

Crossclass Powerkits v5.1

Ce mod est née d'une idée toute simple : "Quelle classe pourrait tirer meilleur parti du kit de Tueur de Magicien ?". J'ai cherché, et j'ai trouvé une fantastique combinaison avec une autre classe. Puis l'idée était là, et j'ai cherché pour chaque kit disponible dans le jeu de base quelle classe pourrait se combiner pour le meilleur résultat. Ce mod compile ce que j'ai trouvé de plus convainquant. Attention, certaines combinaisons sont vraiment cheatées !

Kensai disciple du dragon :

Avantages :

- Bonus de +3 à la classe d'armure.
- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts tous les 3 niveaux.
- Bonus de -1 au facteur de vitesse tous les 4 niveaux.
- Peut utiliser la capacité « Kaï » une fois par jour. Obtiens une utilisation supplémentaire tous les 4 niveaux.

KAÏ : Pendant 10 secondes, toutes les attaques réussies infligent le maximum de dégâts.

- Niveau 3 : peut utiliser Souffle une fois par jour.

SOUFFLE : le Kensai disciple du Dragon crache une flamme d'une portée de 9 m qui inflige 3d8 points de dégâts de feu à toutes les créatures se trouvant dans le cône de 140 degrés.

- Niveau 4 : gagne 25 % de résistance au feu.
- Niveau 5 : bonus de +1 à la CA et à la Constitution.
- Niveau 6 : les dégâts de Souffle augmentent jusqu'à 4d8.
- Niveau 8 : 50 % de résistance au feu.
- Niveau 9 : les dégâts de Souffle augmentent jusqu'à 5d8.
- Niveau 10 : bonus de +1 à la CA.
- Niveau 12 : les dégâts de Souffle augmentent jusqu'à 6d8.
- Niveau 12 : 75 % de résistance au feu.
- Niveau 15 : les dégâts de Souffle augmentent jusqu'à 7d8.
- Niveau 15 : bonus de +1 à la CA et à la Constitution.
- Niveau 16 : 100 % de résistance au feu.
- Niveau 18 : les dégâts de Souffle augmentent jusqu'à 8d8.
- Niveau 20 : bonus de +1 à la CA.
- Dés de vie : D12.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser d'armes à distance.
- Ne peut porter d'armure.
- Ne peut porter de gantelets ou de bracelets.
- Alignement restreint aux non chaotiques.
- Ne peut que qu'atteindre la haute maîtrise (quatre emplacements) dans le maniement des armes.

Défenseur barbare :

Avantages :

- Peut atteindre la maîtrise (trois emplacements) avec les haches et les marteaux de guerre.
- Peut se spécialiser (deux étoiles) dans n'importe quel style de combat, et allouer trois étoiles dans le style de combat à deux armes.
- Bonus de +2 points en vitesse de déplacement.
- Immunité aux attaques sournoises.
- Peut utiliser « Position défensive » et « Rage » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

POSITION DÉFENSIVE : le Protecteur barbare gagne 50 % de résistance à toute forme de dégâts physiques, un bonus de +2 aux jets de sauvegarde, et un malus de 50 % à la vitesse de déplacement pendant 1 tour.

RAGE : Pendant 5 rounds, la rage confère un bonus de +4 en Constitution et en Force, une pénalité de -2 à la Classe d'Armure et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts. La rage immunise aussi contre les sorts de charme, d'immobilisation, d'effroi, de labyrinthe, d'étourdissement, de sommeil, de confusion et d'absorption de niveau.

- Gagne 10 % de résistance aux dégâts contondants, tranchants, perforants et de projectiles tous les 5 niveaux, jusqu'à 40 % au niveau 20.
- Dés de vie : d12

Inconvénients :

- Ne peut pas porter d'armure plus lourde que l'armure feuilletée.
- Ne peut qu'être compétant avec les autres armes.

Archer inquisiteur :

Avantages :

- Immunité aux sorts d'immobilisation et de charme.
- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts avec les armes à projectiles tous les 3 niveaux.
- Peut atteindre la grande maîtrise (5 étoiles) avec les arcs courts, les arcs longs et les arbalètes.
- Peut utiliser « Dissipation de la magie » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux. Cette capacité a un facteur de vitesse de 1 et ses effets s'appliquent au double du niveau de l'inquisiteur.
- Peut utiliser « Vision véritable » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.
- Au niveau 4, peut utiliser la compétence « Tir ajusté » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

TIR AJUSTÉ : Toute attaque à distance effectuée dans les 10 secondes possède les effets cumulatifs suivants (en plus des dégâts normaux) en fonction du niveau de l'Archer :

Niveau 4 : La cible subit un malus de -1 au TAC0.

