Les Chroniques de Marcus Badine Tome V

Le guide des classes de prestige des Royaumes Oubliés

Conception: Jaffar.
Relecture: Astryax
Illustration: Wizard of the coast

Information de Jaffar

Ce recueil compile les conditions d'accès à toutes les classes de prestige issues des suppléments des Royaumes Oubliés en VF parus à date de mise à jour du fichier, soit 129 classes de prestiges.

Cependant, vous trouverez les conditions d'accès pour 144 classes de prestige. En effet, j'ai adjoint aux classes officielles des RO, celles que je jugeais les appropriées pour cet univers. Ces classes supplémentaires sont issues du Mdm, des 4 codex DD3.5 et du « *Manuel des Plans* ». Vous en trouverez aussi une issue du « *Manuel des Héros* » d'Archipel car je n'ai pas trouvé son équivalent ailleurs. Il s'agit du *Mage thalaturge*, spécialisé dans la navigation.

Utilisation

Pour utiliser pleinement cette aide de jeu, vous aurez besoin des ouvrages suivants: Les *Royaumes Oubliés*, *le Sud Etincelant*, *les Royaumes Serpents*, *Magie de Faerûn*, *l'Outreterre*, *Races de Faerûn*, *Cité des Splendeurs: Eauprofonde*, *L'Inaccessible Orient*, *Dogmes et Panthéon*, le *Manuel des Joueurs de Faerûn*, Le *Guide du Maître*, *Codex Martial*, *Codex Profane*, *Codex Aventureux*, *Codex Divin* et le *Manuel des Joueurs d'Archipels*.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS, créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, et Peter Adkison.

Index des classes de prestige

ADEPTE DES OMBRES 4
ADEPTE OCULAIRE 4
AGENT MENESTREL 4
AGENT ETOILE DE LUNE 4
ANCIEN HALRUEEN 4
ARACHNEE 4
ARACHNOMANCIEN 4
ARCHER HORS PAIR 4
ARCHIMAGE 5
ARCHONTE ELEMENTAIRE 5
ARPENTEUR D'HORIZON 5
ARPENTEUR DE TOILES 5
ARTIFICIER 5
ASSASSIN 5
AUSPICIEN 5
BAROUDEUR PLANAIRE 5
BERSERKER FRENETIQUE 5
BERSERKER SCARIFIE 5

BRISEUR DE HORDE 6
CABALISTE LOVE 6
CHAMPION DIVIN 6
CHAMPION MARTYR D'ILMATER 6
CHANTELAME 6
CHANTEUR DE SORT 6
CHASSEUR SHAARYEN 6
CHASSEUR DE MORT VIVANT 6
CHASSEUR DE SANG NOIR 6
CHEVALIER DES DRAGONS POURPRES 6
CHEVALIER HOSPITALIER 7
CHEVALIER ERRANT DE LUNARGENT 7
CHEVALIER DE LA LUNE BLEUE 7
CHEVALIER PROTECTEUR DE HEAUM 7
CHEVALIER NOIR 7
CHEVALIER THAYEN 7
CELEBRANTE DE SHARESS 7
CORSAIRE DE LA GRANDE MER 7
CROCHET DE SSETH 8
CROISE MAQUAR 8
DANSEUR DE SORTS 8
DEMONISTE NAR 8
DEVOT PROFANE 8
DEVIN DES PROFONDEURS 8
DISCIPLE DIVIN 8
DISCIPLE SHOU 8
DOMPTEUR ILLITTHID 8
DURTHAN 8
ECLAIREUR ORQUE 9
ECLAIREUR SAUVAGE 9
ENTROPISTE 9
EMISSAIRE DE MYRKHUL 9
ESPION DU ZHENTARIM 9
ESCLAVAGISTE THAYEN 9
ETOILE D'ARGENT 9
FRONDEUR EMBUSQUE 9
FAÇONNEUR D'OMBRES 9
FANATIQUE DE LA FLAMME NOIRE 9
FOUET DE LA MERE OCEAN 10
GARDE DU CŒUR 10
GARDE VERMINES 10
GARDESORT DE LUNARGENT 10
GARDIEN FUNERAIRE EVERESKAN 10
GARDIEN DES CIEUX DE LA GRANDE FAILLE 10
GARDIEN DES MARCHES DE LUIREN 10
GARDE MORTUAIRE 10
GARDIEN DES MYSTERES 10
GNOME DES TERRIERS 11
GRIFFONNIER AGLARONDIEN 11
GUERRIER SCALDE 11
GUERROYEUR EFFRENE 11
GUIDE DES PROFONDEURS 11
HATHRAN 11
HAUT MAGE ELFE 11
HIEROPHANTE 11
INCANTATRIXE 11
INQUISITEUR DE LA DEESSE NOYEE 11
INQUISITEUR DE LA FOI 12
JUSTICAR DE TYR 12
LAME DANSANTE 12
LANCEUR DE RUNES 12
LIMIER MAGIQUE HALRUEEN 12
MAGE DE GUERRE RAUMATHARI 12
MAGE DE GUERRE DE CORMYR 12
MAGE DE GUILDE D'EAUPROFONDE 12
MAGE MENESTREL 13
MAGE GUIDE-VOYAGEUR 13
MAGE DE L'ORDRE PROFANE 13
MAGE THALATHRUGE 13
MAGICIEL DU ZHENTARIM 13

MAGICIEN ROUGE 13
MAGISTRAT DROW 13
MAIN DE L'ADAMA 13
MAITRE ALCHIMISTE 13
MAITRE ANCESTRAL 14
MAITRE DES VIPERES 14
MAITRE TYRAN 14
MAITRE DES CONFLITS 14
MAITRE DU BOIS DE YUIR 14
MAITRE SYLVAIN 14
MAITRE DU VENT 14
MANTEAU DE LA NUIT 14
MARAUDEUR DES OMBRES CRINTI 15
MASQUE DES TENEBRES 15
MARTEAU DE MORANDIN 15
MERCENAIRE DE LA MAIN GRISE 15
MODELEUR DE MAGEFEU 15
MOINE DE LA CONSCIENCE SOLAIRE 15
MOINE DE LA MORT LONGUE 15
MOINE TATOUE DE L'ORDRE ANCIEN 15
MYSTIQUE ERRANT 15
MYSTIFICATEUR PROFANE 16
ŒIL DORE 16
ŒIL D'HORUS-RE 16
ŒIL DE GRUUMSH 16
PARANGON MENESTREL 16
POING HIN 16
PRETRE MENESTREL 16
PISTEUR NENTYAR 16
PORTEUR DE POURPRE 16
PRETRE DE GUERRE 17
PROTECTEUR DE LA GRANDE FAILLE 17
PROTECTEUR NAIN 17
QUETEUR DIVIN 17
SEIGNEUR DE L'AUBE DE LATHANDRE 17
SEIGNEUR DES CAVERNES 17
SEIGNEUR DE L'OMBRE DE TELFLAMME 17
SEIGNEUR DES TEMPETES 17
SEIGNEUR DU PAL 17
SEIGNEUR MUQUEUX 18
SEIGNEUR PUTRIDE 18
SEIGNEUR DE GUERRE ORQUE 18
SUZERAIN NAGA 18
SERVITEUR DE L'ONDE 18
TECHNO-FORGERON 18
TEMPLIER CONSACRE 18
TUEUR DE GEANTS 18
TUEUR DE SERPENTS 18
TUEUR DE MAGES 18
TRAQUEUR CONSACRE 19
VENGEUR IMASKARI 19
VIERGE BARBELEE 19
VIERGE DE LA SOUFFRANCE 19
VIZIR JORDAIN 19
VOLEUR COGNITIF 19
VOLEUR DE L'OMBRE D'AMN 19

Adepte des ombres (Mdj de Faerûn p48)

Adepte des arts profanes qui modèle la toile d'Ombre pour tisser ses sorts.

- Alignement: ne pas être bon
- Compétences: Art de la magie 8, Connaissances (Mystère) 8
- Dons: Magie de la Toile d'Ombre, un don de métamagie au choix.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine de 3ème Niveau.

Adepte oculaire (Dogmes & Panthéon p182)

Personnage exclu de sa propre société qui vénère la Grande Mère, Déesse des Tyrannoeil.

- Alignement: loyal mauvais ou neutre mauvais.
- Bonus de base en vigueur:+4.
- Compétences: Concentration 8.
- Don: Endurance.
- Race: n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux.
- Spécial: le personnage doit implorer 1 ou plusieurs tyrannoeils de le laisser entrer dans leur communauté en tant qu'adepte oculaire. Il doit renier toutes ses allégeances envers son ancienne divinité pour ne suivre que la Grande Mère.

Agent ménestrel (Mdj de Faerûn p49)

Individu qui combat le Mal, exhume les connaissances et maintient l'équilibre entre la civilisation et la nature.

