

CODEx PRESTIGIEUX

Adaptation des Classes de Prestige

Codex Aventureux

Codex Divin

Codex Martial

Codex Profane

Codex Aventureux

Aède du Chœur des Ages (Aède de Fochluchan)

Les Aèdes du Chœur des Ages sont issus d'une branche un peu à l'écart du Chœur des Ages, constitué principalement d'elfes des bois. Ce sont cependant des sages respectés et écoutés du Chœur des Ages. Ils quittent rarement le Gahnjus, sauf pour les grandes réunions de cette organisation druidique.

Modifications : l'Aède du Chœur des Ages doit être un elfe des bois, ou un demi-elfe, et être membre du Chœur des Ages. Il n'a pas besoin du pouvoir d'Esquive totale. Il ne gagne pas la capacité d'Engagement éclairé. Son bonus de base à l'attaque est faible (comme un magicien), mais tous ses jets de sauvegarde sont favorables.

Animorphe Enchantelame

La famille asaathi des Sser'khareeth est une des plus prestigieuse parmi les hommes-serpents des Marais de Khan Thet. Les membres de la famille sont tous réunis par paire dès leur plus jeune âge, l'un d'eux formé au service de Mormo, l'autre aux arcanes. Quand cette association échoue, les deux membres sont bannis des marais, et rejoignent le Désert d'Oukroudahn. Quand les deux parviennent à maîtriser leur domaine, l'un est Animorphe Enchantelame, l'autre Mage Enchantelame.

Modifications : l'Animorphe Enchantelame doit être un asaath, et ignore la condition d'alignement.

Cavalier des Steppes

De nombreux cavaliers des Steppes de Kelders, au nord de Vesh, appartiennent à cette classe de prestige. Quelques paladins de Mithril ont également entrepris cette voie, notamment ceux qui officient dans les Plaines de Lède.

Combattant de Rue

Les Combattants de Rue sont fréquents et présent dans presque toutes les grandes cités de Ghelspad, à l'exception des plus ordonnées comme Val-Faust ou Hedrada. Aucune académie forme spécialement à ce type de combat.

Danseuse de Padirac (Figure Exemple)

Les Danseuses de Padirac forment un groupe très restreint de danseuses aux talents presque divins. Il n'existe que 8 Danseuses de Padirac sur tout Ghelspad, et leurs représentations sont tout aussi rares. Une nouvelle Danseuse ne peut être acceptée qu'à la mort ou la retraite d'une des autres Danseuses. L'ensorceleuse Rie est la dernière à avoir rejoint ce cercle fermé. Helena de Padirac, fondatrice du groupe, resta longtemps Page d'Idra avant sa mort durant la Guerre Divine.

Modifications : la Danseuse de Padirac doit être de sexe féminin, avoir 16 ou plus en Charisme, et 13 rangs ou plus en Représentation (danse). Elle doit choisir ses maestrias parmi les compétences suivantes : Acrobaties, Evasion, Représentation (au choix), Saut. Elle doit choisir ses dons supplémentaires parmi les dons suivants : Artiste polyvalent, Athlétisme, Funambule, Science de l'initiative, Talent, Voltigeur.

Espion Calastien (Maître Espion)

Viridouk, une fois arrivé au pouvoir en 90 AV, a tôt fait d'envoyer ses espions dans les cours étrangères, autant pour recueillir de précieux renseignements sur ses ennemis que pour mieux surveiller ses alliés et vassaux. Les Espions Calastiens reçoivent une brève formation au Creuset de Mesos, le siège des Mages Combattants, afin de pouvoir parer aux menaces magiques. Vesh, Mithril et Val-Faust sont parmi les rares nations à avoir éradiqué cette menace cachée.

Modifications : l'Espion Calastien doit prêter serment d'allégeance au Roi Viridouk et au Royaume de Calastie. Il doit avoir 2 rangs en Art de la Magie.

Exécutant Pied Noirs (Exécutant du Noctechant)

Les Pieds Noirs sont un mouvement de résistance contre le pouvoir de la Calastie. Fondé en Hétéronomie de Viridouk, il est actuellement dirigé par l'aventurier halfelin Orzou. Depuis peu, de groupes rebelles de Zathiskë se sont alliés aux Pieds Noirs, et apprenent les voies de l'Exécutant et du Silence.

Modifications : l'Exécutant Pied Noir ne doit pas être d'alignement Mauvais, et doit prêter serment de vaincre le pouvoir de la Calastie par tous les moyens qu'il juge approprié.

Fureteur Spirituel

Du temps de l'Empire Slaracien, les Fureteurs Spirituels étaient formés pour espionner les civilisations de la surface. Ainsi les slaraciens avaient-ils un moyen de contrôle rapide en cas de rébellion de leurs esclaves. A la défaite des slaraciens, les Fureteurs Spirituels furent tous annihilés par Vahngal. Avec la résurgence des slaraciens, les serviteurs des anciens ont décidé de retrouver les secrets de cette classe de prestige, afin de faciliter le retour de leurs maîtres sur Scarn.

Modifications : le Fureteur Spirituel doit avoir 8 rangs en Psychologie.

Limier du Sphynx (Limier Professionnel)

Les Limier du Sphynx sont un ordre de chasseurs de tête basés à Hedrada. Ils vénèrent le Législateur, et rendent un hommage particulier à son hérault, le Taureausphynx, qu'ils considèrent comme le traqueur suprême. Ils rendent également hommage à Tanil, même s'ils répugnent sa nature chaotique.

Modifications : le Limier du Sphynx doit être d'alignement Loyal, et suivre un entraînement spécial à Hedrada. Il doit avoir 8 rangs en Survie, et 2 en Connaissances (religion).

Mage Enchantelame

La famille asaathi des Sser'khareeth est une des plus prestigieuse parmi les hommes-serpents des Marais de Khan Thet. Les membres de la famille sont tous réunis par paire dès leur plus jeune âge, l'un d'eux formé au service de Mormo, l'autre aux arcanes. Quand cette association échoue, les deux membres sont bannis des marais, et rejoignent le Désert d'Oukroudahn. Quand les deux parviennent à maîtriser leur domaine, l'un est Animorphe Enchantelame, l'autre Mage Enchantelame.

Modifications : le Mage Enchantelame doit être un asaath, et ignore la condition d'alignement.

Maître Créateur

Les Maîtres Créateurs sont des anciens élèves de l'Académie de Magie et d'Ingénierie des Ponts, qui ont maîtrisé leur art à la perfection. Ils fabriquent les objets magiques

nécessaires à la protection de la cité, mais leurs grandes réserves sont peut-être aussi l'une des raisons des sièges incessants contre Les Ponts.