Niveau 8 : La cible subit un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Niveau 12 : La cible subit un malus de -1 à la Force.

Niveau 16 : +2 aux jets de dégâts du tir.

Inconvénients :

- Ne peut lancer de sorts.
- Ne pas se camoufler.
- Ne peut pas porter d'armure plus épaisse que celle de cuir clouté.
- Ne peut être que compétent (1 étoile) dans le maniement des armes de mêlée.

Traqueur chasseur de primes :

Avantages :

- +15 % en Furtivité et Pose de pièges.
- Son score de Pose de piège est égal à son score de Furtivité.
- Peut utiliser « Attaque sournoise », mais avec un multiplicateur de dégâts moindres par rapport aux voleurs :
 - Niveau 1-8 : x2
 - Niveau 9-16 : x3
 - Niveau 17+ : x4
- Peut poser des pièges comme un voleur.
- Peut poser des pièges spéciaux en plus de ceux utilisés par les voleurs. Peut utiliser cette compétence une fois par jour au niveau 1 et une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.

POSE DE PIÈGES SPÉCIAUX : Permet de poser un piège à l'endroit choisi lorsqu'aucune créature hostile n'est en vue. La puissance des pièges s'améliore à mesure que le traqueur chasseur de primes augmente de niveau et ils ne peuvent être déclenchés que par les ennemis.

Niveau 1 : Le piège inflige 3d8 +5 dégâts (projectile) et ralentit la victime pendant 5 rounds si elle échoue à un jet de sauvegarde contre les sorts à -4.

Niveau 11 : Le piège inflige 4d8 +5 dégâts (projectile) et immobilise la victime pendant 5 rounds si elle échoue à un jet de sauvegarde contre les sorts à -1.

Niveau 16 : Le piège déclenche le sort « Sphère résistante d'Otiluke » ciblé sur la victime pendant 7 rounds si elle échoue à un jet de sauvegarde contre les sorts.

Niveau 21 : Le piège déclenche le sort « Labyrinthe » sur la victime.

Désavantages :

- Ne peut pas porter d'armure plus épaisse que celle de cuir clouté.

Traqueur assassin :

Avantages :

- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts.
- +20 % en Furtivité et Se cacher dans l'ombre.
- Peut utiliser « Attaque sournoise » :
 - Niveau 1-6 : x2
 - Niveau 7-12 : x3
 - Niveau 13-18 : x4
 - Niveau 19-24 : x5
 - Niveau 25-30 : x6
 - Niveau 31+ : x7
- Peut utiliser « Arme empoisonnée » une fois par jour au niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

ARME EMPOISONNÉE :

Chaque coup réussi lors des 5 prochains rounds injecte du poison à la cible. Chaque cible ne peut être affectuée qu'une fois par round et les dégâts de poison varient selon le niveau du personnage :

1er : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 6 secondes (jet de sauvegarde contre la mort +1 pour annuler)

5e : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 12 secondes (jet de sauvegarde contre la mort pour annuler) et subit immédiatement 2 dégâts de poison (pas de jet de sauvegarde)

9e : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 18 secondes (jet de sauvegarde contre la mort à -1 pour annuler) et subit immédiatement 4 dégâts de poison (pas de jet de sauvegarde)

13e : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 24 secondes (jet de sauvegarde contre la mort à -2 pour annuler) et subit immédiatement 6 dégâts de poison (pas de jet de sauvegarde)

Inconvénients :

- Ne peut pas lancer de sorts.

Cavalier chasseur de morts-vivants :

Avantages :

- Bonus de +3 aux jets de toucher et de dégâts contre les créatures démoniaques, draconiques ou mort-vivantes.
- Peut lancer « Apaisement » une fois par jour par niveau.
- Immunité à l'immobilisation, au drain de niveau, au poison, au charme, à la terreur et aux pertes de moral.
- 20 % de résistance au feu et à l'acide.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser d'armes à projectiles.
- Ne peut pas utiliser la capacité « Imposition des mains ».

