étudiant de guerre peut changer de cible par une action libre. Dans Midnight, partez du principe que ce sera la seule action libre de son tour.

Position martiale : Le bonus s'applique à l'attaque et dégâts contre la créature ciblée. Au niv 4, le personnage gane le don Science du critique contre sa cible.

Position défensive : Le bonus s'applique à la CA et JS. Au niv 6, l'étudiant de guerre gagne le don Souplesse du serpent quand il provoque des attaques d'opportunité de sa cible.

Position tactique : Le bonus s'applique à la lutte, bousculade, croc-en-jambe, piétinement et désarmement. Au niv 8 l'étudiant de guerre ne provoque plus d'attaque d'opportunité de sa cible quand il essaie l'une de ces attaques.

Don de combat : Au niv 2, 5 et 8, l'étudiant de guerre gagne un don supplémentaire de guerrier.

L'esprit vaut mieux que l'acier. (Ex). En armure ou en bouclier, je remplace mon bonus de Dex à la CA par celui d'Int, mais suis contraint aux mêmes pénalités d'armures qu'avec la Dex..

Anticipation (Ex) : action libre. J'ignore tous dégâts ou effets d'un sort pour dégâts moitié, si je réussis mon JS. Cette capacité est utilisable une fois de plus tous les trois niveaux suivants de cette classe de prestige.

Bien asséné (Ex). J'ignore 3 points de Réduction aux Dégâts (RD) de ma cible tant que cette réduction comporte un type de réduction (autre que RD/-). Les créatures immunisées aux coups critiques, le sont également contre cette capacité.

Vengeance (Su). Avec Connaît ton ennemi, mon arme acquiert la propriété Tueur (+3 att et dégâts ; +2d6 dégâts) sur ma cible. Dure 1 min ou jusqu'à utilisation sur une autre cible de même type. Utilisable une fois par jour.

Coup mortel (Su). Si je prends le pari de faire +10 au DD de Connaît ton ennemi (le pari est à annoncer avant le lancer du dé), ma cible perd :

- Sa réduction naturelle aux dégâts.
- Son immunité aux coups critiques et aux attaques sournoises.

Cette capacité ne s'applique pas contre les effets de même type accordés par des sorts, l'environnement ou l'équipement.

Tentatrice

Prérequis

Race : Succube

Dons : Ecole renforcée (enchantement), Talent (Bluff).

Compétences (en degré de maîtrise) : Bluff 8, Diplomatie 5, Psychologie 5, Représentation (Danse, Déclamation ou Théâtre) 5.

Compétences de classe

Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Evasion (Dex), Fouille (Int), Furtivité (Dex), Intimidation (Cha), Observation (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha).

Compétences à chaque niveau : 8+ mod Int.

TENTATRICE

DE DE VIE : D6

Niv	BAB	JS Vig	JS Ref	JS Vol	Avantages
1	+0	+0	+0	+2	Alignement indétectable
2	+1	+1	+1	+3	Charme désarmant
3	+2	+1	+1	+3	Nuit d'amour
4	+3	+1	+1	+4	Métamorphose (Ext)
5	+3	+2	+2	+4	Folle nuit d'amour

Avantages de la classe

Alignement indétectable. Ext. La tentatrice a besoin de s'approcher de ses victimes pour les corrompre. Elle ne peut donc pas se permettre d'être facilement découverte.

Charme désarmant. Ext. Interdiction de porter des armures ou bouclier de tous types. Ajoute mon mod Cha à ma CA. Valable pour la surprise et les attaques de contact.

Nuit d'amour. Ext. Toute personne faisant l'amour avec une tentatrice doit réussir un JS Vol DD 10 + niv tentatrice + mod Cha, sinon, elle subira en permanence un malus de -5 à tous les jets que la tentatrice effectuera pour influencer son partenaire. Si le jet est réussi, la victime s'est rendu compte que l'on essayait d'attaquer son esprit. Voilà pourquoi auparavant, les tentatrices prennent soin d'abaisser la volonté de leur victime par des drogues « pour que la nuit soit encore meilleure ! » et que si jamais la victime réussit quand même, la tentatrice puisse la bluffer en prétextant l'effet des drogues. Effet mental et d'enchantement.

Métamorphose. Ext. Le pouvoir de *Métamorphose* de la tentatrice acquiert dorénavant le statut de pouvoir extraordinaire (même s'il est lancé magiquement).

Folle nuit d'amour. Ext. Le malus de la Nuit d'amour passe à -10. De plus la tentatrice lance de manière permanente sur sa victime, un sort de *Domination universelle* sans les effets dérangeants et doublé du sort *Détection des pensées*. Enfin, le JS pour résister est augmenté de +2.

Options pour le scénario Midnight Vol de magie

L'Etudiant de guerre a été publié par Paizo « *Seekers of Secrets*, page 62 » et traduit par moi.

La tentatrice a été créée par moi, d'après diverses classes de prestige et idées propres.