Modifications : le Maître Créateur doit avoir 10 rangs en Connaissances (architecture et ingénierie), et doit être diplômé de l'Académie de Magie et d'Ingénierie des Ponts. Il n'a pas besoin d'être un gnome.

Maître des Rats (Maître des Bêtes)

Les Maîtres des Rats sont des hommes-rats qui ont la désagréable habitude de se battre aux côtés d'autres rats ou créatures assimilées. Ils sont très fréquents dans les Marais des Larmes, et les Veshiens en combattent régulièrement.

Modifications : le Maître des Rats doit être un homme-rat. Il ne peut choisir comme compagnons animaux que des rats sanguinaires. Il gagne le pouvoir d'Odorat au niveau 5, et le pouvoir de Vision Nocturne au niveau 8.

Main de Golthagga (Maître des Formes Multiples)

Le Culte de la Main à Huit Doigts est la principale secte dévouée au Forgeron. Les plus puissants de ces druides maléfiques sont capables de prendre la forme de n'importe quelle créature vivante sur Scarn. Cependant, il n'est désormais que difficilement possible de devenir une Main de Golthagga depuis la Guerre Divine et la fermeture de la forge du titan.

Modifications : la Main de Golthagga doit être d'alignement Mauvais, vénérer Golthagga, et avoir touché la forge de Golthagga. Elle a un Bonus de Base à l'Attaque faible, mais des jets de Volonté élevés.

Ollam

Les Ollams sont les sages nains qui servent Gorahn. Ils sortent assez peu de Bourok Torn, sauf pour apporter leurs connaissances et leur expérience sur le champ de bataille. Certains d'entre eux ont récemment effectué une expédition vers Lokil pour y rencontrer des Gardiens du Savoir.

Pirate Flamboyant

Les capitaines des mers des Terres Balafrees sont parfois des Pirates Flamboyants, mais depuis la Guerre Divine et l'apparition de la Mer de Sang, ils sont plus fréquemment Pirates de la Mer de Sang.

Quêteur de Lède (Fouilleur de Donjons)

Les Quêteurs de Lède forment une petite guilde d'aventuriers qui fouillent assiduellement les ruines de l'Empire Lédéen à la recherche de reliques ou de richesses. Leur campement principal se situe sur une île au milieu de l'Arjnouff.

Modifications : le Quêteur de Lède doit avoir 5 rangs en Connaissances (histoire) et parler le Lédéen.

Seigneur Ailé (Seigneur des Animaux)

Parmi les elfes d'Ouria, certains ont renoncé à suivre la voie de Coréahn et sont retournés dans le giron de Denev. Ceux-ci vénèrent les grands busards et autres rapaces qui foisonnent sur l'île. Ils ont développé ces étranges talents, et forment une secte bien méconnue. Ils sont cependant devenus récemment les ambassadeurs officiels de l'île auprès des autres peuples.

Modifications : le Seigneur Ailé correspond au Seigneur des Oiseaux. Il doit être un elfe des bois et ne doit pas être d'alignement Mauvais. Il doit avoir rencontré d'autres Seigneurs Ailés qui ont accepté de l'initier.

Silence Pied Noirs (Silence du Noctechant)

Les Pieds Noirs sont un mouvement de résistance contre le pouvoir de la Calastie. Fondé en Hétéronomie de Virdouk, il est actuellement dirigé par l'aventurier halfelin Orzou. Depuis peu, de groupes rebelles de Zathiskë se sont alliés aux Pieds Noirs, et apprenent les voies de l'Executant et du Silence.

Modifications : le Silence Pied Noir ne doit pas être d'alignement Mauvais, et doit prêter serment de vaincre le pouvoir de la Calastie par tous les moyens qu'il juge approprié.

Tempête d'Acier

Les adorateurs de Vahngal manient les deux haches avec une dextérité et une rapidité déconcertante. Leurs tourbillons mortels empêchent les ennemis de trouver une bonne ouverture. Beaucoup sont des Tempêtes d'Acier.

Modifications : la Tempête d'Acier doit avoir le don Arme de prédilection (hache d'arme), mais n'a pas besoin des dons Esquive et Souplesse du Serpent. Il doit être d'alignement Mauvais et vénérer Vahngal. Tous les bonus de classe ne s'appliquent uniquement quand la Tempête d'Acier manie deux haches d'arme. Les dés de vie sont des d12.

Traqueur des Monts Orageux (Traqueur des Cimes)

Les Montagnes des Titans, au nord de Ghelspad, sont un véritable vivier de titanides. Les Traqueurs des Monts Orageux sont un regroupement de rôdeurs albadiens qui passent leur vie dans ces montagnes pour empêcher ces monstres de déferler sur les villages des plaines. Ils acceptent facilement des étrangers, tant qu'ils travaillent dans le même but : l'éradication des titanides.

Modifications : le Traqueur des Monts Orageux doit parler l'Albadien, et avoir été entraîné par d'autres Traqueurs des Monts Orageux.

Virtuose Onirique (Virtuose Itinérant)

Erias rend souvent visite aux bardes et ménestrels des Terres Balafrées pour leur apporter l'inspiration. Les compositions à l'issue de ces rêves sont toujours imprégnées d'un caractère mystique, presque surnaturel. Certains bardes, à la suite de ces visites nocturnes, ont voyagé jusqu'à l'Île Errante, pour y rencontrer les plus grands prêtres du demi-dieu. Erias leur accorde alors sa bénédiction, sous la forme de prouesses qu'aucun barde ne peut égaler.

Modifications : le Virtuose Onirique doit être d'alignement Chaotique Bon, et doit pouvoir lancer des sorts de barde de niveau 3. Il n'a pas besoin des rangs en Intimidation, mais doit avoir 4 rangs en Connaissances (religion), et vénérer Erias. Il doit avoir voyagé jusqu'à l'Île Errante suite à un rêve accordé par Erias. Il ajoute la liste des sorts du domaine du Rêve à sa liste de sorts connus.

Voleur-Acrobate

Les Voleurs-Acrobates existent dans de nombreuses villes de Ghelspad, à l'exception des plus ordonnées, comme Hédrada ou Val-Faust. Ils ne se regroupent que rarement, mais quand un Voleur-Acrobate devient assez âgé, il choisit un jeune voleur pour lui apprendre ses talents.

Modifications : le Voleur-Acrobate doit trouver un autre Voleur-Acrobate pour lui enseigner les voies de cette classe de prestige.