Clerc bretteur :

Avantages :

- Bonus de -1 à la classe d'armure, et -1 supplémentaire tous les 5 niveaux.
- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts tous les 5 niveaux.
- Peut se spécialiser (2 étoiles) en toute arme de mêlée de clerc.
- Peut dépenser jusqu'à 3 étoiles dans le style de combat à deux armes.

Inconvénients :

- Ne peut pas repousser les morts-vivants.

Métamorphe berserker :

Avantages :

- Peut se métamorphoser en loup-garou une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 2 niveaux.
- Niveau 13 : Peut se métamorphoser en loup-garou majeur une fois par jour.
- Peut utiliser « Furie » une fois par jour au niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

FURIE : Cet état dure 1 tour. Sous Furie, le berserker gagne +2 aux jets de toucher et de dégâts ainsi qu'à la classe d'armure, et devient immunisé à charme, à l'immobilisation, à la terreur, à la confusion, à la débilité, au labyrinthe, à l'absorption de niveaux, à l'emprisonnement, à l'étourdissement et au sommeil. Il gagne également 15 points de vie temporaires, qui sont retirés à la fin de la Furie, pouvant rendre le personnage inconscient.

Inconvénients :

- Essoufflement après la Furie : -2 aux jets de toucher et de dégâts et +2 à la Classe d'Armure.
- Ne peut utiliser aucune arme à distance.
- Ne peut porter aucune armure.
- Ne peut se métamorphoser en d'autres formes en raison de l'effort requis pour maintenir l'équilibre de sa forme primaire.

Moine assassin :

Avantages :

- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts.
- Peut effectuer des attaques sournoises qui peuvent atteindre un multiplicateur de x7.

Niveau 1-5 : x2

Niveau 6-11 : x3

Niveau 12-17 : x4

Niveau 18-23 : x5

Niveau 24-29 : x6

Niveau 30+ : x7

- Peut utiliser « Attaque empoisonnée » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

ATTAQUE EMPOISONNÉE :

Chaque coup réussi lors des 5 prochains rounds injecte du poison à la cible. Chaque cible ne peut être affectée qu'une fois par round et les dégâts de poison varient selon le niveau du personnage :

1er : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 6 secondes (jet de sauvegarde contre la mort +1 pour annuler)

5e : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 12 secondes (jet de sauvegarde contre la mort pour annuler) et subit immédiatement 2 dégâts de poison (pas de jet de sauvegarde)

9e : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 18 secondes (jet de sauvegarde contre la mort à -1 pour annuler) et subit immédiatement 4 dégâts de poison (pas de jet de sauvegarde)

13e : la cible subit 1 dégât de poison par seconde pendant 24 secondes (jet de sauvegarde contre la mort à -2 pour annuler) et subit immédiatement 6 dégâts de poison (pas de jet de sauvegarde)

Inconvénients :

- Ne peut pas être d'alignement bon.
- Ne peut utiliser la capacité Imposition des mains.
- Ne peut utiliser la capacité Coup étourdissant.

Moine tueur de magicien :

Avantages :

- Tout lanceur de sort touché subit 25 % de probabilité cumulative de rater ses incantations.
- Au niveau 10 : +4% de résistance à la magie par niveau (maximum 100% au niveau 25).

Inconvénient :

Ne peut porter aucun objet magique excepté armes et bottes.

Moine Maître-Shi :

Avantages :

- Peut attribuer 2 étoiles dans les styles de combat à deux armes et à une main.
- Peut utiliser « Spirale offensive » et « Spirale défensive » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

SPIRALE OFFENSIVE : Durant les 4 prochains rounds, la vitesse de mouvement du personnage est doublée et il obtient un bonus +2 aux jets de toucher et de dégâts, ainsi qu'une attaque supplémentaire par round. Toutes les attaques infligent le maximum de dégâts pendant la durée.

SPIRALE DÉFENSIVE : Durant les 4 prochains rounds, le personnage ne peut se déplacer, et il obtient un bonus de -1 à la classe d'armure par niveau avec un maximum de -10

Inconvénients :

- La classe d'armure n'augmente que tous les 3 niveaux.

