

CODEx

PRESTIGIEUX

VOLUME II

Adaptation des Classes de Prestige

De Chair et d'Acier
Par l'Encre et le Sang
Les Gardiens de la Foi
Grand Manuel des Psioniques
Les Maîtres de la Nature
Manuel des Plans
D'Ombre et de Lumière

De Chair et d'Acier

Maître des Chaînes

Les Maîtres des Chaînes forment un petit contingent de soldats d'élites chardounis. Si leur style se rapproche de celui de la Légion des Chaînes, il n'y a aucun point commun entre les deux traditions, qui ont évolué sur deux continents différents. Les Maîtres des Chaînes n'ont plus été vu sur Ghelspad depuis la Guerre Divine.

Modifications : le Maître des Chaînes doit être un nain chardouni.

Maître du Fouet

Les nains de Bourok Torn ont appris à manier le fouet afin de pouvoir maîtriser un adversaire sans le tuer. Ce style de combat est tombé en désuétude depuis la fin de la Guerre Divine, car le marteau et la hache sont des armes bien plus efficaces pour contrer les assauts répétés des elfes noirs et des calastiens. Il semblerait que les nains exilés continuent encore à utiliser de manière régulière les fouets.

Modifications : le Maître du Fouet doit être un nain des montagnes ou un nain exilé.

Officier Vétéran Calastien (Maîtres de Guerre)

Après plusieurs années de bons et loyaux services, les officiers calastiens qui n'ont pas de titre de noblesse se voient attribuer un petit domaine à gérer dans l'Hégémonie Calastienne. Virdouk récompense ainsi ses plus loyaux soldats, et assure en même temps la main-mise sur son empire.

Modifications : l'Officier Vétéran Calastien doit avoir passé 2 ans dans l'armée calastienne.

Poing de Khirdet (Poing d'Hextor)

Les Poings de Khirdet forment l'élite de la sinistre armée de la cité-état. Ils sont entièrement dévoués aux druides de la cité, et les autres soldats de Khirdet leurs vouent un respect et une obéissance absolue.

Modifications : le Poing de Khirdet doit vénérer Mormo et être d'alignement Mauvais.

Protecteur Asaath (Protecteur Tribal)

Les Protecteurs Asaathi sont des guerriers chargés de protéger les frontières du peuple homme-serpent. Ils sont respectés par leurs compatriotes car tous connaissent l'importance de leur mission : empêcher les "races divines" de s'aventurer trop près des cités asaathie.

Modifications : le Protecteur Asaath doit être un asaath. Sa terre natale est soit le Marais de Khan Thet, soit le Désert d'Oukroudahn.

Spectre Vengeur (Marcheur Spectral)

Les Spectres Vengeurs forment une tradition méconnue et très peu répandue de moines de Nemorga. La plupart d'entre eux sont des moines qui ont échappé à la mort de justesse, et ont approché de très près le royaume du Roi Gris. Ces champions de la mort traquent sans relâche tous ceux qui trichent avec la mort : exsangues, liches, ou même ceux qui sont trop souvent rappelés à la vie.

Modifications : le Spectre Vengeur doit être d'alignement Neutre ou Loyal Neutre, et vénérer Némorga. Il doit déjà être passé en-dessous des 0 points de vie, mais ne doit pas avoir bénéficié d'effets de résurrection. Le personnage ne peut plus progresser dans cette classe de prestige dès qu'il est la cible d'un sort de résurrection.

Par l'Encre et le Sang

Maître Blême

Les nécromanciens de Glivid-Autel cherchent activement l'immortalité, et ont tenté plusieurs expériences pour s'en rapprocher. L'une d'elle consistait à remplacer petit à petit chacun de ses membres par celui d'un mort-vivant. Si cette technique ne rendait pas éternel, elle confère tout de même de nombreux avantages au magicien.

Modifications : le Maître Blême doit avoir étudié auprès de la Société des Immortels de Glivid-Autel. Il n'a pas besoin du don Talent (Connaissances [religion]), et peut remplacer les rangs de Connaissances (religion) par Connaissances (mystères).

Nécromancien Véritable

Les Nécromanciens Véritables appartiennent à une sinistre secte dédiée à Otossal, le dieu-démon des morts-vivants. Le cœur de cette tradition se situe dans la cité-état de Scaumatarge, sur Ashérak, véritable cathédrale élevée à la gloire du dieu noir. Ils sont très rares sur Ghelspad, mais l'un d'eux a été vu récemment aux abords de la Forêt Broussailleuse.

Modifications : le Nécromancien Véritable doit vénérer Otossal.