Codex Divin

Chevalier Hospitalier

Les Chevaliers Hospitaliers forment un ordre Coréahnique bien à part de l'Eglise d'Adamantium. S'il est issu de Mithril, il s'est étendu sur presque tout Ghelspad, et ses membres protègent les croyants le long des routes qui mènent à la Cité du Golem. De nombreux Chevaliers Hospitaliers refusent cependant de rester dans la cité sainte, pour respecter au mieux leur vœu de pauvreté.

Modifications : le Chevalier Hospitalier doit être d'alignement Loyal Bon et vénérer Coréahn.

Croisé Divin

Les Croisés Divins sont les champions de leur divinité. On les retrouve dans tous les lieux de cultes importants, comme Femulyae, Val-Faust, Hedrada, ou encore Rahok. Plusieurs chevauchent parmi les terrifiants Cavaliers de Vahngal.

Entropomancien

Les Entropomanciens sont une secte discrète d'adorateurs de Vahngal. Le premier d'entre eux était présent quand le Ravageur envoya Lethine dans les Limbes, et utilisa de ses connaissances sur la nature des plans et des portails pour aspirer une partie de l'essence de la titane. Depuis, il a pu développer d'étranges pouvoirs, en ouvrant des portails directement sur l'endroit où sévit Léthine, provoquant des chaos indescriptibles. Il a depuis transmis son talent, mais il fut dérobé par un enfant des tempêtes rusé. Une secte jumelle, qui se nomment les Seigneurs des Vortex, tente de pousser les recherches dans ce domaine à un niveau suffisant pour ramener la titane sur Scarn.

Modifications : l'Entropomancien doit avoir 5 rangs en Connaissances (plans) plutôt que Connaissances (mystères).

Evangéliste Errant

Les Evangélistes Errants parcourent Ghelspad et les autres continents de Scarn pour convertir les peuples à sa foi. On peut donc les rencontrer n'importe où, même dans les provinces les plus reculées. On prétend que les plus charismatiques ont convertit des tribus de titanides dans les Steppes Sanglantes, mais ces rumeurs n'ont pas été vérifiées.

Exorciste Consacré

Dans la plupart des copies de l'*Angela Dicta*, l'un des livres sacrés de Madriel les plus célèbres, un chapitre complet a été oublié. Ce chapitre traite de l'exorcisme, et les prêtres ont préféré réserver ces connaissances pour les plus dévôts et fidèles d'entre eux. Depuis quelques années, des prêtres de Coréahn de l'Ordre d'Argent ont rencontré des fidèles de l'Archange de Miséricorde dans leur grand temple de Lavë, pour accéder à ces documents précieux. Quelques uns ont pu ainsi accéder à ces connaissances, mais seulement ceux jugés dignes par le concile de l'Ordre du Ciel Matutinal.

Modifications : l'Exorciste Consacré doit avoir lu une copie complète de l'*Angela Dicta*, et doit pouvoir lancer des sorts divins.

Fanatique de la Dague-Lune (Fanatique de la Flamme Noire)

La Dague-Lune est une sinistre secte dédiée à Orathel l'Argenté, le demi-dieu oublié de l'Orbe-Sans-Nom. Presque exterminée à l'issue de la Guerre Divine à cause d'une vendetta menée par les fidèles de Belsameth, le culte a depuis peu refait surface en Laguénie, grâce aux efforts du Duc Traviak pour éliminer toute trace d'adoration belsamite dans le pays.

Modifications : le Fanatique de la Dague-Lune doit manier la dague et non le kukri. Il doit être d'alignement Mauvais et vénérer Oratehl. Le pouvoir de Flamme Sacrée se transforme en pouvoir de Dague-Lune : il est identique à Flamme Sacrée, si ce n'est qu'il ne fonctionne qu'avec les dagues, et qu'il inflige des dégâts de froid.

Frère Primordial (Géomancien)

Les Frères Primordiaux sont des adorateurs de Denev de Termana qui ont préféré se tourner vers la magie profane pour apporter l'équilibre dont les Terres Balafrees ont besoin. Beaucoup d'entre eux sont des anciens druides, et ont appris à canaliser l'énergie de la nature d'une manière unique.

Modifications : le Frère Primordial doit appartenir à l'ordre des Frères Primordiaux. Il doit pouvoir lancer des sorts de druides de niveau 2, et des sorts de magicien de niveau 2. Il ne peut effectuer sa progression en sorts qu'avec sa classe de magicien.

Inquisiteur de la Foi

Hédrada fut secouée il y a plusieurs années par une sinistre affaire de corruption. Si les responsables furent châtiées comme l'exige la loi hédradienne, le clergé décida d'ouvrir un nouvel ordre chargé de la surveillance du reste du clergé. Les premiers Inquisiteurs de la Foi apparurent ainsi, et se répandirent sur Ghelspad pour accomplir leur mission.

Modifications : l'Inquisiteur de la Foi doit être d'alignement Loyal Neutre, et vénérer Hédrad. Il doit être approuvé par le conseil d'Hédrada avant de partir en mission.

Justicar (Lame Etincelante d'Héronéus)

Les Justicars sont des guerriers-prêtres d'Hédrad dévoués au maintien de la Loi sur Ghelspad. L'ordre des Justicars est basé à Hédrada, et on y retrouve ces chevaliers en très grand nombre. Leur habileté avec le marteau de guerre hédradien est sans égale.

Modifications : le Justicar doit être d'alignement Loyal Neutre, vénérer Hédrad, et faire partie de l'ordre des Justicars. Il doit pouvoir manier le marteau de guerre, et ne peut utiliser ses capacités de classe qu'avec cette arme. Le pouvoir de Lame de Foudre devient donc Marteau de Foudre, celui de Lame Sainte devient Marteau de la Justice (et transforme l'arme en arme axiomatique), et celui de Lame de Lumière en Marteau de Lumière.

Poing de Nalthalos (Poing Sacré)

Les elfes noirs de Dier Drehndal ont appris à vivre auprès de leur dieu en permanence. Certains des prêtres du dieu-golem ont choisi de renoncer aux armes, pour écraser les nains à mains nues comme le feraient les poings en plomb de Nalthalos.

Modifications : le Poing de Nalthalos doit être un elfe noir et subir une épreuve qui prouvera sa dévotion pour son dieu. Il ne gagne des sorts qu'aux niveaux pairs. Enfin, le pouvoir de Flamme Sacrée devient un pouvoir de Flamme Impie, et inflige des dégâts impies. Les bonus de sainteté du pouvoir d'Armure Intérieure deviennent des bonus de malfaisance.