Moine inquisiteur :

Avantages :

- Peut lancer « Dissipation de la magie » une fois par jour (une utilisation au niveau 1, puis une utilisation supplémentaire tous les 4 niveaux). Cette capacité a un facteur de vitesse de 1 et ses effets s'appliquent au double du niveau de l'inquisiteur.
- Peut lancer « Vision véritable » une fois par jour tous les 4 niveaux (une utilisation au niveau 1).
- Immunité aux sorts d'immobilisation et de charme.

Inconvénients :

- Ne peut utiliser la capacité Imposition des mains.
- Ne peut utiliser la capacité Coup étourdissant.
- Ne peut utiliser la capacité Paume vibratoire.

Moine de la lune noire traqueur :

Avantages :

- +20 % en Furtivité et Se cacher dans l'ombre.
- Peut lancer la capacité Poing de glace une fois par jour. Il gagne une utilisation au niveau 1, puis une autre tous les 4 niveaux.

POING DE GLACE : lorsque cette capacité est activée, les poings du Moine de la Lune Noire se nimbent d'une carapace de glace. Pendant 1 tour, les attaques à mains nues du moine infligent 2 points de dégâts de froid supplémentaires.

- Peut utiliser « Attaque sournoise », mais avec un multiplicateur de dégâts moindres par rapport aux voleurs :

Niveau 1-8 : x2

Niveau 9-16 : x3

Niveau 17+ : x4

- Niveau 1 : peut lancer Cécité une fois par jour.

- Niveau 3 : peut lancer Flou une fois par jour.

- Niveau 7 : peut lancer Toucher vampirique une fois par jour.

- Niveau 11 : peut lancer Image miroir une fois par jour.

- Niveau 14 : Peut lancer Hâte, Protection contre les projectiles normaux et Déviation des sorts mineure une fois par jour.

Inconvénients :

- Doit être d'alignement loyal mauvais.

- Ne peut investir de points dans la capacité Détection des illusions.

- Ne peut utiliser la capacité Imposition des mains.

- Ne peut utiliser la capacité Coup étourdissant.

Voleur métamorphe :

Avantages :

- Peut se métamorphoser en loup-garou une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 2 niveaux.

- Au niveau 13, peut se métamorphoser en loup-garou majeur une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 2 niveaux.

Inconvénients :

- Alignement limité à Neutre strict.

- Ne peut porter aucune armure, même avec la HLA "Utilisation d'objets".

Note : incompatible avec le composant "Métamorphose améliorée" du mod Tweak Anthology

Voleur Tyréen :

Avantages :

- Peut lancer « Exaltation » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.

EXALTATION : Ce sort permet au voleur d'aider et de protéger une personne autre que lui-même. Par le toucher, le lanceur supprime les effets de peur, de sommeil, de débilité mentale, de perte de conscience, et d'intoxication, ainsi que des états de berserk et de confusion de l'esprit. En outre, le bénéficiaire est protégé contre les sorts et autres attaques qui causent ces effets pendant 1 tour.

- Peut lancer « Faveur divine » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 10 niveaux.

FAVEUR DIVINE : Ce sort confère au lanceur un bonus de +1 au toucher et aux jets de dégâts tous les 3 niveaux (maximum +6). Le sort dure 2 rounds.

Inconvénients :

- Ne peut se spécialiser que dans les armes de prêtre, les épées bâtardes et les épées longues.

- Doit être d'alignement neutre bon ou loyal neutre.

Voleur Tempuséen :

Avantages :

- Peut lancer « Sainte puissance » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.

SAINTE PUISSANCE : Grâce à ce sort, le lanceur acquiert la force et les talents d'un guerrier de même niveau. Ainsi, sa force passe à 18/00, même si elle est d'habitude plus élevée, son TAC0 devient celui d'un guerrier de même niveau et il obtient 1 point de vie temporaire supplémentaire par niveau. Ces effets se prolongent pendant un round par niveau.

- Peut lancer « Chaos de la bataille » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 10 niveaux.

CHAOS DE LA BATAILLE : ce sort accorde un bonus aux alliés et applique des malus aux adversaires du lanceur dans une zone de 9 mètres de rayon centrée sur lui. Chaos de la bataille dure 1 tour et affecte au hasard la Classe d'armure, les points de vie, le TAC0, les jets de sauvegarde ou la chance des cibles. L'amplitude de l'effet débute à 1 (5 en ce qui concerne les points de vie), et augmente d'1 point (5 points en ce qui concerne les points de vie) tous les 6 niveaux du lanceur.