Nomari (Maître des Chandelles)

Les Nomaris étaient une ancienne cabale de mage réputés pour leurs chandelles magiques. De nombreuses de ces chandelles circulent encore sur Ghelspad, mais rares sont les mages qui peuvent désormais en fabriquer. Les mages de la Chambre des Phylactères ont commencé des recherches pour remettre à jour cette tradition disparue.

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

Les Gardiens de la Foi

Maître des Linceuls

Belsameth est la déesse de la mort, et son clergé est puissant en Albadie. Il est composé autant par les sorcières Hellianies que par les Maître des Linceuls, des prêtres et prêtresses qui ont une affinité particulière avec les morts-vivants et les fantomes. Il est vrai que l'Albadie est particulièrement touchée par les spectres, ombres et autres âmes-en-peine.

Modifications : le Maître des Linceuls doit avoir passé un mois auprès du clergé de Belsameth en Albadie. Le bonus de base à l'attaque du Maître des Linceuls est intermédiaire (comme un prêtre).

Grand Manuel des Psioniques

Génie Belliciste

Les Génies Bellicistes étaient des champions des slaraciens. Ils se sont particulièrement illustrés durant le combat contre les forces divines, mais leurs ennemis avaient l'avantage de pouvoir se soigner bien plus facilement. Finalement vaincus, leurs connaissances furent rassemblées par le dernier d'entre eux dans le *Codex talariique*. Ce livre fut dérobé au cours de la Guerre Divine de la Bibliothèque de Lokil où il était gardé.

Métamedium

Au fil des années alors que les slaraciens étaient emprisonnés, leurs serviteurs accumulèrent, en secret, les réserves d'énergie nécessaires à leur libération. Les Métamediums attendent le retour de leur maîtres, et sont prêts à leur transférer toutes l'énergie qu'ils ont accumulés au cours des siècles pour renforcer la puissance des slaraciens.

Oracle de Mesos (Cérébromancien)

Les cités-état Tepujë, cachées au cœur du Gamulgahnjus en Termana, sont dirigées par une puissante secte d'ensorceleurs dédiés à Mesos. Cependant, cette secte s'est laissée petit à petit corrompre par les flagelleurs mentaux qui vivent en-dessous des cités, et les Oracles de Mesos sont désormais de fervents serviteurs de la cause slaracienne. Rares sont les habitants de Tepujë à connaître la véritable affiliation des Oracles.

Modifications : l'Oracle de Mesos doit avoir le don ancestral Lignée Arcanique, et être initié au rang d'Oracle par un autre Oracle.

Psion Evanescent

Du temps de l'empire slaracien, les Psions Evanescents étaient des serviteurs des slaraciens qui devaient chercher comment se libérer des entraves du monde physique. Si leurs recherches aboutirent, les slaraciens eux-même ne purent appliquer leurs méthodes. De nos jours, les rares Psions Evanescents parcourent les interstices entre les plans à la recherche de la prison des slaraciens.

Modifications : le Psion Evanescent doit avoir 4 rangs en Connaissances (plans).

Pyrokinésiste

Les serviteurs des slaraciens ont découvert que la clef de la prison de leurs maîtres était scellée dans la Cité d'Airain, sur le plan du feu. A cause de la fermeture des cités élémentaires, cette clef est inaccessible aux mortels. Un petit groupe de cultistes se sont rendus sur le plan du feu, afin d'entamer un complot qui vise à rouvrir la Cité d'Airain, et récupérer la clef de la prison des slaraciens.

Modifications : le Pyrokinésiste doit s'être rendu dans le plan du feu. Cette condition remplace la condition spéciale.

Translocateur

Les slaraciens ont mené de multiples expériences sur les déplacements extradimensionnels. Les Translocateurs ont bénéficié des avancées psioniques dans ce domaine, mais les slaraciens eux-même n'ont pas pu en profiter.

Modifications : le Translocateur doit avoir 4 rangs en Connaissances (plans).

Veneur d'Ames

Les Veneurs d'Ames étaient des slaraciens chargés de surveiller les populations de la surface, et d'assurer qu'elles ne se rebelleraient pas. Ils participaient également au recrutement d'esclaves pour leurs cités souterraines. Au fil des années, des serviteurs suffisamment fiables ont également occupé ce poste.

Les Maîtres de la Nature

Archer Sylvain

Les elfes de Vera-Tre sont de redoutables archers, sans doute parmi les meilleurs au monde. Les Archers Sylvains sont l'élite de cette nation, chargée bien souvent de s'assurer que les frontières du Gahnjus restent inviolées.

Modifications : l'Archer Sylvain doit être un elfe des bois.

Chasseur de Rampants (Chasseur d'Ennemis)

Après des années de guerre quasi-perpétuelle, les veshiens ont appris à haïr les rampants. L'organisation appelée la Grande Dératisation a été fondée par un Vigilant qui a renoncé à ses vœux pour mieux se consacrer à la traque des rampants, mais également à la formation des populations du sud de Vesh pour se protéger, combattre et pourchasser les hommes-rats.