Prêtre de Guerre

La Guerre Divine fut l'occasion de voir de grandes armées entrer en action. Les prêtres menaient les fidèles sur le champ de bataille, et leur seule présence suffisait pour

garder le moral des troupes au beau fixe. Les Prêtres de Guerre étaient donc légion, mais leur nombre a diminué à la fin de la guerre, et beaucoup en ont perdu les secrets. Bourok Torn entretient toujours un puissant groupe de Prêtres de Guerre, et la Calastie a également commencé à former ces prêtres combattants.

Modifications : le Prêtre de Guerre doit avoir explicitement accès à un domaine parmi les domaines de la Destruction, la Force, la Guerre ou la Protection.

Prêtre Exsangue (Prêtre Décide)

Les Exsangues sont des mortels qui ont eut recours à un puissant rituel pour accéder à une forme corrompue d'immortalité. Rejetés et traqués par les dieux et leurs serviteurs, ils mènent une existence solitaire et difficile. Certains d'entre eux se sont rendus compte que le rituel qu'ils avaient subi les avait alignés sur les canaux d'énergie qu'utilisent les dieux pour alimenter les sorts de leurs serviteurs. Ils ont ainsi pu développer ces étranges pouvoirs, en prenant toujours garde de ne pas attirer l'attention des dieux sur leurs activités.

Modifications : le Prêtre Exsangue doit être un Exsangue.

Quêteur de l'île des Brumes

L'île Eternelle n'était pas une île avant la Guerre Divine. La marée de sang qui a suivi l'emprisonnement de Kadoum l'a isolé de Termana. Autrefois, elle était un des joyaux de l'empire elfique, une terre de magie et de miracles. Depuis, l'île est introuvable. A son emplacement sur la carte, il n'y a qu'une immense nappe de brume impénétrable à la vue, normale ou magique. Quelques bardes elfes, certains que leur rédemption se trouve au cœur de cette île, cherchent à traverser les brumes, mais sans succès jusqu'à présent.

Modifications : le Quêteur de l'île des Brumes doit être un elfe abandonné et avoir au moins 5 en Survie, et 8 rangs en Connaissances (géographie) et en Connaissances (religion). Il doit pouvoir lancer des sorts de bardes de niveau 2. Quand il gagne un niveau de lanceur supplémentaire, il l'ajoute à ses sorts de barde. Renommez le pouvoir Perception de Corellon par Perception des Brumes.

Saccageur Tellurique

Au début de la Guerre Divine, une gigantesque explosion balaya le continent d'Ashérak, le transformant en un gigantesque désert mortel. Les druides qui y vivaient sentirent un bref instant leur lien avec Scarn rompu par les énergies colossales mises en œuvre. Parmi les survivants, certains furent à jamais coupés de ce lien avec Denev, et cet isolement mystique les accabla d'une folie dévastatrice. C'est ainsi qu'apparurent les premiers Saccageurs Telluriques.

Modifications : le Saccageur Tellurique doit avoir survécu à une explosion d'énergie divine ou primitive brute.

Seigneur des Tempêtes

Ehnkili est la déesse des tempêtes, et c'est sous cet aspect qu'il est vénéré à Rahok. La cité portuaire abritait une communauté de prêtres aux talents dévastateurs, qui se nommaient sans modestie les Seigneurs des Tempêtes. Prévenus par des augures de l'annexion Calastienne, ils quittèrent la cité-état pour s'installer dans les autres ports de Ghelspad, comme Shelzar, Les Crocs, ou encore en Karrie.

Modifications : le Seigneur des Tempêtes doit vénérer Ehnkili et avoir accès au domaine de l'Air.

Sentinelle Infernale (Templier Consacré)

La Douhnahe est certainement l'un des pays les plus sinistres de Ghelspad. Entièrement dévouée à Chardoun, elle abrite de gigantesques temples à la gloire du Grand Général. Les gardes qui surveillent et protègent ces temples sont les Sentinelles Infernales, des guerriers en armure noire sélectionnés sur le volet. Certains patrouillent également le long de la terrifiante Muraille des Ossements.

Modifications : la Sentinelle Infernale doit vénérer Chardoun, et doit pouvoir porter des armures lourdes. Sa candidature doit avoir été approuvée par trois prêtres de Chardoun de niveau supérieur à celui de la Sentinelle Infernale. La Sentinelle Infernale choisit ses sorts parmi la liste des Chevaliers Noirs.

Serviteur Arc-en-Ciel

Les Serviteurs Arc-en-Ciel sont des magiciens et des ensorceleurs qui ont suivi les chemins d'arc-en-ciel jusqu'à leur origine au cœur du soleil. Syhana les y a récompensé pour leur dévotion et leur patience, en leur conférant des aptitudes proches de celles de prêtres.

Modifications : le Serviteur Arc-en-Ciel doit être d'alignement Bon, et avoir 4 rangs en Connaissances (religion). Il doit pouvoir lancer au moins deux sorts apparaissant sur la liste du domaine de l'Arc-en-Ciel, et vénérer Syhana. Il doit être allé au bout des chemins d'arc-en-ciel. Il gagne l'accès au domaine suivant : Arc-en-Ciel (au niveau 1), Air (au niveau 4), Bien (au niveau 7), puis Fées (au niveau 10). Les ailes qu'il gagne au niveau 4 sont des ailes de papillon. Il ne gagne pas le pouvoir de *détection du Mal*, *détection du Chaos* ou de *détection de pensées*, mais progresse normalement en sorts à chaque niveau. Au niveau 10, il ne gagne pas le pouvoir d'Accès aux Sorts de Prêtre.

Serviteur Radieux de Madriel (Serviteur Radieux de Pelor)

Hétanou, la Cité du Delta, est une des plus ancienne cité-état d'Ashérak. C'est également l'une des premières dédiées à Madriel la Rédemptrice. C'est un des lieux de cultes les plus recherchés d'Ashérak, et les pèlerins viennent de tout le désert pour s'y recueillir. La cité est le siège d'un des ordres de guérisseurs les plus expérimentés de Scarn, qui ont eut des siècles pour parfaire leur art. Ces prêtres travaillent de concert avec les Crocodiles Modèles qui protègent la cité.

Modifications : le Serviteur Radieux de Madriel doit avoir été béni par un Crocodile-Modèle, et doit pouvoir lancer des sorts divins de niveau 3. Il n'augmente pas son niveau de lanceur de sort aux niveaux 3, 6 et 9. Son bonus de base à l'attaque est faible (comme un magicien).