- Alignement: ne pas être mauvais.
- Compétences: Connaissances (Folklore local) 4, Diplomatie 8, Psychologie 2, Survie 2.
- Don: Négociation.
- Spécial: Le candidat doit être parrainé par un membre des Ménestrels et gagner l'aval des Grands Ménestrels.

Agent Etoile de Lune (Cité des splendeurs d'Eauprofonde P78)

Membre important du Tel Teukiira, organisation fondée par Khelben "Bâton Noir" lorsqu'il quitta les Ménestrels.

- Compétences: Connaissances (Histoire) 8, Décryptage 4, Renseignements 4.
- Don: Fin limier.
- Sorts: Faculté de lancer Déguisement et identification.
- Spécial: être membre du Tel Teukiira.
- Spécial: Savoir (Aptitude de gardien du savoir ou pouvoir similaire), savoir bardique, savoir des Ménestrels ou faculté de lancer mythes et légendes.

Ancien Halruéen (Le Sud Etincelant p 22)

Quintessence du mage dans la société halruéenne.

- Compétences: Art de la magie 10, Connaissances (Mystères) 10, Diplomatie 5.
- Dons: Adepte halruéen, Signature magique, un don de métamagie au choix, un don de création d'objets.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de niveau 4.
- Spécial: le personnage doit demander à entrer au Conseil des Anciens d'Halruaa et être accepté.

Arachnée (Dogmes & Panthéon p184)

Prêtresse qui vénère Loth uniquement pour le pouvoir qu'elle accorde.

- Alignement: chaotique mauvais.
- Compétences: Art de la magie 4, Connaissances (Mystères) 4, Dressage 3, Langue (abyssal)
- Divinité tutélaire: Loth.
- Domaine: Araignée.
- Dons: Incantation statique, Survivant, Vigueur Surhumaine et, soit Botte secrète (Dague) ou Maîtrise d'une Arme exotique (Arbalète de poing)
- Race: arachnée, choldrith, dragon des profondeurs, elfe noire, demi-elfe noire, draelgoth demi-fiélon.
- Sexe: féminin.
- Sort: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3éme Niveau.
- Spécial: Doit réussir l'épreuve de Loth.

Arachnomancien (L'outreterre p29)

Lanceur de sort profane tirant leur puissance des araignées.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base aux jets de sauvegarde: Vigueur +4.
- Compétences: Connaissances (Nature) 4, Escalade 3.
- Sorts: Faculté de lancer Nuée grouillante, Pattes d'araignée et toile d'araignée en qualité de sorts profanes.
- Spécial: Le candidat doit subir un rituel de scarification.

Archer hors pair (Les Marches d'argent p109)

Spécialiste qui a consacré sa vie à parfaire son talent dans le maniement de l'arc.

- Armes: Maniement de l'art court, de l'arc court composite, de l'arc long ou de l'arc long composite.
- Bonus à l'attaque : +7.
- Compétences: Artisanat (Fabrication d'arc) 10.
- Dons: Arme en main, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision.

Archimage (Royaumes Oubliés p41)

Le plus puissant adepte de l'Art .

- Compétences: Art de la magie 15, Connaissances (Mystères) 15.
- Dons: Talent (Art de la magie), Ecole renforcée dans 2 écoles de magie.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 5 et connaissance de sorts du 5éme niveau de cinq écoles de magie différentes.

Archonte élémentaire (Dogmes et Panthéon p186)

Serviteur zélé d'un des quatre Seigneurs Elémentaires.

- Alignement: tout alignement neutre.
- Compétences: Connaissances (Nature) 8, Langue (Celle associée à son élément).
- Divinité tutélaire: Akadi, Grumbar, Istishia ou Kossuth.
- sort: Doit connaître le sort de magie divine protection contre les énergies destructives.

Arpenteur d'horizon (Guide du maître p179)

Voyageur infatigable qui visite les lieux les plus dangereux de l'univers.

- Compétences: Connaissances (Géographie) 8.
- Dons: Endurance.

Arpenteur de toiles (Outreterre p31)

Voyageur infatigable qui visite les lieux les plus dangereux de l'univers.

- Race: Chitine ou race capable de tisser de la toile à partir de son corps.
- Compétences: Déplacement silencieux 4, Discrétion 8.
- Dons: Esquive, Souplesse du serpent, Talent (Artisanat [Fabrication de pièges]).

Artificier (Magie de Faerûn p23)

Artisan exceptionnel dont les effets des inventions rivalisent avec des sorts de magie profane.

- Compétences: Artisanat (Alchimie) 3, Artisanat (Fabrication d'armures, d'armes, tailles de pierres fines et précieuses, serrurerie, orfèvrerie ou fabrication de pièges) 8, deux autres artisanats de la liste à 4, Connaissances (Architecture) 4, Connaissances (Ingénierie) 4, Profession (Apothicaire, Ingénieur, Ingénieur de siège) 3, Désamorçage/ Sabotage 2.
- Dons: Réflexes surhumains, Talent (Lié à un artisanat ci-dessus).
- Race: Gnome ou humain de la région du Latan.
- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie profane de 1er niveau de l'école des illusion.

Assassin (Guide du maître p180)

Personne passée maître dans l'art de donner la mort.

- Alignement: Mauvais.
- Compétences: Déguisement 4, Déplacement silencieux 8, Discrétion 8.
- Spécial: Pour être acceptée au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée.

Auspicien (Dogmes et Panthéon p188)

Personnage qui manipule le hasard au service de Beshaba ou de Tymora.

- Alignement: Chaotique.
- Bonus de base de Réflexes: +2
- Bonus de base de Vigueur: +5
- Domaine: Chance.
- Dons: Esquive, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de Fer.
- Spécial: doit se faire administrer par un autre auspicien un poison appelé le sang de Tyché.

Baroudeur planaire (Manuel des Plans p27)

Erudit magique spécialisé dans l'art du voyage entre les plans.

- Compétences: Art de la magie 10, Connaissances (Plans) 4, Concentration 10.
- Don: Création d'objets merveilleux.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 5.
- Spécial: Doit s'être rendu au moins une fois dans un plan intérieur ou extérieur

Berserker frénétique (Codex martial p18)

Redoutable barbare défenseur de la Rashéménie.

- Bonus de basse à l'attaque: +6
- Dons: Attaque en puissance, Enchaînement, Rage destructrice, Rage intimidante.
- Spécial: Etre capable d'entrer en rage.

Berserker scarifié (L'inaccessible orient p19)

Redoutable barbare défenseur de la Rashéménie.

- Bonus de basse à l'attaque: +7
- Compétences: Artisanat (Scarification) 5, Intimidation 5, Psychologie 2.
- Dons: Survivant, Volonté de fer, 1 don de la loge de Berserker.
- Région: Rashéménie.
- Spécial: Etre capable d'entrer en rage.

Briseur de horde (Les Marches d'Argent p111)

Guerrier fanatique qui fait de l'éradication des hordes d'humanoïdes monstrueux sa priorité.

- Bonus de base à l'attaque: +5
- Compétences: Artisanat (Folklore local) 5, Détection 5.
- Dons: Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînement..

Cabaliste lové (Les Royaumes serpents p159)

Mage Yuan-Ti suivant la voie de la magie profane dans le plus grand secret.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +7
- Compétences: Concentration 9, Connaissances (Mystères) 9.
- Race: Yan-Ti.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de niveau 3.

Champion divin (Mdj de Faerûn p51)

Bras armé de sa divinité tutélaire.

- Bonus de base à l'attaque: +5
- Compétence: Connaissances (Religion) 3
- Divinité tutélaire: le champion divin doit avoir une divinité tutélaire et il doit s'agir du dieu dont il est le champion.
- Don: Arme de prédilection (Arme du dieu)

Champion martyr d'Ilmater (Mdj de Faerûn p180)

Champion martyr au service du Dieu Brisé.

- Alignement: Loyal bon.
- Compétences: Connaissances (Religion) 9, une autre compétence libre à 9.
- Divinité tutélaire: Ilmater.
- Don: Auréole de lumière, Endurance.
- Spécial: Le personnage doit avoir sacrifié sa vie avec héroïsme, puis avoir été rappelé à la vie.

Chantelame (Race de Faerûn p179)

Combattant elfe qui manie l'art, l'escrime et la magie profane.
Race: Elfe ou demi-elfe.

- Bonus à l'attaque: +5.
- Compétences: Acrobatie 5, Concentration 4, Représentation (Danse) 3.
- Dons: Arme de prédilection (Epée longue ou rapière), Esquive, Expertise du combat, Incantation statique, Magie de guerre.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 1.

Chanteur de sort (Race de Faerûn p179)

Adepte d'une ancienne tradition bardique elfe.

- Race: Elfe ou demi-elfe.
- Compétences: Connaissances (Mystères) 8, Représentation (Chant) 8.
- Dons: Sciences du contresort, Talent (Représentation).
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 1 sans préparation.
- Spécial: Aptitude de musique de barde.

Chasseur shaaryen (Mdj de Faerûn p53)

Cavalier nomade , chasseur et cavalier émérite.