Inconvénients :

- N'a que 20 points de compétence à répartir dans ses compétences de roublard à chaque niveau.

- Doit être d'alignement chaotique bon, chaotique neutre, chaotique mauvais ou neutre strict.

Voleur maître-lames :

Avantages :

- Peut attribuer 3 étoiles dans le style de combat à deux armes.
- Peut utiliser « Spirale offensive » et « Spirale défensive » une fois par jour. Obtiens une utilisation supplémentaire pour chaque tous les 4 niveaux.

SPIRALE OFFENSIVE : Durant les 4 prochains rounds, la vitesse de mouvement du personnage est doublée et il obtient un bonus +2 aux jets de toucher et de dégâts, ainsi qu'une attaque supplémentaire par round. Toutes les attaques infligent le maximum de dégâts pendant la durée. Ne peut être utilisée en conjonction avec « Hâte » ou « Hâte améliorée ».

SPIRALE DÉFENSIVE : Durant les 4 prochains rounds, le personnage ne peut se déplacer, et il obtient un bonus de -1 à la classe d'armure par niveau avec un maximum de -10

Inconvénients :

- N'a que 15 points de compétence à répartir dans ses compétences de roublard à chaque niveau.

Voleur kensaï :

Avantages :

- Peut se spécialiser avec toutes les armes de voleur et maximiser tous les styles de combat.
- Bonus de -2 à la classe d'armure.
- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts tous les 3 niveaux.
- Bonus de -1 au facteur de vitesse tous les 4 niveaux.
- Peut utiliser la capacité « Kaï » une fois par jour. Obtiens une utilisation supplémentaire tous les 4 niveaux.

KAÏ : Pendant 10 secondes, toutes les attaques réussies infligent le maximum de dégâts.

Inconvénients :

- Ne peut utiliser d'armes à distance.
- Ne peut porter ni armure ni gantelets ou bracelets, même avec la HLA "Utilisation d'objets".
- N'a que 20 points de compétence à répartir dans ses compétences de roublard à chaque niveau.
- Alignement restreint aux non chaotiques.

Barde chaman :

Avantages :

- Le Barde chaman a un accès immédiat à un nombre de sorts chamaniques, qu'il peut lancer comme n'importe quel autre sort : Protection de l'esprit, Brouillard putride, Lucidité spirituelle, Feu spirituel, Rappel de l'esprit, Verrou spirituel et Portail éthéré.
- Il peut utiliser le chant chamanique à volonté.

CHANT CHAMANIQUE : Ce chant reproduit l'effet de la dance chamanique mais n'interdit pas au barde de bouger et ne lui impose pas de malus à la Classe d'armure.

Inconvénients :

- Ne peut utiliser que les armes suivantes : dague, gourdin, lance, hache, bâton, fléchette, fronde et arc court.
- Doit être d'alignement neutre bon, neutre strict ou neutre mauvais.

Scalde totémique :

Avantages :

- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts.
- La chanson du Scalde a des effets différents de celle du barde et varie en fonction de son niveau :
Niveau 1-14 : Les alliés gagnent un bonus de +2 aux jets de toucher et de dégâts et +2 à la CA.
Niveau 15-19 : Les alliés gagnent un bonus de +4 aux jets de toucher et de dégâts, +4 à la classe d'armure, et une immunité contre la peur.
Niveau 20 : Les alliés gagnent un bonus de +4 aux jets de toucher et de dégâts, +4 à la classe d'armure, et une immunité contre la peur, l'étourdissement et la confusion.

- Peut utiliser « Convocation d'esprit animal » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.

CONVOCATION D'ESPRIT ANIMAL : Le skalde totémique peut invoquer un esprit animal (ours, loup, lion ou serpent) pour l'aider pendant 6 tours. L'esprit animal a 1 DV au niveau 1, 3 DV au niveau 3, 5 DV au niveau 5, 7 DV au niveau 7 et 10 DV au niveau 10.

Inconvénients :

- Score de Vol à la tire divisé par 4.
- Ne peut être compétent qu'avec les armes utilisables par les druides.