Sombre Prophète (Oracle Divin)

Beaucoup diront que Vahngal est un dieu incapable de percer les voiles de l'avenir. De nombreux de ses fidèles savent qu'ils ont tort, car le Ravageur bénit certains d'entre eux de visions sordides d'un apocalypse sanglant. Le plus célèbres de ces voyants damnés se nomme le Sombre Prophète, et officie à Val-Faust, le Repose-Pied de Vahngal. Fous à lier, la plupart des Sombres Prophètes terminent dans les flammes qui dorment sous le Mont Chalesh.

Modifications : le Sombre Prophète doit vénérer Vahngal, et posséder le domaine de la Destruction.

Traqueur Royal (Traqueur Consacré)

La couronne de Calastie a instauré un régime dur et sévère. Cependant, le roi Virdouk n'a pu empêcher une résistance de s'établir, principalement dans les nations de son

Hégémonie. Une foule de hors-la-loi battent les sentiers du royaume. Pour remédier à ces soucis, le royaume a mis en place en collaboration avec l'église de Chardoun un programme de formation des Traqueurs Royaux, chargés de trouver et confronter les rebelles.

Modifications : le Traqueur Royal doit vénérer Chardoun, être d'alignement Loyal Mauvais, et prêter allégeance au roi Virdouk. Il dispose d'un pouvoir de *détection du Bien* en lieu et place du pouvoir de *détection du Chaos*.

Veuve Impétueuse (Libérateur Sacré)

La Compagnie des Veuves est un regroupement hétérocyte de combattantes Dourroviennes formé exclusivement par des veuves. Elles sont d'une férocité incroyable, et parmi les défenseurs du royaume les plus craints par l'armée Calastiennes. Beaucoup d'entre elles vénèrent Tanil, protectrice des veuves et orphelins, et celle-ci récompense les plus dévotes par des pouvoirs divins et un compagnon céleste.

Modifications : la Veuve Impétueuse doit être une femme originaire du royaume de Dourrover, dont le mari est mort à la guerre. Elle doit vénérer Tanil. Elle doit disposer du don Dur à Cuir.

Visage Divin (Maître Contemplatif)

Les Falaises aux Divins Visages recèlent des secrets que peu d'érudits ont réussi à percer. Au plus profond de cavernes sont dissimulés des portails vers les plans des dieux, ce qui imprègne le lieu d'une puissante énergie divine. Ceux qui prennent le temps d'y méditer régulièrement sont petit à petit transformés en représentation mortelle des idéaux de leur divinité tutélaire.

Modifications : le Visage Divin doit avoir 10 rangs en Connaissances (religion), et lancer des sorts de prêtre de niveau 4. Son alignement doit être identique à celui de son dieu. Il doit avoir passé au moins un mois à méditer dans les Falaises aux Divins Visages, et un autre mois entre chaque niveau de Visage Divin.

Voleur Farceur (Pilleur de Temple d'Olidammara)

Les Voleurs Farceurs sont des voleurs solitaires qui vénèrent Ehnkili. Ils ont un sens de l'humour particulièrement développé, et voleraient presque pour le plaisir plus que par nécessité. Un certain nombre remplacent même les objets qu'ils volent par d'autres objets volés, et s'amuse de ces tours et fourberies. En effet, peu d'entre eux sont cupides, et préfèrent mener une vie simple.

Modifications : le Voleur Farceur doit vénérer Ehnkili et avoir rencontré Ehnkili ou l'un de ses pages.

Codex Martial

Bellimorphe

Les druides Affligés peuvent contrôler les mutations de leur corps grâce au sang de Gormoth qui coule dans leurs veines. Ceux qui choisissent la voie du Bellimorphe sont craints et respectés, et même les prêtres-rois des Affligés prêtent une oreille attentive à leurs conseils.

Modifications : le Bellimorphe doit être un homme-rat Affligé.

Berserker Frénétique

Les Berserkers Frénétiques sont des guerriers dangereux et généralement solitaires. Ils ne vivent que pour le combat, la destruction, et la gloire de leur sombre dieu Vahngal. Ces barbares violents ont tous connu un accès de rage dans leur jeunesse qui a attiré le regard du dieu de la destruction. Il leur a rendu visite en rêve, a brisé leur esprit, et a fait d'eux ses hérauts de l'apocalypse.

Modifications : le Berserker Frénétique doit vénérer Vahngal, être d'alignement Chaotique Mauvais, et doit avoir tué un allié ou un proche pendant une rage de berserker.

Cavalier Emerite Halfelin

La Calastie sait employer les forces de ses sujets. Les Cavaliers Emérites Halfelins étaient un groupe de nomades adorateurs de Hwyrdd avant l'invasion Calastienne. Le Roi Virdouk les enrôla de force dans son armée, et parvint, après de longues années de prêche, à les convertir à sa cause. Les Cavaliers Emérites Halfelins servent désormais dans l'armée Calastienne. Cependant, certains n'ont pas oublié leurs racines, et sont parvenus à s'enfuir pour rejoindre la résistance.

Chantelame

Dans le pays de Sylavael, le bouclier contre l'Empire Chardouni, presque tous les elfes servent dans l'armée. Les magiciens appartiennent à un ordre ancestral, dont l'entraînement rigoureux leur permet de manier l'épée et la magie simultanément. Depuis la Malédiction de Cheurn, l'ordre a commencé à accepter des demi-elfes dans ses rangs.

Modifications : le Chantelame doit avoir été initié à cette tradition par un autre Chantelame.

Chasseur Bleu (Pourfendeur de Mages)

Les Chasseurs Bleus forment une organisation assez répandue dédiée à l'éradication des magiciens sur les champs de bataille. Certains choisissent cette voie car ils ont compris la menace que les mages représentent. D'autres croient fermement que tout ce qui est profane est mauvais par essence, et doit être purgé de la surface du monde.

Modifications : toutes les capacités du Chasseur Bleu fonctionnent contre les lanceurs de sorts et les sorts profanes uniquement.

Chasseur Sombre

Les elfes noirs de Dier Drehndal sont devenus une véritable menace pour les nains de Bourok Torn. Les Chasseurs Sombres forment une sinistre coterie qui s'applique à traquer et éliminer tous les nains qui s'aventureraient à rechercher la cité de Dier Drehndal.

Modifications : le Chasseur Sombre doit être un elfe noir et avoir prêté serment à Nalthalos.

Chevalier Glividien (Chevalier Thayer)

Les Chevaliers Glividiens sont des guerriers entraînés par les nécromants pour les protéger. Ils sont conditionnés tout au long de leur entraînements à obéir aux seigneurs des cryptes, et forment une garde prétorienne tout aussi implacable que les Infaillibles de Val-Faust.

Modifications : remplacez toutes les allusions aux Magiciens Rouges et aux Zulkirs par les Seigneurs de Cryptes, et celle à Thay par Glivid-Autel.