- Bonus de base à l'attaque: +5
- Compétences: Dressage 4, Equitation 6, Survie 8.
- Dons: Combat monté, Fraternité animale, Pistage, Tir monté.
- Région: le Shaar

Chasseur de mort vivant (Codex martial p 25)

Fanatique qui poursuit, jour après jour, les morts vivants pour le compte de sa divinité tutélaire.

- Compétences: Connaissances (Religion) 5.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Divinité tutélaire: Lathandre, Kelemvor, Jerghal.
- Alignement: Ne pas être mauvais.
- Spécial: pouvoir de renvoi des morts vivants.

Chasseur de sang noir (Mdj de Faerûn p182)

Adepte monstrueux de Malar qui pousse le mal et l'horreur à son paroxysme.

- Compétences: Connaissances (Nature) 4, Contrôle de forme (Lycanthrope infecté uniquement) 8, Saut 6, Survie 6.
- Divinité tutélaire: Malar.
- Dons: Attaque en puissance, Attaque naturelle maléfique.
- Race: Lycanthrope

Chevalier des Dragons Pourpres

(Mdj de Faerûn p54)

Officier des armées royales du Cormyr.

- Alignement: n'être ni mauvais, ni chaotique.
- Bonus à l'attaque: +4.
- Compétences: Détection 2, Diplomatie ou Intimidation 1, Equitation 2, Perception auditive 2.
- Région: Cormyr ou Connaissance (Cormyr) 8.
- Spécial: le candidat doit être membre des Dragons Pourpres.

Chevalier hospitalier (Codex divin p21)

Membre d'un Ordre d'élite de chevalerie affilié au Dieu Brisé ou au Seigneur des veilleurs.

- Alignement: Ne doit pas être chaotique.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Divinité tutélaire: Ilmater ou Heaum.
- Compétences: Dressage 5, Equitation 5.
- Dons: Attaque au galop, combat monté.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de niveau 1.
- Spécial: le personnage doit appartenir à l'un des Ordres suivants: *Les Cœurs nobles*, Les *Guerriers de la Sainte Souffrance*, *La Coupe d'or* et *L'Ordre de la Rose Chatoyante* pour Ilmater ou à celui des *Veilleurs de blessés* si la divinité tutélaire est Heaum.

Chevalier errant de Lunargent (Les Marches d'Argent p112)

Combattant chargé de la sécurité de la ville de Lunargent et de ses habitants.

- Alignement: Bon.
- Bonus à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Folklore local) 4, Détection 4, Equitation 4, Survie 2.
- Dons: Arme de prédilection (Lance d'arçon légère ou lourde), Attaque au galop, Combat monté, Survivant.
- Spécial: le candidat doit servir pendant au moins un an parmi les Chevaliers d'Argent et ensuite demander au Grand Chevalier Commandeur d'être détaché auprès des chevaliers errants; ou bien gagner le titre de chevalier errant par l'entremise de Taern Lamecornue, Haut Mage de Lunargent.

Chevalier de la Lune Bleue (Cité des splendeurs d'Eauprofonde P78)

Soldat d'élite qui mène une lutte sans fin contre Shar, la Maîtresse de la nuit.

Alignement: Bon.

- Bonus de base à l'attaque: +4.
- Compétences: Concentration 8, Connaissances (Mystères) 4, Connaissances (Religion) 4.
- Divinité tutélaire: Séluné ou Mystra.
- Dons: Création d'armes et d'armures magiques, Magie lunaire et Arme de prédilection (Masse d'arme lourde) ou Maniement d'une arme exotique (Shuriken)
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane spontanée.
- Spécial: Faculté de renvoyer les morts vivants, être membre de l'ordre de la Lune Bleue.

Chevalier protecteur de Heaum (Codex Martial p36)

Combattant d'un des ordres affiliés de l'église de Heaum, qui consacre sa vie à protéger l'humanité contre les monstres.

- Alignement: Loyal ou Loyal Bon.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Noblesse & Royauté) 5, Diplomatie 6, Equitation 6.
- Divinité tutélaire: Heaum
- Dons: Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Port des armures lourdes, Succession d'enchaînement.
- Spécial: le personnage doit appartenir à l'un des Ordres suivants: *Les Compagnons de la Vision Vraie*, *Les Chevaliers Porte Glaive*, *Les Chevaliers Vigilants* ou *les Vigiles de Heaum*.

Chevalier noir (Guide du Maître p183)

Incarnation du mal, à la réputation de noirceur et de félonie.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +6.
- Compétences: Connaissances (Religion) 2, Discrétion 5.
- Dons: Attaque en puissance, Enchaînement, Sciences de la destruction.
- Spécial: le postulant doit avoir établi un contact amical avec un extérieur mauvais.

Chevalier thayen (Seigneur des Ténèbres p64)

Combattant d'élite habitué à la magie et loyaux aux mages rouges.

- Alignement: autre que Bon.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Folklore Thay) 2, Connaissances (Mystères) 2, Intimidation 2.
- Dons: Volonté de fer, Arme de prédilection (Epée longue).
- Race: Humain.
- Région: Thay.
- Spécial: Ne doit pas être un esclave et doit prêter serment d'allégeance aux mages rouges.

Célébrante de Sharess (Mdj de Faerûn p178)

Séductrice, guerrière et hédoniste, elle est une pieuse championne du Bien.

- Alignement: Chaotique Bon.
- Compétences: Diplomatie 7, Représentation (Au choix) 7.
- Divinité tutélaire: Sharess.
- Dons: Vœu pieux, Vœu de pureté.
- Sexe: Féminin.

Corsaire de la Grande Mer (Le Sud Etincelant p 24 et Codex aventureux ou Manuel du Héros d'Archipel)

Maître des flots pourvu d'une sacrée dose d'insouciance.

- Bonus de base à l'attaque: +3.

- Compétences: Profession (Marin) 8, Natation 5, Estimation 4.

Crochet de Sseth (Les Royaumes serpents p160)

Espion qui agit dans l'ensemble de Faerûn pour le compte des Yan-Ti.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +7.
- Divinité tutélaire: Sseth.
- Dons: deux dons parmi les suivants: Discret, Doigts de fée, Fin limier, Fourberie, Négociation, Persuasion, Savoir-faire mécanique, Vigilance.
- Race: Yan-Ti, Humain, Hybride, Corrompu ou tout être de création Yan-Ti.
- Spécial: le personnage doit avoir tué au nom de Seth et aidé un yan-ti sans avoir négocié de paiement ou de récompense préalable.

Croisé Maquar (Le Sud Etincelant p25)

Combattant d'une caste de nobles guerriers de la nation d'Estagund.

- Alignement: Loyal Bon ou Loyal Neutre.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétence: Connaissances (Noblesse & Royauté) 4.
- Divinité tutélaire: l'Adama
- Dons: Arme de prédilection (Cimeterre à deux mains), Expertise du combat, Vigilance.
- Région: Eaux Dorées.
- Spécial: Le personnage doit avoir une réputation d'individu honorable et dévoué. Il doit vivre pendant un mois en observant le code de conduite des croisés maquar avant d'être admis au sein de l'ordre.

Danseur de sorts (Magie de Faerûn p26)

Lanceur de sort qui puise la force de sa magie dans l'énergie du chant et de la danse.

- Compétences: Représentation (Danse et 5 autre forme au choix 6), Acrobatie 6, Concentration 6.
- Dons: Endurance, Esquive, Magie de guerre, Souplesse du serpent.
- Sorts: Capacité de lancer des sorts profanes de niveau 3.

Démoniste Nar (L'Inaccessible Orient p19)

Expert dans l'art de la convocation des démons.

- Compétences: Connaissances (Plan) 10, Intimidation 5, Psychologie 2, Langue (Abyssal).
- Dons: Ecole renforcée (Invocation), Volonté de fer.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de 4éme niveau et des sorts profanes de 4ème niveau dont un sort de la famille Convocation de monstres.

Dévot profane (Mdj de Faerûn p55)

Serviteur séculier de leur divinité tutélaire.

- Compétences: Art de la magie 8, Connaissances (Religion) 8.
- Divinité tutélaire: le dévot profane doit avoir une divinité tutélaire et il doit s'agir du dieu dont il est le dévot.
- Don: Extension de portée.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 4éme Niveau.

Devin des profondeurs (Outreterre p32)

Personnage ayant une connaissance approfondie de la terre et de tout ce qu'elle dissimule.

- Compétences: Connaissances (Outreterre) 8, Survie 2.
- Don: Ecole renforcée (Divination)
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 2éme Niveau.

Disciple divin (Mdj de Faerûn p56)

Incarnation vivante de sa divinité tutélaire.

- Compétences: Connaissances (Religion) 8, Diplomatie 5.
- Divinité tutélaire: le disciple divin doit avoir une divinité tutélaire et il doit s'agir du Ddieu dont il est le dévot.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 4éme Niveau.

Disciple shou (L'Inaccessible Orient p22)

Spécialiste des arts martiaux de Kara-Tûr.