Modifications : le Chasseur de Rampants doit avoir les hommes-rats comme ennemis jurés.

Gardien de la Nature (Roi/Reine de la Nature)

Les Gardiens de la Nature formaient une secte d'adorateurs de Denev déjà restreinte avant la Guerre Divine. Cet événement a décimé les rangs de ce culte, et les seuls Gardiens survivants ont eut beaucoup de mal à trouver des successeurs. Les Gardiens de la Nature sont des individus solitaires, qui choisissent de vivre dans une région, et de tenter de la préserver de la corruption des titans. La plupart des Gardiens viennent des rangs des Disciples du Renouveau.

Modifications : le Gardien de la Nature doit avoir été initié par un autre Gardien de la Nature, qui a choisi le même terrain de prédilection.

Jordeh (Seigneur Verdoyant)

Le Jordeh constitue la plus haute autorité de Vera-Tre. Les druides de ce cercle conseillent l'incarnation des 4 Animaux Primordiaux au pouvoir, et participe à la gestion de la vie dans le Gahnjus. Ce sont eux qui découvrent et éduquent la prochaine incarnation des Animaux Primordiaux.

Modifications : le Jordeh doit être un elfe des bois. Remplacez l'allusion à Gaia par Denev. Une classe de prestige de Jordeh existe déjà dans le **Relics and Rituals 2**, et que l'on utilisera de préférence à celle-ci.

Maître des Vases

Certains des adorateurs les moins reluisants des titans croupissent dans la saleté, le boue et la vase. Les Maîtres des Vases sont une lignée d'ensorceleurs bénis par plusieurs titans, dont Cheurn, Gaurak et Gormoth. Les anciens de cette famille ont trouvé refuge au sein des Cîmes de Gaurak, mais un membre éminent s'est récemment exilé dans les Steppes Sanglantes, probablement à cause de tensions avec le reste de la famille.

Modifications : le Maître des Vases doit pouvoir lancer des sorts de niveau 3 à la manière d'un ensorceleur.

Oracle Rampant (Mauvais Œil)

Les Oracles Rampants sont des hommes-rats qui ont reçu le don de voyance. Leurs pouvoirs d'ensorceleurs sont tournés vers la divination, mais ils sont également capables de prononcer de sinistres malédictions sur leurs ennemis.

Modifications : l'Oracle Rampant doit être un homme-rat capable de lancer des sorts de divination de niveau 3 ou plus. Il gagne l'accès aux sorts du domaine de la Connaissance, et doit choisir ses sorts en priorité parmi ceux de ce domaine.

Manuel des Plans

Agent Divin

L'Agent Divin est autant un missionnaire qu'un intermédiaire entre les dieux et son clergé. Les Agents Divins sont en général respectés par les autres prêtres de leur divinité, sauf dans de très rares cas. Parfois, les Agents Divins assistent à la mort de prêtres particulièrement dévôts, pour les accompagner dans leur voyage jusqu'au royaume planaire de leur divinité.

Modifications : l'Agent Divin doit disposer du domaine du Missionnaire.

Géographe Planaire (Baroudeur Planaire)

La Chambre des Phylactères présente différentes branches de recherche. L'une d'elle est la Géographie Planaire. Les mages qui étudient cette voie se rendent souvent dans les autres plans, et ont développé des pouvoirs qui leur permettent de survivre assez longtemps pour y mener leurs études.

Modifications : le Géographe Planaire doit avoir 10 rangs en Connaissances (plans), et appartenir à la Chambre des Phylactères.

D'Ombre et de Lumière

Croc de Sethris (Croc de Lolth)

Sethris est la déesse de la vengeance et des araignées. Les Crocs de Sethris forment une organisation de chasseur de primes entièrement dévoués à leur déesse. Rares sont ceux qui font appel à eux, car leurs traits monstrueux les rendent peu sociables. Cependant, ils trouvent toujours des individus assez désespérés pour leur demander de l'aide. Les tarifs des Crocs de Sethris diminuent en fonction de la nature du contrat : les employeurs qui recherchent la vengeance peuvent même ne rien payer, dans certains cas.

Modifications : le Croc de Sethris doit vénérer Sethris.

Explorateur Royal

Le Roi Virdouk a récemment envoyé plusieurs expéditions sur Termana. Celles-ci sont menées par des Explorateurs Royaux, chargés de ramener toutes leurs trouvailles à la Couronne de Calastie. Des rumeurs prétendent qu'une de ces expéditions serait chargée de trouver la Forge de Golthagga.

Modifications : l'Explorateur Royal doit prêter serment d'allégeance au Roi Virdouk.