Chevalier Impérial (Chevalier Protecteur)

Autrefois, les Chevaliers Impériaux formaient la garde personnelle de l'Empereur de Vénir. Depuis la fin de la Guerre Divine, cette nation est entrée dans un cycle de décadence et de corruption où les Chevaliers Protecteurs n'ont plus leur place. Ils restent les derniers vestiges d'une civilisation en déclin, et sont raillés et méprisés par la plus grande partie de la population pour leurs idéaux dépassés.

Combattant de la Nature

Les Combattants de la Nature sont des druides plutôt radicaux de Denev qui considèrent la civilisation d'un mauvais œil. Pour eux, la nature devrait reprendre ses droits sur Scarn, car les dieux et leurs ouailles sont incapables de réparer les dégâts qu'ils ont causés. Alliés aux Disciples du Renouveau, ils sont cependant plus extrémistes, et n'hésitent pas à s'attaquer, parfois, aux petites villes.

Modifications : le Combattant de la Nature doit vénérer Denev, et n'a pas besoin d'avoir des rangs en Connaissances (plans).

Derviche Flamboyant

Les guerriers du Désert d'Oukroudahn forment une tradition ancienne, disciplinée et respectée. Leur maîtrise des cimenterres, et des kukris est particulièrement impressionnante. Certains historiens prétendent que ce style proviendrait de l'ancien Empire de la Flamme, mais aucun document n'a pu confirmer cette hypothèse.

Modifications : le Derviche Flamboyant doit avoir passé un mois complet à s'entraîner dans le Désert d'Oukroudahn auprès d'autres Derviches Flamboyants.

Disciple de Clayborn (Chevalier Dragon Pourpre)

S'il est vrai que l'entraînement à l'Académie Militaire de Clayborn est des plus sévères, ceux qui en sortent deviennent d'excellents combattants. Les meilleurs d'entre eux sont un modèle d'héroïsme, de courage et d'honneur.

Modifications : le Disciple de Clayborn doit être d'alignement Loyal, et avoir suivi la formation dispensée à l'Académie Militaire de Clayborn.

Disciple de Plague (Lame Invisible)

Plague est une des cinq Académies majeures de Darakéenne. Leurs étudiants sont des maîtres dans le combat à la dague, et beaucoup utilisent également le poison. Ils ont un véritable talent pour feinter leurs adversaires, mais leur entraînement comprend également des techniques d'assassinat et de roublardise.

Modifications : le Disciple de Plague doit avoir 5 rangs en Artisanat (fabrication de poison). Au niveau 2, il acquiert l'aptitude d'Utilisation du Poison (comme le pouvoir de classe d'Assassin). Il doit avoir suivi la formation dispensée à l'Académie Militaire de Plague.

Guerrier Ursidé

Les fiers barbares de l'île de Crilos, au nord-est de Termana, considèrent l'ours comme un animal sacré. Les plus courageux d'entre eux ont appris à écouter l'ours qui sommeille entre eux, et même à le laisser s'exprimer pleinement en combat.

Modifications : le Guerrier Ursidé doit être un humain de Crilos, et avoir le don totémique Ours.

Gardien des Corneilles (Chasseur de Morts-Vivants)

La Compagnie des Corneilles est une petite compagnie mercenaire spécialisée dans le combat contre les morts-vivants. La ville de Mithril les emploie pour garder les catacombes de la cité. On raconte que le premier Gardien des Corneilles fut un survivant de la bataille d'Agavir, où les titans animèrent une véritable marée de morts-vivants.

Modifications : le Gardien des Corneilles n'a pas besoin de pouvoir intimider ou renvoyer les morts-vivants, mais doit appartenir à la Compagnie des Corneilles.

Initié de l'Ordre des Archers

L'Ordre des Archers est une Académie de Guerre mineure basée à Delmoth en Darakéenne. Elle accueille qu'un nombre restreint d'élèves, et sa formation est autant spirituelle que martiale. L'Initié apprend effectivement à ne faire qu'un avec son arc et sa flèche, concept assez difficile à assimilé.

Modifications : l'Initié de l'Ordre des Arches dit avoir étudié au moins 1 mois au sein de l'Ordre des Archer.

Justicier Solitaire

L'Ordre des Cités Blanches en Ahnkilie a été corrompu par l'occupation Calastienne. Cependant, certains adorateurs refusent de fermer les yeux devant ces crimes, et continuent à servir fidèlement Hédrad, en recherchant les criminels. Tous les criminels. Les Justiciers Solitaires ont essayé de mettre en place un plus grand réseau de résistance, mais leurs efforts ont échoué jusqu'ici.

Modifications : le Justicier Solitaire doit vénérer Hédrad.

Lanceur Massif

Les géants qui habitent les Monts Kelders savent comment utiliser les rochers des montagnes pour attaquer les cités et villages proches. Plusieurs Lanceurs Massifs ont été vu lors des différents sièges de la ville des Ponts.

Lanceur Virtuose

Depuis plusieurs années, le lancer de couteau est devenu un sport à la mode parmi les nobles Veshiens. Certains d'entre eux se sont même découverts une réelle patation, et ont développé des techniques bien particulières.

Maître de la Grande Forêt (Maître des Armes Exotiques)

Les elfes de la grande forêt ont plusieurs armes qui leur sont bien particulières, comme la double feau, l'arc-rasoir, ou encore l'épée ronde. Certains d'entre eux ont appris à se servir de ces armes avec une efficacité redoutable. Il n'existe pas vraiment d'organisation ou d'institution pour devenir Maître de la Grande Forêt : les elfes apprennent ou découvrent leurs techniques directement sur le terrain.

Modifications : le Maître de la Grande Forêt doit être un elfe de la grande forêt.

Maître de la Main Subtile

Les Maîtres de la Main Subtile sont des magiciens de guerre calastien qui ont décidé d'axer leurs recherches sur la télékinésie aux dépens des autres pouvoirs profanes. Leurs études ont d'abord été encouragées par le Creuset de Mésos, mais Antéas les a récemment critiqués, prétendant que la maîtrise de la seule télékinésie ne faisait pas un mage combattant accompli.

Modifications : le Maître de la Main Subtile doit avoir le don Entraînement du Mage Combattant, et appartenir à l'ordre des Mages Combattants de Calastie.