- Bonus de base à l'attaque: +3.
- Bonus de base de réflexes: +2.
- Compétences: Acrobatie 4, Equilibre 4, Saut 8.
- Dons: Arme de prédilection (Combat à mains nues), Esquive, Sciences du combat à mains nues.
- Région: Tesk, Kara-Tûr.

Dompteur Illitthid (Ombreterre p33)

Illithid qui pense que la force militaire est le paramètre essentiel de la conquête du multivers.

- Race: Illithid, créature illithid ou demi-illithid
- Dons: Arme de prédilection (Tentacule), Attaque en puissance, Vigueur surhumaine.
- Bonus de base à l'attaque: +6

Durthan (L'Inaccessible Orient p24)

Sorcière qui puise son pouvoir dans les esprits sombres de Rashéménie.

- Alignement: Ne doit pas être bon.
- Dons: Sciences du contresort, Volonté de fer, un don de métamagie.

- Région: Rashéménie.
- Sexe: Féminin.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins et profanes de niveau 2.

Eclaireur orque (Les Marches d'Argent p114)

Espion qui rôde en périphérie de la civilisation afin de collecter des informations pour son seigneur de guerre.

- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Déplacement silencieux 5, Survie 4.
- Dons: Discret, Endurance, Vigilance.
- Race: Orque, Demi-orque, Tanarukk.

Eclaireur sauvage (Les Marches d'Argent p115)

Espion des contrées sauvages qui traverse les espaces vierges et les territoires reculés en quête d'informations importantes.

- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Nature) 4, Déplacement silencieux 4, Discrétion 8, Survie 4.
- Dons: Endurance, Pistage.

Entropiste (Seigneurs des Ténèbres p138)

Serviteur de Tiamat obsédé par la destruction des magiciens.
Alignement: Loyal Mauvais.

- Compétences: Art de la magie 4, Connaissances (Mystères) 5.
- Dons: Education, Vigueur surhumaine.
- Divers: doit avoir tué un elfe, un ensorceleur ou un magicien, soit en combat, soit en le sacrifiant sur un bûcher.
- Sorts: Doit être capable de lancer des sorts divins de niveau 4.
- Divinité tutélaire: Entropie (Tiamat)

Emissaire de Myrkhul (Dogmes et Panthéon p190)

Porteur de l'essence divine du Dieu des Morts.

- Alignement: Mauvais.
- Compétences: Connaissances (Plans) 8.
- Divinité tutélaire: Myrkhul.
- Spécial: Avoir été en contact avec la Couronne des âmes.

Espion du Zhentarim (Mdj de Faerûn p58)

Les yeux et les oreilles du Réseau Noir.

- Alignement: mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +5
- Compétences: Bluff 5, Contrefaçon 5, Déguisement 5, Renseignement 5.

Esclavagiste thayen (L'Inaccessible Orient p26)

Malfrat cruel, passé maître dans l'art de produire des esclaves dociles.

- Alignement: Mauvais.
- Compétences: Estimation 10, Intimidation 10, Maîtrise des cordes 5.
- Race: Humain.
- Région: Thay.
- Spécial: Dégâts d'attaque sournoise à +2d6.

Etoile d'argent (Dogmes et Panthéon p191)

Serviteur de la tolérance et de la liberté; ennemi juré de Shar.
Alignement: Chaotique Bon.

- Compétences: Psychologie 2, Survie 2
- Divinité tutélaire: Séluné.
- Domaine: Lune.
- Dons: Attaque éclair, Combat aveugle, Esquive, Souplesse du serpent.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 2éme Niveau.

Frondeur embusqué (Race de Faerûn p181)

Spécialiste dans l'utilisation de l'arme que l'on associe couramment à la race halfeline.

- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Artisanat (Fabrication d'armes exotiques) 3, Détection 6, Discrétion 4.
- Dons: Maniement d'une arme exotique (Fronde de guerre halfeline), Maniement d'une arme exotique (Pierre ricoche), Tir à bout portant, Tir de précision.
- Race: Halfelin.

Façonneur d'ombres (Outreterre p35)

Lanceur de sort qui tisse sa propre réalité à partir de rien.

- Compétence: Déguisement 4.
- Dons: Ecole renforcée (Illusion), Ecole supérieur (Illusion)
- Sorts: Faculté de lancer au moins un sort de niveau 3 pourvu du registre Illusion (Ombre)

Fanatique de la Flamme Noire (L'Inaccessible Orient p28)

Tueur fanatique au service du Dieu Kossuth.

- Alignement: ne doit pas être bon.
- Compétences: Connaissances (Religion) 8, Déplacement silencieux 8, Discrétion 8.
- Divinité tutélaire: Kossuth..
- Dons: Maniement d'une arme exotique (Kukri, Volonté de fer)
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de niveau 2.
- Spécial: Attaque sounoise +1d6.

- Spécial: le personnage doit avoir tué un ennemi de Kossuth dans le seul but d'entrer dans l'ordre.

Fouet de la Mère Océan (Outreterre p36)

Fidèle adorateur de Blibdoolpoolp qui entretient une étroite communion avec Mère Océan.

- Race: Kuo toa
- Alignement: Loyal Mauvais, Chaotique Mauvais, Neutre.
- Compétences: Connaissances (Religion) 5.
- Sort: Faculté de lancer des sorts divins de niveau 3.
- Divinité tutélaire: Blibdoolpoolp.

Garde du cœur (Dogmes et Panthéon p193)

Esthète et hédonisme qui cherche plaisir et beauté en toute chose.

- Alignement: Chaotique Bon.
- Bonus de base aux jets de Réflexes: +2.
- Compétences: Bluff 3, Diplomatie 6, Langue (Sylvestre)
- Divinité tutélaire: Sunie.
- Dons: Ecole renforcée (Enchantement), Esquive, Maniement des armes exotiques (Fouet), Souplesse du serpent.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3éme Niveau.

Garde vermines (Outreterre p37)

Druide pour qui les insectes sont des créatures dont les facultés d'adaptation inspirent le respect.

- Compétences: Connaissance (Nature) 8, Dressage 8.
- Dons: Volonté de fer.
- Spécial: Pouvoir de forme animale

Gardesort de Lunargent (Mdj de Faerûn p59)

Combattant de la Gardesort, organisation d'élite de lanceurs de sorts profanes.

- Alignement: ne pas être mauvais.
- Compétences: Art de la magie 5, Concentration 8.
- Dons: Magie de guerre, un don de métamagie au choix.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 4éme Niveau.
- Spécial: le candidat doit être accepté au sein de la Gardesort.

Gardien funéraire evereskan (Mdj de Faerûn p 61)

Combattant chargé de la défense des tombeaux des Seigneurs elfes d'Evereska.

- Bonus de base à l'attaque: +4.
- Compétences: Déplacement silencieux 5, Détection 2, Discrétion 5, Perception auditive 2, Survie 5.
- Dons: Pistage, Vigilance.
- Race: elfe.
- Région: Evereska.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 2éme Niveau.

Gardien des cieux de la grande faille (Race de Faerûn p183)

Combattant nain monté à dos d'hippogriffe.

- Compétences: Dressage 4, Equitation 8, Saut 4.
- Dons: Combat monté, Robustesse.
- Race: Nain d'or.

Gardien des marches de Luiren (Le Sud Etincelant p28)

Protecteur des frontières de la nation halfeline.

- Alignement: Ne pas être mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +4.
- Compétences: Connaissances (Folklore Luiren) 5, Connaissances (Géographie) 8.
- Dons: Fin limier, Pistage, Vigilance.
- Race: Halfelin.
- Région: Luiren.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine 1.

Garde mortuaire (Dogmes et Panthéon p191)

Guerrier et jeteur de sorts au service du Juge des Damnés.
Alignement: Loyal neutre.

- Bonus de base au jet de Volonté: +4.
- Compétences: Diplomatie 5, Connaissances (Plan) 5
- Divinité tutélaire: Kelemvor.
- Dons: Emprise sur les morts vivants, Vigueur surhumaine.
- Spécial: le personnage doit avoir détruit un mort vivant d'au moins 5DV.

Gardien des Mystères (Dogmes et Panthéon p195)

Pasteur de Mystra chargé de protéger l'intégrité de la Toile.

- Compétences: Art de la magie 8, Connaissances (Mystères) 8.
- Divinité tutélaire: Mystra.
- Domaine: Magie ou Sort.
- Dons: un don de Création d'objets, un don de métamagie, Maniement des armes exotiques (Shuriken),plus un don parmi: Retardement de sort, Sort jumeau, Sort persistant.
- Race: elfe, humain et demi-elfe.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 2éme Niveau. Faculté de lancer Dissipation de la magie.

- Spécial: doit avoir créé un objet magique, permanent ou non.

Gnome des terriers (Race de Faerûn p184)

Spécialiste des combats en espaces réduits.