- Alignement limité à Neutre strict.

Maître lames Lathandrien :

Avantages :

- Peut attribuer 3 étoiles dans le style de combat à deux armes.
- Peut utiliser « Spirale offensive » et « Spirale défensive » une fois par jour au niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 4 niveaux.

SPIRALE OFFENSIVE : Durant les 4 prochains rounds, la vitesse de mouvement du personnage est doublée et il obtient un bonus +2 aux jets de toucher et de dégâts, ainsi qu'une attaque supplémentaire par round. Toutes les attaques infligent le maximum de dégâts pendant la durée. Ne peut être utilisée en conjonction avec « Hâte » ou « Hâte améliorée ».

SPIRALE DÉFENSIVE : Durant les 4 prochains rounds, le personnage ne peut se déplacer, et il obtient un bonus de -1 à la classe d'armure par niveau avec un maximum de -10

- Peut utiliser « Immobilisation des morts-vivants » une fois par jour au niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.
- Peut utiliser « Bénédiction de Lathandre » une fois par jour au niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 10 niveaux.

BÉNÉDICTION DE LATHANDRE : Ce sort dure 1 round par niveau et confère +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, ainsi qu'une attaque supplémentaire par round. Il protège également contre le drain de niveau.

Inconvénients :

- Ne peut être compétent qu'avec les armes utilisables par les clercs.
- Score de Connaissances divisé par 2.
- Score de Vol à la tire divisé par 2.
- Doit être d'alignement loyal bon, neutre bon, chaotique bon ou neutre strict.

Invocateur Talotien :

Avantages :

- Bénéficie d'un bonus de +15 % pour l'apprentissage d'un sort de l'école de l'Invocation.
- Bénéficie d'un bonus de +2 pour les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école de l'Invocation.
- Les cibles souffrent d'un malus de -2 pour les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école de l'Invocation.
- Peut utiliser « Éclair » une fois par jour à partir du niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.
- Peut utiliser « Bouclier tempête » une fois par jour à partir du niveau 1, puis une fois supplémentaire tous les 10 niveaux.

BOUCLIER DES TEMPÊTES : Ce sort dure 1 round par niveau du lanceur de sorts. Il le protège contre l'électricité, le feu, le froid et les projectiles non magiques.

Inconvénients :

- Ne peut apprendre ni lancer les sorts des écoles de l'Enchantement.
- Souffre d'un malus de -15 % pour apprendre des parchemins des autres écoles.
- -4 en constitution.
- Ne peut utiliser que bâton et fronde.
- Doit être d'alignement neutre mauvais, chaotique mauvais ou chaotique neutre.

Ensorceleur entropiste :

Avantages :

- Peut mémoriser un sort de plus par niveau.
- Connaît les sorts « Rupture hasardeuse de Nahal », « Bouclier du chaos » et « Bouclier du chaos amélioré ».

Inconvénients :

- Lorsque l'ensorceleur entropiste lance un sort, le niveau auquel le sort est lancé peut varier entre cinq niveaux en-dessous et cinq niveaux au-dessus de son niveau.
- Chaque fois que l'ensorceleur entropiste lance un sort, il a 5 % de chances d'engendrer un hiatus entropique.

HIATUS ENTROPIQUE : Un hiatus entropique génère un effet complètement aléatoire à la place des effets du sort initialement lancé. Ses effets peuvent être bénéfiques ou au contraire, néfastes pour l'ensorceleur entropiste et ses alliés.

Ensorceleur Moine :

Avantages :

- Peut progresser (une étoile) dans les styles de combat à une main, à deux mains et à deux armes.
- Bonus de +2 points en vitesse de déplacement, +1 tous les 5 niveaux.
- Gagne 1/2 attaque par round tous les 3 niveaux, maximum +3 attaques par round.