Maître de l'Ivresse

Shelzar est la cité du Vice, et même les cœurs les plus disciplinés peuvent être corrompus. C'est le cas d'un moine Hédradien, qui s'est vu embarqué dans une déchéance plutôt alcoolisée dans les bas-fonds de la cité. Il croisa d'autres moines, qu'il entraîna dans sa chute. Hédrad apparut en rêve au moine, et lui montra ses péchés. Il lui ordonna de se repentir, et de partir en pèlerinage à sa cité sainte Hédrada. Le moine obéit, mais malgré sa pénitence, l'alcool lui manquait : il s'amusait tant à Shelzar ! Il y retourna, et se détourna de la voie du Législateur pour se tourner vers Ehnkili. C'est ainsi qu'il existe ces étranges moines fêtards dédiés au Trompeur.

Modifications : le Maître de l'Ivresse doit être d'alignement Chaotique, et vénérer Ehnkili.

Mouchard Mental

Les Mouchards Mentaux étaient des guerriers au service des slaraciens. Ils avaient appris assez auprès de leurs maîtres pour pouvoir lire les pensées des autres, et prévoir leurs actions. Avec le réveil des slaraciens, certains serviteurs ont retrouvé des documents qui les ont menés sur la voie du Mouchard Mental.

Modifications : le Mouchard Mental doit pouvoir manifester *détection de pensées* en tant que pouvoir psionique.

Œil de Gaurak (Œil de Gruumsh)

Si quelques tribus orques des Plaines de Lède tendent à se rapprocher de la civilisation, beaucoup continuent de suivre les voies ancestrales des titans, et particulièrement Gaurak, leur créateur, qui leur a donné la faim de victoire et de violence. Les Yeux de Gaurak sont des fanatiques qui mènent au combat les tribus orques.

Modifications : l'œil de Gaurak doit adorer Gaurak, et dévorer l'œil qu'il s'est mutilé en signe de sa foi.

Poète Guerrier (Chantre de Guerre)

La tradition des Poètes Guerriers prend sa source à Vesh, où les guerriers préféraient chanter eux-mêmes leurs exploits plutôt que laisser le soin à d'autres de le faire. Depuis, cette idée a fait le tour de Ghelspad, et maintenant, les bardes deviennent Poètes Guerriers pour chanter leurs exploits plutôt que ceux des autres.

Pugiliste Elzien (Pugiliste Intrépide)

Wahid était la cité de l'ancien empire d'Elz consacré aux combats de gladiateurs. D'immenses arènes y accueillait des dizaines de combats et des milliers de combattants chaque jour, pour la plus grande joie d'un public décadent. Certains de ces gladiateurs avaient développé un style de lutte bien particulier, aujourd'hui perdu. Quelques aventuriers ont retrouvé des documents décrivant le style des Pugilistes Elziens, ce qui permettrait de faire revivre leur tradition.

Modifications : le Pugiliste Elzien doit avoir 2 rangs en Connaissances (histoire).

Seigneur de la Pierre

Les nains exilés du Krakadom ont conservé certaines des voies ancestrales qui les liaient à Dénev. Ainsi certains d'entre eux se souviennent ils des rituels qui donnent l'accès aux pouvoirs de la montagne.

Modifications : le Seigneur de la Pierre doit être un nain exilé, et avoir 5 rangs en Connaissances (mystères).

Traqueur du Bois Obscur

Depuis des millénaires les elfes abandonnés et les nains chardounis se battent sur Termana. Les Traqueurs du Bois Obscur forment un ordre de rôdeur de Sylavael chargé de surveiller les frontières avec l'Empire Chardouni. De plus en plus d'elfes entrent chaque année dans cet ordre, animés par une haine qui ne peut être inspirée que par la Malédiction de Cheurn.

Modifications : remplacez toutes les références aux orques par les nains chardounis.

Tueur de Géants (Gnome Tueur de Géants)

Les géants foisonnent dans les Monts Kelders, aussi quelques guerriers des Ponts ont mis au point plusieurs tactiques pour les combattre. L'ouverture d'une école est prévue dans les prochaines années, si les Tueurs de Géants parvenaient à trouver les fonds nécessaires...

Modifications : le Tueur de Géants n'a pas besoin d'être un gnome, mais doit avoir été entraîné par un autre Tueur de Géants.

Codex Profane

Acolyte de la Peau

Le Brasier d'Obsidienne regroupe une confrérie sinistre de magiciens qui aspirent à devenir des démons par le biais de puissants rituels. Certains d'entre eux ont trouvé des moyens plus simples d'y parvenir, le Rituel du Lien. Peu d'entre eux choisissent cette voie, car ils préfèrent en général ne pas avoir de dette envers un diable ou un démon.

Modifications : l'Acolyte de la Peau peut également choisir un Sbire des Enfers comme hôte. Son pouvoir de convocation permet alors de convoquer un Ménestrel Sinistre.

Adepte de l'Etoile Rougeoyante (Adepte de l'Etoile Verdoyante)

Thoulkas tente continuellement de se libérer de sa prison solaire. Ceci procoque des éruptions d'énergie, qui arrivent sur Scarn sous la forme d'acier des étoiles. Les ensorceleurs liés au titan se sont trouvés une étrange affinité pour ce métal, leur corps se transformant petit à petit en acier des étoiles.

Modifications : l'Adepte de l'Etoile Rougeoyante doit avoir le don ancestral Touché par les Flammes. Remplacez les références au métal étoilé par l'acier des étoiles. Renommez le pouvoir de Perfection de l'Émeraude par Perfection de Thoulkas.

Alchimiste Élémentaire (Savant Élémentaire)

Les Alchimistes Élémentaires formaient une étrange cabale du temps de l'Empire de Lède. Ils étaient très innovants dans leur domaine respectif, et pouvaient mélanger allègrement plusieurs éléments dans un même sortilège. Cette tradition s'est perdue au cours de la Guerre Divine, mais les mages de la Chambre des Phylactères ont conservé de nombreux travaux sur le sujet.

Modifications : l'Alchimiste Élémentaire doit avoir étudié un mois dans la Chambre des Phylactères.

Aliéniste

Les plans sont un endroit étrange, et relativement inexplorés. Ainsi, un géographe planaire de la Chambre des Phylactères revint fou d'une expédition à travers les plans. Il écrivit un livre, la Thèse des Royaumes Primordiaux, dans lequel il raconta ses trouvailles. Quiconque suit les directives de ce livre peut trouver le chemin des Royaumes Lointains, mais rare sont ceux qui prennent le risque.

Modifications : le prérequis de rencontre d'une créature pseudo-naturelle peut se remplacer par l'étude pendant 1 mois de la Thèse des Royaumes Primordiaux.