- Alignement: Tous sauf chaotique.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Détection 5, Perception auditive 5.
- Dons: Attaques réflexes, Esquive, Sciences de l'initiative.
- Race: Gnome.

Griffonnier aglarondien (L'Inaccessible Orient p29)

Le chevalier aérien, protecteur d'Aglarond au service de la Simbule.

- Alignement: Ne doit pas être mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +3.
- Compétences: Détection5, Diplomatie 5, Equitation 10.
- Dons: Attaque au galop, Combat monté.
- Région: Aglarond.

Guerrier scalde (Race de Faerûn p185)

Barde nordique ne vivant que pour la musique et la guerre.

- Compétences: Concentration 6, Représentation (Déclamation) 9.
- Dons: Attaque en puissance, Enchaînement.

Guerroyeur effréné (Race de Faerûn p186)

Guerrier berserker légendaire du peuple nain.

- Alignement: Tout sauf loyal.
- Bonus à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Religion) 2, Intimidation 8, Représentation (Chant) 2.
- Dons: Attaque en puissance, Enchaînement.
- Race: Nain.
- Spécial: Capacité d'entrer en rage.

Guide des profondeurs (Outreterre p39)

Spécialiste qui sait non seulement se jouer des challenges physiques de l'outreterre, mais qui est également capable de vaincre les barrières culturelles et sociales.

- Alignement: Tout sauf mauvais.
- Compétences: Connaissance (Outreterre) 5, Diplomatie 5, Equilibre 2, Escalade 8, Maîtrise des cordes 2, Renseignements 5, Survie 5.
- Dons: Pistage, Vigilance.
- Spécial: le personnage doit connaître au moins 4 langues.

Hathran (Mdj de Faerûn p62)

Sorcière de Rashéménie luttant contre les déprédations du royaume de Thay.

- Alignement: Loyal bon, loyal neutre ou neutre bon.
- Compétences: Connaissances (Rashéménie).
- Divinité tutélaire: Chauntéa, Mailikki ou Mystra.
- Dons: Ethran, Prestige.
- Région: Rashéménie.
- Sexe: féminin.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de 4éme Niveau.
- Spécial: la candidate doit être membre des Sorcières de Rashéménie et ne peut posséder qu'écriture des parchemins en qualité de don de création d'objets.

Haut mage elfe (Race de Faerûn p187)

Haut mage passé maître dans l'art de créer ses propres sorts.

- Compétences: Art de la magie 25, Connaissances (Mystères) 25.
- Dons: Talent épique (Art de la magie), Talent épique (Connaissances Mystères)
- Race: Elfe du soleil, Elfe de lune, Elfe des bois.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de niveau 9.
- Spécial: Doit avoir satisfait à l'examen minutieux de tous les hauts mages existants et obtenu leur approbation unanime.

Hiérophante (Royaumes oubliés p48)

Pratiquant de la magie divine qui prend de l'importance aux yeux de son dieu.

- Compétences: Connaissances (Religion) 15.
- Dons: Un don de métamagie au choix.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine niveau 7.

Incantatrixe (Mdj de Faerûn p 64)

Maîtresse de la métamagie qui se consacre à l'étude des sorts et des techniques qui affectent d'autres sorts.

- Compétences: Art de la magie 4, Concentration 4, Connaissances (Mystères) 8, Connaissances (Plans) 8
- Dons: Volonté de fer, un don de métamagie au choix.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 3éme Niveau.
- Spécial: La candidate ne peut prendre Abjuration en guise d'école interdite.

Inquisiteur de la déesse noyée (Outreterre p41)

Moine Kuo Toa qui consacre sa vie à sa divinité et à son Eglise.

- Alignement: Loyal Mauvais ou Loyal Neutre.

- Compétences: Concentration 8, Connaissances (Religion) 4.
- Divinité tutélaire: Blibdoolpoolp.
- Don: Sciences du combat à mains nue.
- Race: Kuo Toa.

Inquisiteur de la Foi (Codex divin p41)

Prêtre qui traque le mal et la corruption au sein même de l'ordre clérical.

- Alignement: Loyal Bon ou Loyal Neutre.
- Bonus de base de sauvegarde de Volonté: +1.
- Compétences: Art de la magie 4, Connaissances (Mystères) 4, Connaissances (Religion) 4.
- Sorts: Faculté de lancer *Zone de vérité* comme sort divin.
- Spécial: faire partie d'une Eglise loyale bonne ou d'un ordre religieux, et doit avoir découvert une forme quelconque de corruption au sein de cette organisation.

Justicar de Tyr (Mdj de Faerûn p67)

Elite des serviteurs mortels de Tyr le Juste.

- Alignement: Loyal bon.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Floklore local) 4, Connaissances (Religion) 6, Diplomatie 7.
- Divinité tutélaire: Tyr.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 2éme Niveau.

Lame dansante (Dogmes et Panthéon p197)

Adepte qui prône l'harmonie entre les drows et les autres peuples.

- Bonus de base à l'attaque: +5
- Compétences:Diplomatie 5, Langues (Elfe, Commun d'Outreterre), Représentation (Chant et Danse) 5.
- Divinité tutélaire: Eilistrae.
- Dons: Arme de prédilection (N'importe quelle épée), Esquive, Expertise du combat, Talent (Représentation).
- Race et sexe: un femme elfe ou demi-elfe. (Drow compris)
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de niveau 2.
- Spécial: avoir vu au moins une fois un lever de soleil et vécu pendant un mois entier à la surface (Sans aller dans l'Outreterre) dansant chaque nuit sous la lueur de la lune.

Lanceur de runes (Mdj de Faerûn p69)

Créateur des runes de pouvoirs inventées par les nains et les géants.

- Compétences: Art de la magie 8, Artisanat (Calligraphie, ferronnerie, taille des pierres fines ou précieuses, travail de la pierre ou travail du bois) 8.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3éme Niveau.

Limier magique halruéen (Le Sud Etincelant p30)

Inquisiteur d'Halruaa chargé de contenir les renégats.

- Compétences: Art de la magie 5, Concentration 5, Psychologie 4, Renseignements 4.
- Divinité: Azouth.
- Dons: Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigueur surhumain.
- Région: Halruaa
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de niveau 4 (Dont 3 sorts nécessitant un jet de Vigueur et 3 sorts nécessitant un jet de Réflexes).

Mage de guerre raumathari (L'inaccessible Orient p31)

Mercenaire et aventurier en quête de bataille contre les forces démoniaques.

- Compétences: Langues (Roushoum et Imsakari)
- Dons: Magie de guerre, Maniement d'une arme exotique (Epée bâtarde), un don de métamagie.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 3 et connaissance d'au moins 4 sorts de l'école d'Evocation.
- Spécial: le personnage doit être initié par un membre de cet ordre antique et mystérieux.

Mage de guerre de Cormyr (Magie de Faerûn p31)

Mage de bataille les plus respecté de tout Faerûn.

- Alignement: Non mauvais.
- Compétences: Art de la magie 10.
- Dons: Extension de zone, Extension de portée, Maniement d'une arme de guerre (Au choix).
- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie profane de niveau 4.

Mage de guilde d'Eauprofonde (Magie de Faerûn p32)

Magicien membre de l'Ordre vigilant des mages et protecteur d'Eauprofonde.

- Alignement: Non mauvais.
- Compétences: Art de la magie 8, Artisanat (Alchimie) 4, Connaissances (Mystères) 8.
- Dons: Ecriture de parchemins, 1 don de métamagie, Efficacité des sorts accrue ou Ecole renforcée.
- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie profane niveau 3.
- Spécial: les postulants doivent verser 1000 po lors de la cérémonie d'initiation.

Mage ménestrel (Magie de Faerûn p19)

Agent chargé de soutenir l'organisation grâce à ses capacités magiques mais aussi d'étudier, d'archiver et de transmettre les anciens savoirs.

- Alignement: Non mauvais.
- Compétences: Art de la magie 8, Connaissances (Mystères) 8, Connaissances (Folklore local) 5, Connaissances (Au choix) 2, Concentration 4, Psychologie 2.
- Dons: Extension de durée, Vigilance.
- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie profane de niveau 3.
- Spécial: Le candidat doit être parrainé par un membre des Ménestrels et gagner l'aval des Grands Ménestrels.

Mage guide-voyageur (Codex profane p34)

Le guide voyageur se concentre sur ses pouvoirs de transports.

- Compétences: Connaissances (Géographie) 10, Connaissances (mystères) 10.
- Sorts: Faculté de lancer *Téléportation*.
- Spécial: Etre membre de la Guilde des Bottes et de la Piste.

Mage de l'Ordre Profane (Codex profane p43)

Lanceur de sorts profane appartenant à l'université de Mathghamhna.

- Compétences: Art de la magie 8, Connaissances (Mystères) 8.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 2.
- Spécial: Les conditions d'accès varient suivant le niveau auquel le postulant prêtant accéder. Initié (Période d'essai de 6 mois, Serment d'initié, Versement d'un droit d'admission de 1000 po/ niveau) ou Magicien de la Guilde (Passage de l'Ultime Epreuve, Serment de Magicien, Versement d'un droit d'admission de 1000 po/ niveau), Conseiller de la Guilde

Mage Thalathruge (Manuel du héros Archipels p81)

Mage spécialisé dans l'art de la navigation et l'étude de la mer.