- Gagne +1 dégât de mêlée et TAC0 tous les 3 niveaux, maximum +7.
- Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les Sorts.
- Parade de projectiles : +1 à la Classe d'Armure contre les projectiles par tranche de 3 niveaux.
- Sa Classe d'Armure initiale est de 9 au niveau 1, et augmente ensuite de 1 tous les 2 niveaux.
- Niveau 5 : Immunité à la maladie, à la hâte et au ralentissement.
- Niveau 7 : Peut utiliser « Imposition des mains » pour guérir 2 points de vie par niveau.
- Niveau 8 : Bonus de -1 au facteur de vitesse.
- Niveau 9 : Bonus de +1 aux jets de sauvegarde et immunité aux charmes.
- Niveau 11 : Immunité au poison.
- Niveau 12 : Bonus de -1 au facteur de vitesse.
- Niveau 14 : 3 % de résistance à la magie par niveau (démarre avec 42 % au niveau 14).
- Niveau 20 : Immunité aux armes non-magiques.
- Doit être d'alignement loyal.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser d'armes à projectiles.
- Ne connaît pas le Coup étourdissant et la Paume Vibratoire.
- Lancer deux sorts de moins par niveau et par jour.

Chaman belluaire :

Avantages :

- Peut utiliser « Convocation de familier ».
- Niveau 8 : gagne « Convocation d'animaux I » en tant que sort de niveau 1.
- Niveau 10 : gagne « Convocation d'animaux II » en tant que sort de niveau 2.
- Niveau 12 : gagne « Convocation d'animaux III » en tant que sort de niveau 3.

Inconvénients :

- Ne peut utiliser que les bâtons, les gourdins et les arc court.

Chaman justicier :

Avantages :

- Au niveau 7, il peut changer de forme en loup, en ours noir ou en ours brun une fois par jour.
- Au niveau 10, il peut changer de forme en Araignée-sabre, en Bébé wiverne ou en Salamandre de feu une fois par jour.
- Au niveau 19, il acquiert un usage supplémentaire des métamorphoses.
- Six sorts profanes jusqu'au 6ème niveau sont ajoutés à son répertoire :
 Niveau 1 : Orbe chromatique
 Niveau 2 : Toile d'araignée
 Niveau 3 : Éclair
 Niveau 4 : Invisibilité majeure
 Niveau 5 : Chaos
 Niveau 6 : Chaîne d'éclairs

Inconvénients :

- Ne peut porter d'armure plus lourde que celle de cuir.
- -2 en Force et Constitution.
- Alignement limité à Neutre strict.

Chaman archer :

Avantages :

- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts avec les armes à projectiles tous les 3 niveaux.
- Peut atteindre la grande maîtrise (5 étoiles) avec les arcs courts.
- Peut utiliser la compétence « Tir ajusté » une fois par jour tous les 4 niveaux à partir du niveau 4.

TIR AJUSTÉ : Toute attaque à distance effectuée dans les 10 secondes possède les effets cumulatifs suivants (en plus des dégâts normaux) en fonction du niveau de l'Archer :

Niveau 4 : La cible subit un malus de -1 au TAC0.

Niveau 8 : La cible subit un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Niveau 12 : La cible subit un malus de -1 à la Force.

Niveau 16 : +2 aux jets de dégâts du tir.

Inconvénients :

- Dé de vie : D6.

Chaman skalde :

Avantages :

- Bonus de +1 aux jets de toucher et de dégâts.

- Sa danse a des effets différents de celle du chaman et varie en fonction de son niveau :

Niveau 1-14 : Les alliés gagnent un bonus de +2 aux jets de toucher et de dégâts et +2 à la CA.

Niveau 15-19 : Les alliés gagnent un bonus de +4 aux jets de toucher et de dégâts, +4 à la classe d'armure, et une immunité contre la peur.

Niveau 20 : Les alliés gagnent un bonus de +4 aux jets de toucher et de dégâts, +4 à la classe d'armure, et une immunité contre la peur, l'étourdissement et la confusion.

- Sa danse ne l'empêche pas de bouger et ne lui impose pas de malus à la Classe d'armure.

Inconvénients :

- Sa danse n'invoque pas d'esprits.

Chaman totémique :

Avantages :

- Peut utiliser « Convocation d'esprit animal » une fois par jour, puis une fois supplémentaire tous les 5 niveaux.

CONVOCATION D'ESPRIT ANIMAL : Le shaman totémique peut invoquer un esprit animal (ours, loup, lion ou serpent) pour l'aider pendant 6 tours. L'esprit animal a 1 DV au niveau 1, 3 DV au niveau 3, 5 DV au niveau 5, 7 DV au niveau 7 et 10 DV au niveau 10.

Inconvénients :

- Ne peut pas danser.