Arcanamach Zathiskeen (Arcanamach Suellois)

La Zathiskë est une terre de magie, et au temps de son empire, ses armées étaient accompagnées de puissants guerriers-magiciens. Cette tradition était basée à Soumara, et fut perdue au cours de la Guerre Divine. Les nécromanciens de Val-Faust ont découverts plusieurs documents à leur sujet, mais n'ont pas présenté la volonté de ramener cette école à la vie. Étant données les relations tendues entre la Zathiskë et la cité des nécromanciens, l'avenir de cette tradition reste pour l'instant en suspens.

Modifications : remplacez la condition de langue (ancien suellois) par la connaissance du zathisque. L'Arcanamach Zathiskeen doit avoir 2 rangs en Connaissances (histoire).

Géomètre

La magie des symboles que pratiquent les géomètres est une découverte récente de la Chambre des Phylactères. Ce sont les seuls magiciens à la pratiquer à l'heure actuelle. Les mages de Lokil et de Bourok Torn s'intéressent de près à ces découvertes.

Modifications : le Géomètre doit appartenir à la Chambre des Phylactères.

Larme de la Voie Eternelle (Accord Sublime)

Les elfes de Termana ont une longue tradition bardique, et Celui qui Souffre était également le dieu de la musique et des ménestrels. Les Larmes de la Voie Eternelle sont ces bardes elfes centenaires, qui ont une telle maîtrise de leur art que leur musique est désormais imprégnée d'une puissante et ancienne magie.

Modifications : la Larme de la Voie Eternelle doit être un elfe abandonné.

Mage du Sang

Les yuan-tis de la Jungle Jaune, sur Termana, ont une étrange magie du sang. Loin d'être autant imprégnée du pouvoir des titans que celle des Sorciers du Sang, elle reste une magie primitive et abjecte.

Modifications : le Mage du Sang doit être un yuan-ti, et disposer du don ancestral Sorcier du Sang Ancien. Il n'a pas besoin d'avoir été tué puis ramené à la vie.

Mage Sauvage

Les Limbes forment un plan de chaos pur, à l'image de leur maître Ehnkili. Les rares ensorceleurs qui s'y sont rendus ont parfois vu leur talent devenir aussi changeant que la volonté d'Ehnkili. Certains ont appris à maîtriser ces énergies, et se sont petit à petit habitués aux fluctuations perpétuelles de leur pouvoir.

Modifications : le Mage Sauvage doit s'être rendu dans les Limbes.

Maître de l'Esprit

Dans l'Empire de Lède, nombreux étaient les mages à chercher un poste de pouvoir à la cour impériale. Sur la fin de l'Empire, nombreux furent ceux qui parvinrent à se tailler un petit fief personnel, loin du pouvoir central d'Aurimar. Ces petites enclaves furent balayées par l'arrivée des chardounis, et les secrets de ces enchanteurs de génie perdus dans l'histoire. Certains grimoires traitent encore de leurs arcanes, permettant ainsi de redécouvrir la voie des Maîtres de l'Esprit.

Modifications : le Maître de l'Esprit doit avoir 2 rangs en Connaissances (histoire).

Maître des Effigies

Les Maîtres des Effigies étaient des magiciens d'un temps ancien, encore avant la création de l'Empire de Lède, qui avaient trouvé un moyen de singer la vie. Gormoth les maudit pour leur témérité, et les assassina tous. On sait cependant que Ganest, le célèbre ensorceleur, parvenait à fabriquer des créatures dont les descriptions ressemblent aux Effigies de la légende. Le Collège Transcendental de Padrinola, sur Termana, tente de remettre sur pied cette tradition disparue.

Modifications : le Maître des Effigies doit avoir visité Fort-Ganest.

Maître du Destin

Les slaraciens considéraient que les lois de l'univers ne s'appliquaient pas à leur esprit supérieur. Ils le prouvaient par leurs étranges pouvoirs, et ceux qui suivaient les voies de la sorcellerie parvenaient à modifier le destin et la chance au nez et à la barbe d'Ehnkili.

Modifications : le Maître du Destin n'a pas besoin des rangs en Profession (joueur), ni pouvoir lancer un sort de Divination de niveau 1. En revanche, il doit avoir le don ancestral Sang Draconique (Dragon Slaracien).

Maître Transmogriffiste

Les elfes de Vera-Tre ont une petite mais ancienne tradition de magiciens, aussi tournée vers la nature que l'on peut l'imaginer. Ils sont spécialisés dans la métamorphose, et sont capable de véritables prodiges dans ce domaine. Leurs pouvoirs sont cependant assez mal acceptés des autres elfes des bois, qui les considèrent trop proches de ceux que Golthagga pourrait offrir.

Modifications : le Maître Transmogriffiste doit être un elfe des bois ou un demi-elfe, et vénérer Denev. Toutes ses formes de prédilection doivent être des animaux, ou des créatures magiques liées à Denev.

Quêteur de Chants

Quelques bardes ont longuement étudiés la Passe des Murmures, cette vallée aux étranges propriétés acoustiques. Certains en sont revenus comme illuminés, dotés d'une puissance et d'une imagination musicale impressionnantes. Ils prétendent que le silence forcé de la Passe des Murmures a réveillé en eux une étrange conscience. Il n'est pas impossible qu'un puissant extérieur lié à la musique, comme un seigneur lilende, voire une divinité inconnue, soit décédée à cet endroit au cours de la Guerre Divine, créant ainsi cette passe merveilleuse.

Modifications : le Quêteur de Chants doit avoir médité pendant 1 mois complet dans la Passe des Murmures. Ceci remplace la condition spéciale.

Savant d'Argent

Les magiciens de guerre de Valmatie étaient réputés pour leurs puissants sorts de force. Ils ont créé le sort *lancemana*, et les différents sorts de *main de force* furent conçus dans cette cité-état disparue. Cette tradition fut détruite lors de la mort de Mésos, mais certains textes existent encore. Antéas a ordonné plusieurs recherches archéologiques, expéditions que les Vigilants de Vesh se sont toujours efforcés d'arrêter.

Modifications : le Savant d'Argent doit avoir étudié des reliques de la cité-état de Valmatie.

Voile de Syhana (Initié du Voile Septuple)

Les 7 Voiles de Syhana sont de puissants magiciens de Kasiavel, qui ont étudié leur vie durant les effets prismatiques. A la mort de Celui qui Souffre, ils se sont naturellement tournés vers la déesse de l'Arc-en-Ciel, et se sont isolés du reste de la civilisation de l'île elfique. Les 7 Voiles forment un cercle très fermé, car un aspirant ne peut y entrer que si l'un d'eux renonce à sa place... ou disparaisse...

Modifications : le Voile de Syhana doit être un elfe abandonné et vénérer Syhana. Il doit attendre qu'une place se libère au sein des 7 Voiles de Syhana.