- Compétences: Profession (Marin) 8, Connaissances (Mystère) 5.
- Don: Prestige.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 3.
- Spécial: doit diriger ou être second sur un navire.

Magiciel du Zhentarim (Seigneurs des Ténèbres P102)

Un magiciel est un lanceur de sorts profanes jouant pour le Zhentarim le rôle d'espion ou de force de dissuasion armée.

- Compétences: Art de la magie 3, Diplomatie 2, Dressage 2, Connaissances (Géographie) 2.
- Dons: Magie de guerre, Volonté de fer, Combat monté.
- Sorts: Faculté de lancer Détection de pensée, Invisibilité, Suggestion, plus un sort de convocation de monstres de Niveau 3 ou plus.
- Spécial: Membre en bonne position du Zhentarim.

Magicien rouge (Royaumes Oubliés p51)

Maître de Thay qui cherche à étendre son règne sur l'ensemble de Faerûn.

- Alignement: Autre que bon.
- Compétences: Art de la magie 8.
- Race: Humain de Thay
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de niveau 3.

Magistrat drow (Outreterre p42)

Mortel pourvu d'une cruauté de fiélon, le magistrat drow est un chevalier corrompu baigné de l'énergie divine de Selvetarm.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Connaissances (Religion) 4, Intimidation 4.
- Dons: Attaques réflexes, Festin de Loth.
- Race: Drow.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de 1er Niveau.
- Spécial: Le candidat doit survivre aux rites d'entrée administrés par le clergé de Selvetarm ou de Loth.

Main de l'Adama (Le Sud Etincelant p32)

Leader bienveillant, à la fois juge et juré et protecteur du peuple.

- Alignement: Loyal Bon ou Loyal Neutre.
- Compétences: Connaissances (Religion) 8, Diplomatie 8, Premiers secours 8.
- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie divine de niveau 3.

Maître alchimiste (Magie de Faerûn p34)

Le maître alchimiste est un lanceur de sort spécialiste qui se spécialise dans la production d'élixirs et de potions qui reproduisent les effets de sorts.

- Compétences: Art de la magie 10, Artisanat (Alchimie) 10
- Dons: Artisan magique (Préparation de potion, Préparation de potions), Talent (Alchimie).

- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie profane ou divine de niveau 4.

Maître ancestral (Les Royaumes serpents p162)

Abomination ayant développé de puissantes facultés psionniques.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +9
- Compétences: Concentration 15, Connaissances (Mystères) 10.
- Race: Yan-Ti.
- Spécial: le personnage doit avoir accès à une bibliothèque importante, un mentor ayant 14 niveaux d'ensorceleur, de magicien, des facultés psionniques ou des niveaux psionniques.

Maître des vipères (Les Royaumes serpents p164)

Yuan-Ti solitaire , rejetant les intrigues du collectif et les querelles religieuses.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +7
- Compétences: Connaissances (Nature) 8.
- Race: Yan-Ti.
- Don: Vigueur surhumaine.

Maître tyran (Dogme et Panthéon p198)

Fidèle serviteur de Baine, une main de fer dans un gant de plates.

- Alignement: Loyal mauvais.
- Bonus à l'attaque: +4
- Compétences: Intimidation 4, Psychologie 5.
- Divinité tutélaire: Baine.
- Domaine: Tyrannie, Haine.
- Dons: Ecole renforcée (Enchantement), Prestige, Talent (Intimidation).
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de Niveau 3.
- Spécial: Un compagnon d'arme de niveau 6 minimum.

Maître des conflits (Dogme et Panthéon p199)

Comploteur de l'ombre au service du Prince des Mensonges.

- Compétences: Bluff 4, Déguisement 8, Intimidation 4, Langue (Abyssal)
- Dons: Arme de prédilection (Epée longue), Ecole renforcée (Illusion), Volonté de fer.
- Divinité tutélaire: Cyric.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de Niveau 3.
- Spécial: Le personnage doit avoir tué à lui seul un illusionniste, un prêtre de Cyric ou toute autre personne ayant le don Ecole renforcée (Illusion)

Maître du bois de Yuir (L'Inaccessible Orient p33)

Membre d'élite des forestiers du bois d'Yuir qui lutte contre toute influence maléfique.

- Alignement: Ne doit pas être mauvais.
- Compétences: Connaissances(Nature) 5, Survie 10.
- Dons: Vigilance., Pistage.
- Race: Elfe ou demi-elfe
- Région: Aglaron ou elfe des étoiles.

Maître sylvain (Dogme et Panthéon p201)

Le gardien de la forêt, protecteur de la nature.

- Compétences: Survie 13, Connaissances (Nature) 8.
- Divinité tutélaire: Sylvanus.
- Dons: Attaque en puissance, Endurance, Talent (Survie), Vigilance.
- Sorts: Faculté de lancer Contrôle des plantes, Croissance végétale et Enchevêtrement.
- Spécial: Le personnage doit avoir établi un contact amical avec un sylvanien. De plus, il doit être formé au maniement du maillet.

Maître du vent (Dogme et Panthéon p203)

Explorateur et aventurier au service de Shaundakul.

- Race: Humain, demi-elfe, ou genasi d'air.
- Compétences: Connaissances (Nature) 3, Déplacement silencieux 5, Discrétion 5, Survie 5.
- Dons: Arme de prédilection (Epée deux mains), Pistage, Réflexes surhumains.
- Divinité tutélaire: Shaundakul..
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins.
- Domaines: Air ou Voyage.
- Spécial: Le personnage doit avoir visité au moins trois régions durant sa vie. De plus, il doit avoir volé pendant plus d'une heure, soit par une méthode magique, soit sur une monture volante.

Manteau de la nuit (Dogme et Panthéon p202)

Les yeux et les oreilles de Shar, dévoué à sa vision et protégeant ses secrets.

- Alignement: Neutre mauvais.
- Bonus à l'attaque: +3
- Compétences: Bluff 2, Discrétion 2, Déplacement silencieux 2, Représentation (Au choix) 4.
- Divinité tutélaire: Shar.
- Dons: Ecole renforcée (Enchantement, Illusion ou Nécromancie), Magie de la toile d'ombre, Volonté de fer et, soit Magie pernicieuse, soit Magie tenace..
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de Niveau 2.

Maraudeur des ombres crinti (Le Sud Etincelant p33)

Cavalier émérite pourvu de talent de discrétion, semant la terreur parmi les rangs de leur ennemi traditionnel: les halfelins.

- Alignement: Ne pas être bon.
- Compétences: Déplacement silencieux 8, Discrétion 8, Equitation 8.
- Dons: Combat monté, Discret.
- Région: Dambrath.
- Spécial: le personnage doit être crinti ou obtenir l'approbation de la noblesse du Dambrath.

Masque des ténèbres (Seigneurs des Ténèbres p33)

Lanceur drow de sorts divins formant l'élite du culte de Vhaeraum.

- Compétences: Déplacement silencieux 6, Discrétion 8, Survie 2, Escamotage 4.
- Divinité tutélaire: Vhaeraum.
- Dons: Adaptation Diurne (Drow uniquement), Discrétion.
- Race: Drow ou Demi-drow.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de niveau 2.
- Spécial: Le Personnage doit avoir survécu à un combat contre une ou plusieurs prêtresses de Loth.

Marteau de Morandin (Mdj de Faerûn p70)

Membre d'un ordre d'élite de prêtres- soldats nains qui défend le peuple nain contre les géants, les drows et toutes les autres menaces.

- Bonus de base à l'attaque: +7.
- Compétences: Artisanat (Fabrication d'armes) 10.
- Divinité tutélaire: Morandin.
- Dons: Arme de prédilection (Marteau de guerre), Volonté de fer.
- Race: nain.
- Région: Epine dorsale du monde.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 2éme Niveau.
- Spécial: le personnage doit être membre des Marteaux de Morandin.

Mercenaire de la Main Grise (Cité des splendeurs d'Eauprofonde P78)

Membre hautement entraîné des Mains Grises, l'unité militaire d'élite de la cité des splendeurs.

- Alignement: Ne pas être mauvais.
- Compétences: Intimidation 5.
- Dons: Endurance, Robustesse et Attaque en puissance ou Extension d'effet.
- Spécial: Bonus de base à l'attaque de +7 ou faculté de lancer des sorts de niveau 4.
- Spécial: doit être membre des Mains Grises.

Modeleur de magefeu (Magie de Faerûn p35)

Héros ayant appris à maîtriser le magefeu.

- Compétences: Art de la magie 2, Connaissance (Mystères) 2, Concentration 8.
- Dons: Endurance, Porteur de magefeu.