Student of War

Source *Seekers of Secrets* 62, publié par Paizo.

Requirements

To qualify to become a student of war, a character must fulfill all of the following criteria :

Base Attack Bonus : +5.

Feats : Combat Expertise, Dodge, Skill Focus (any one Knowledge skill).

Skills : Knowledge (any two) 4 ranks in each.

Proficiency : Must be proficient with two martial weapons.

Special : Must have made successful Knowledge checks against five distinct creatures prior to defeating them.

Class Skills

The student of war's class skills (and the key ability for each) are Climb (Str), Craft (Int), Disable Device (Dex), Handle Animal (Cha), Knowledge (all) (Int), Linguistics (Int), Perception (Wis), Profession (Wis), Sense Motive (Wis), Spellcraft (Int), Survival (Wis), Swim (Str).

Skill Points at Each Level : 6 + Int modifier.

STUDENT OF WAR

HIT DIE : D10

Level	Base Bonus	Attack	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+1		+0	+0	+1	Know your enemy +1
2nd	+2		+1	+1	+1	Combat feat, mind over metal
3rd	+3		+1	+1	+2	Anticipate 1/day
4th	+4		+1	+1	+2	Know your enemy +2
5th	+5		+2	+2	+3	Combat feat
6th	+6		+2	+2	+3	Telling blow
7th	+7		+2	+2	+4	Know your enemy +3
8th	+8		+3	+3	+4	Combat feat
9th	+9		+3	+3	+5	Nemesis
10th	+10		+3	+3	+5	Deadly blow

Class Features

The following are class features of the student of war prestige class.

Know Your Enemy (Ex) : By taking the time to study her foes, the student of war gains insight into their weaknesses. As a move action, she may study a foe she can see and make a Knowledge check appropriate to the creature's type (DC 10 + the target's HD). Success grants her a +1 insight bonus against her enemy. This insight bonus may be applied to one of the following stances, chosen when the check is made :

Martial stance : Attack and damage rolls against the target. At 4th level, the student is treated as having the Critical Focus feat for the purpose of attacks against the studied foe.

Options pour le scénario Midnight Vol de magie

L'Etudiant de guerre a été publié par Paizo « *Seekers of Secrets*, page 62 » et traduit par moi.

La tentatrice a été créée par moi, d'après diverses classes de prestige et idées propres.

Defensive stance : Armor Class and saving throws against the target's attacks. At 6th level, the student is treated as having the Mobility feat when provoking attacks of opportunity from the studied foe.

Tactical stance : CMB and CMD when initiating or defending against bull rush, disarm, grapple, overrun, and trip combat maneuvers. At 8th level, the student no longer provokes attacks of opportunity from a studied foe when attempting to bull rush, disarm, grapple, overrun, or trip that target; this does not affect attacks of opportunity made by any creature other than the studied foe.

A student of war may change her stance as a move action. The bonus lasts for 1 minute per class level or until the character uses this ability on another target. The bonus increases to +2 at 4th level and +3 at 7th level. At 7th level, the student can use this ability as a swift action rather than a move action.

Combat Feat : At 2nd, 5th, and 8th level, a student of war gains a bonus combat feat.

Mind Over Metal (Ex) : A 2nd-level student of war is skilled at taking blows such that her armor or shield deflects them harmlessly. When using armor or a shield, she can use her Intelligence modifier in place of her Dexterity modifier for determining her Armor Class. The armor's normal maximum Dexterity bonus still applies (limiting how much of the character's Intelligence bonus she can apply to her AC).

Anticipate (Ex) : A 3rd-level student of war can anticipate her enemy's moves. Once per day as an immediate action, she can ignore any damage and effects of a spell or ability she successfully saved against, such as the entangling effect of a *web* spell or the half damage from an *inflict serious wounds* spell. This ability has no effect against effects that do not allow saving throws (such as darkness, difficult terrain, etc.). This ability is usable one additional time per day for every three class levels.

Telling Blow (Ex) : At 6th level, a student of war can aim her blows at the weakest point in a studied foe's defense, ignoring up to 3 points of damage reduction. This does not apply to damage reduction without a type (such as DR 10/—). This ability cannot be used against creatures that are immune to critical hits or otherwise lack discernible weak points. This ability stacks with the Penetrating Strike feat.

Nemesis (Su) : At 9th level, a student of war can focus upon a held weapon as a swift action, rendering it anathema to her studied creature. The weapon gains the *bane* property against the creature for 1 minute, or until the student of war uses know your enemy against a different foe. Nemesis is usable once per day.

Deadly Blow (Su) : At 10th level, the student's awareness of her studied foe allows her to find weak spots where none should exist. A student of war who uses her know your enemy ability and beats the Knowledge check DC by 10 or more may ignore the target's natural damage reduction and immunity to critical hits and sneak attacks. This does not apply to immunities granted by spells, environmental effects, or equipment.