Moine de la Conscience Solaire (Splendeurs de la cité d'Eauprofonde p88)

Farouche adversaire des Ténèbres et du Mal, menant une croisade contre les cultes des dieux maléfiques.

- Alignement: Loyal Bon ou Loyal Neutre.
- Compétences: Concentration 8, Connaissances (Mystères) 4, Connaissances (Religion) 4, Langues (Igné, Loross).
- Divinité tutélaire: Amonator, Lathandre, Séluné ou Sunie.
- Dons: Athlétisme, Coup étourdissant, Sciences du combat à mains nues,
- Spécial: Doit être membre de l'Ordre de la Conscience Solaire.

Moine de la Mort Longue (Mdj de Faerûn p72)

Membre d'un ordre macabre désireux de cerner la véritable nature de la mort.

- Alignement: ne pas être bon.
- Compétences: Artisanat (Alchimie) 5, Artisanat (Fabrication de poison) 7, Connaissances (Mystères) 8, Premiers secours 3.
- Spécial: le moine doit être intronisé parmi les moines de la Mort Longue au moyen d'une cérémonie secrète consistant en divers actes aussi morbides qu'affreux.

Moine tatoué de l'Ordre Ancien

(Codex martial p72 & Les Royaumes Oubliés p25)

Moine qui ne vénère aucun dieu mais se voue à une philosophie adoptée par une divinité aujourd'hui disparue.

- Alignement: Loyal.
- Bonus de base à l'attaque: +3.
- Compétences: Connaissances (Religion) 8.
- Dons: Endurance, Sciences de la lutte, Science du combat mains nues.

Mystique errant (Magie de Faerûn p37)

Lanceur de sorts divins qui a abandonné la hiérarchie normale de son église.

- Alignement: non loyal.
- Compétences:Diplomatie 8, Artisanat (Alchimie) 3, Connaissances (Nature) 3, Profession (Herboristerie) 3, Représentation (Au choix) 3.
- Don: Volonté de fer.

- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie divine de niveau 2.

Mystificateur profane (Guide du maître p192)

Héros qui combine ses connaissances magiques avec un goût prononcé pour les intrigues et les larcins.

- Alignement: Autre que Loyal.
- Compétences: Décryptage 7,Désamorçage 7, Evasion 7, Connaissances (Mystères) 4.
- Sorts: Faculté de lancer Manipulation à distance et au moins un sort profane de niveau 3.
- Spécial: Attaque sournoise +2d6.

Œil doré (Dogmes et Panthéon p205)

Le plus habile serviteur de Waukyne, la déesse du commerce.
Alignement: Neutre.

- Compétences: Estimation 4, Diplomatie 4, Langues (Deux autres que celle de sa région), Profession (Marchand ou assimilé) 4.
- Divinité tutélaire: Waukyne.
- Dons: Maniement d'une arme exotique (Nunchaku), Talent (Diplomatie), Vigilance.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3éme Niveau.
- Spécial: le personnage doit posséder une fortune personnelle (Hors emprunt) de 5000 po.

Œil d'Horus-Rê (Mdj de Faerûn p73)

Champion du Bien, ennemi juré de Seth, tueur de morts vivants.

- Alignement: Loyal bon.
- Région: Mulhorande.
- Compétences: Connaissances (Religion) 9, Détection 4.
- Dons: Emprise sur les morts vivants, Vigilance.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3éme Niveau.
- Domaine: Soleil.

Œil de Gruumsh (Codex martial p76)

Champion orque du dieu Gruumsh.

- Bonus de base à l'attaque: +6.
- Divinité tutélaire: Gruumsh.
- Dons: Arme de prédilection (Hache double orque), Maniement d'une arme exotique (Hache double orque)
- Race: orque ou demi-orque.
- Spécial: doit s'être fait arracher un œil au cours d'un rituel particulier.

Parangon ménestrel (Mdj de Faerûn p183)

Le parangon s'attache autant à faire le Bien qu'à combattre le Mal.

- Compétences: Psychologie 4, Représentation 8, Survie 2.
- Dons: Vœu pieux, Vœu d'obéissance.
- Spécial: Ennemi juré parmi l'un des suivants : Extérieur (Mal), Humanoïde (Gobelinoïde, Gnoll, Orque ou Reptilien), Mort vivant, Culte du Dragon, Eglise de Baine, Magiciens Rouges, Malaugryms, Trône de fer ou Zhentarim.

Poing Hin (Sud Etincelant p35)

Membre fervent d'un temple consacré à Yondalla et à la protection du Royaume halfelin de Luiren.

- Alignement: Loyal Bon.
- Bonus de base à l'attaque: +4.
- Compétences: Connaissances (Religion)8.
- Divinité Tutélaire: Yondalla.
- Dons: Attaque réflexes, Coup étourdissant, Magie de guerre, Sciences du combat à mains nues.
- Race: Halfelin.
- Régions: Luiren.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts divins de niveau 1.

Prêtre ménestrel (Magie de Faerûn p39)

Agent ménestrel choisissant d'entretenir une relation plus proche avec les divinités qui inspirèrent la création de l'organisation.

- Alignement: Non mauvais.
- Compétences: Art de la magie 8, Connaissances (Religion) 8, Connaissances (Mystères) 4, Diplomatie 4.
- Dons: Vigilance, Volonté de fer.
- Sorts: Capacité de lancer des sorts de magie divine de niveau 3.
- Spécial: Le candidat doit être parrainé par un membre des Ménestrels et gagner l'aval des Grands Ménestrels.

Pisteur nentyar (L'Inaccessible Orient p35)

Protecteur des grandes forêts au service du Nentyarch, druide à la tête du cercle de Leth.

- Alignement: Ne doit pas être mauvais.
- Compétences: Détection 8, Fouille 4, Survie 10.
- Dons: Magie de guerre, Vigilance., Pistage.
- Région: Grand Val.

Porteur de pourpre (Dogmes et Panthéon p206)

Serviteur du culte des Dragons.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base en volonté: +5.

- Compétences: Artisanat (Alchimie) 5, Connaissance (Folklore local) 3, Connaissances (Mystères) 8, Diplomatie 4, Langue (Draconien).
- Dons: Ecole renforcée (Nécromancie), Volonté de fer.
- Sorts: Faculté de lancer au moins un sort de Nécromancie.
- Spécial: le personnage doit avoir eu un contact pacifique avec un dragon maléfique ou un dracoliche.

Prêtre de guerre (Codex divin p57)

Prêtre qui prie pour la paix tout en préparant la guerre.

- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Diplomatie 8, Psychologie 5.
- Don: Magie de guerre.
- Sorts: Faculté de lancer au moins un sort divin de l'un des domaines suivants: *Guerre*, *Destruction*, *Force* ou *Protection*.
- Spécial: faculté de renvoyer ou d'intimider les morts vivants.

Protecteur de la Grande Faille (Le Sud Etincelant p36)

Puissant guerrier nain, principal ligne de défense du royaumes des Profondeurs.

- Alignement: Loyal.
- Bonus de base à l'attaque: +7.
- Dons: Esquive, Endurance, Robustesse.
- Race: Nain d'or.
- Région: La Grande Faille.

Protecteur nain (Guide du maître p193)

Combattant qui a prêté serment de protéger sa race, son mode de vie ou un dieu des nains.

- Alignement: Loyal.
- Bonus de base à l'attaque: +7.
- Dons: Esquive, Endurance, Robustesse.
- Race: Nain

Quêteur divin (Mdj de Faerûn p75)

Agent secret de l'église de sa divinité tutélaire.

- Compétences: Connaissances (Religion) 3, Déplacement silencieux 8, Détection 5, Discrétion 8.
- Don: Discret.
- Divinité tutélaire: un quêteur divin doit avoir une divinité tutélaire, et il doit s'agir du dieu dont il est l'un des quêteurs.

Seigneur de l'Aube de Lathandre

(Mdj de Faerûn p76)

Puissant serviteur de Lathandre, Seigneur de la Renaissance.

Alignement: bon.

- Compétences: Artisanat (au choix) 4, Connaissances (Religion) 8, Diplomatie 7, Représentation 2.
- Divinité tutélaire: Lathandre.
- Don: Science du renvoi.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 3éme Niveau, parmi lesquels Lumière du jour.

Seigneur des cavernes (Outreterre p45)

Aventurier qui arpente les tunnels et les cavernes de l'Outreterre et qui se fait un devoir de protéger les Royaumes du Dessous.

- Compétences: Connaissances (Outreterre) 8, Détection 2, Fouille 2, Survie 4.
- Dons: Pistage

Seigneur de l'Ombre de Telflamme (L'Inaccessible Orient p36)

Criminel de la sinistre Guilde de l'Ombre de Telflamme.

- Alignement: Ne pas être bon.
- Compétences: Déplacement silencieux 10, Discrétion 10.
- Dons: Attaque éclair, Combat en aveugle, Esquive, Souplesse du Serpent.
- Race: archétype Ombreux obtenu lors d'un cérémonie spécial en l'honneur de Mask, ou avoir des compétences magiques particulières (Cf sorts)
- Région: Tesk.
- Sorts: Si le personnage n'est pas un ombreux, il doit être capable de voyager par les ombres ou être capable d'utiliser Porte dimensionnelle.
- Spécial: Attaque sournoise +2D6.

Seigneur des tempêtes (Dogmes et Panthéon p208)

Incarnation de la Fureur de Talos, le Dieu des Tempêtes.

- Bonus de Vigueur: +4
- Divinité tutélaire: Talos.
- Dons: Arme de prédilection (N'importe quelle lance, pique ou javeline), Endurance, Vigueur Surhumaine.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 3éme Niveau.
- Spécial: le personnage doit avoir été frappé par un éclair magique ou non.

Seigneur du Pal (Seigneurs des Ténèbres p11)

Combattant d'élite fanatique au service de Cyric, ayant autorité, même sur les plus puissants prêtres.

- Bonus de base à l'attaque : +4.
- Compétences: Acrobatie 4, Bluff 3, Concentration 3, Connaissances (Religion) 3, Psychologie 3.
- Divinité tutélaire: Cyric.
- Dons: Arme en main, Prestige, Réflexes surhumains, Volonté de fer.
- Spécial: le personnage doit avoir fait une rencontre pacifique avec une créature planaire malfaisante au

service de Cyric ou avoir reçu un rêve prophétique de ce même dieu.

Seigneur muqueux (Mdj de Faerûn p185)

Adepte fanatique et monstrueux du Seigneur des Vases.

- Alignement: Mauvais.
- Bonus de base à l'attaque: +4.
- Compétences: Déguisement 6.
- Dons: Difformité provoquée.
- Divinité tutélaire: Ghaunadaur.

Seigneur putride (L'Inaccessible Orient p38)

Prêtre corrupteur qui se complait dans la putréfaction.

- Alignement: Doit être mauvais
- Divinité tutélaire: Talona.
- Dons: Vigueur Surhumaine, Maniement d'une arme de guerre (Coutille)
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 4éme Niveau.

Seigneur de guerre orque (Race de Faerûn p189)

Général féroce à la tête d'une armée indisciplinée.

- Alignement: tout sauf bon.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Equitation 5, Intimidation 8, Survie 5.
- Dons: Prestige et soit Sang du respect, soit la Force fait l'union.
- Race: Orque ou demi-orque.
- Spécialité: Aptitude de rage de Berserker.

Suzerain naga (Les Royaumes serpent p165)

Génie du Mal qui agit en secret dans l'ombre de culte de disciples dévoués.

- Alignement: Mauvais.
- Compétences: Bluff 4, Diplomatie 4, Psychologie 4.
- Dons: Ecole renforcée (Enchantement), Extension de durée, Talent (Intimidation)
- Race: Naga.
- Sorts: Faculté de lancer le sort de domination.

Serviteur de l'onde (Dogmes et Panthéon p209)

Maître du Secret des Abysses, Serviteur de la Reine Garce.

- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétence: Connaissances (Nature) 4, Intimidation 4, Langue (Aquatique), Natation 4, Survie 3.
- Divinité tutélaire: Umberlee
- Domaine: Eau
- Dons: Arme de prédilection (Trident), Endurance.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine de 2éme Niveau.

Techno-Forgeron (Dogmes et Panthéon p210)

Prêtre mêlant magie et technologie dans ses créations pour le plus grand honneur de Gond le Semeur de Merveilles.

- Compétences: Artisanat (Fabrication d'armes, Fabrication d'armures, Ferronnerie ou Travail de forge) 9.
- Divinité tutélaire: Gond.
- Dons: Création d'objets merveilleux, Talent (Artisanat Fabrication d'armes, Fabrication d'armures, Ferronnerie ou Travail de forge)
- Sort: Faculté de lancer le sort Création mineure.
- Spécial: Avoir visité le Grand Atelier de la Sainte Inspiration qui se dresse dans la ville d'Illul sur l'île de Lantan.

Templier consacré (Codex divin p73)

Pieux guerrier béni par sa divinité tutélaire.

- Bonus de bas à l'attaque: +5.
- Compétence: Connaissances (Religion) 4.
- Dons: Arme de prédilection (Celle de sa divinité), Vraie Foi.

Tueur de géants (Les Marches d'Argent p 117)

Grand héros lorsqu'il traque des géants, homme au sang chaud lorsqu'il s'ennuie et bois beaucoup.

- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Discrétion 5, Survie 4.
- Dons: Esquive, Robustesse, Souplesse du serpent.
- Spécial: le personnage doit avoir déjà tué au moins un géant de n'importe quel type. Il n'a aucun besoin d'avoir accompli cet exploit seul, mais doit par contre l'avoir blessé au moins une fois en combat rapproché.

Tueur de serpents (Les Royaumes serpents p167)

Héros qui consacre sa vie à traquer et à détruire les yan-ti.

- Bonus de base à l'attaque: +6.
- Compétences: Concentration 4, Connaissances (Nature) 2, Détection 4.
- Dons: Esquive, Magie de guerre, Souplesse du serpent.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane ou divine.

Tueur de mages (Magie de Faerûn p41)

Le tueur de mage maîtrise la magie destinée à vaincre les autres lanceurs de sorts.
Compétences: Art de la magie 10.
Dons: Magie de guerre, Maniement d'une arme de guerre (Au choix), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine.
Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie divine ou profane de 4éme Niveau. Le personnage doit être en mesure de lancer au moins 3 sorts qui exigent un jet de sauvegarde de Réflexes.

Traqueur consacré (Codex divin p74)

Chasseur de prime pour le compte de son Eglise.

- Alignement: doit être Loyal.
- Bonus de base à l'attaque: +5.
- Compétences: Déguisement 5, Renseignements 5.
- Spécial: doit accepter une mission de son Eglise. En cas d'échec, il devra attendre un an et un jour avant de pouvoir postuler de nouveau.

Vengeur Imaskari (Outreterre p45)

Membre d'une société secrète décidée à réparer les torts et a anéantir ceux qui pèchent contre leur société et ses protégés.

- Alignement: Alignement
- Compétences: Déplacement silencieux 5, Discrétion 4, Survie 2.
- Dons: Pistage.
- Sorts: Faculté de lancer des sorts de magie profane de 3éme Niveau.
- Spécial: le candidat doit avoir tué une créature ou un ennemi par vengeance. Il doit également prêter serment d'allégeance au code des vengeurs imaskari.

Vierge barbelée (Le Sud Etincelant p37)

Prêtresse- soldat de Loviatar de la souffrance et du supplice.

Sexe: Féminin.
Alignement: Loyal Mauvais.
Bonus de base à l'attaque: +4.
Compétences: Intimidation 8, Maîtrise des cordes 4, Premiers secours 4.
Dons: initié de Loviatar, Maniement d'une arme exotique (Fouet barbelé)
Divinité tutélaire: Loviatar.

Vierge de la souffrance (Mdj de Faerûn p186)

Femme dépravée au-delà de toute rédemption qui tire un plaisir intense des souffrances qu'elle cause.

- Sexe: Féminin.
- Compétences: Intimidation 4.
- Dons: Sort souillé.
- Divinité tutélaire: Loviatar.
- Sorts: Faculté de lancer *Masochisme* et *Sadisme* en qualité de sort divin.
- Spécial: Le candidat doit avoir ingéré de l'Agonie (Douleur distillée)

Vizir jordain (Le Sud Etincelant p39)

Caste spéciale de serviteurs appartenant à la haute société de la Magiocratie d'Halruaa.

- Alignement: Loyal.
- Bonus de base aux jets de volonté: +6.
- Compétences: Art de la magie 4, Concentration 8, Connaissances (Histoire) 4, Connaissances (Mystère) 8, Connaissances (Noblesse & Royauté) 4, Connaissances (Au choix) 4, Diplomatie 2, Perception auditive 2, Premiers secours 2, Renseignements 2, Langues (3 langues dont l'halruéen).
- Divinité tutélaire: Mystra ou Azouth.
- Dons: Connaissance des sorts, Volonté de fer.
- Race: Humain halruéen.
- Spécial: Doit avoir été élevé au sein de la Maison Jordain.

Voleur cognitif (Mdj de Faerûn p174)

Espion psionnique parvenant à lire au plus profond de l'esprit de sa cible.

- Compétences: Degré de maîtrise de 5 dans deux des compétences suivantes, Bluff, Crochetage, Renseignements, Déguisement.
- Don: Regard inquisiteur.
- Sorts: Faculté de manifester décharge psionnique.

Voleur de l'ombre d'Amn (Mdj de Faerûn p77)

Membre de l'organisation des Voleurs de l'Ombre.

- Compétences: Bluff 3, Déplacement silencieux 3, Discrétion 8, Intimidation 3, Renseignements 3.
- Don: Persuasion.
- Spécial: le candidat doit être membre d'une guilde de voleurs de l'ombre.