

Classe de Prestige : Le Thanaturge

« Nous sommes tous des morts en sursis. La mort nous suit partout. Dans les moindres recoins de nos vies se glisse notre ultime seconde. Ton unique but, en tant que Thanaturge, c'est de canaliser ces subtiles présences de la mort et de les utiliser selon tes besoins. Bien sûr, cela comporte un certain danger. Oublie la prudence un seul instant, et la mort viendra te chercher, punition ultime pour celui qui manipule les forces obscures sans prendre garde... »

Description

Le Thanaturge est un mage, un ensorceleur ou un prêtre qui délaisse une partie de son pouvoir magique pour manipuler l'énergie de la mort. Les thanaturges sont souvent des êtres maléfiques et corrompus par les forces qu'ils manipulent. Mais ces risques offrent une puissance phénoménale à celui assez téméraire pour les prendre. En effet, quel fou s'attaquerait à une personne capable de le conduire à la mort d'un seul geste ?

Les mages, les ensorceleurs et les prêtres maléfiques sont les plus enclins à devenir thanaturges. Les nécromanciens sont particulièrement friands de cette classe de prestige.

Dé de vie : 1d4

Pré-requis : Les énergies de la mort ne sont pas spécifiquement maléfiques. Cependant, les manipuler et les projeter vers un adversaire est un acte malveillant. L'alignement du Thanaturge doit obligatoirement est neutre ou mauvais.

Capacité de lancer des sorts profanes ou divins de niveau 3

Jet de sauvegarde de Vigueur au moins égal à +4 (au total)

Art de la magie : 6 rangs

Concentration : 6 rangs

Compétences de classe : Art de la magie, Concentration, Connaissance (mystères), Premiers secours.

Points de compétence par niveau : 2+Int (+1 pour les humains)

Caractéristiques de classe :

- **Armes et armures** : le Thanaturge n'est compétent dans l'utilisation d'aucune arme, ni dans le port d'aucune armure.
- **Effets thanaturgiques** : Dès le niveau 1, le Thanaturge est capable de canaliser les énergies de mort présentes partout autour de lui et de les utiliser contre ses adversaires. Pour ce faire, le Thanaturge utilise un ou plusieurs emplacements de sorts comme s'il les avait lancés (avec un nombre maximum de sorts égal à son niveau de thanaturge). Pour chaque niveau de sort ainsi utilisé, le Thanaturge lancera un dé de dommages. Le type de dé dépend de son niveau (d4 au niveau 1, d6 au niveau 3 et d8 au niveau 5). La cible d'un effet thanaturgique peut tenter un jet de Vigueur (DD égal à 10 + niveau du plus haut sort utilisé + modificateur de constitution du thanaturge) pour annuler la moitié des dommages. Le type de cibles qu'il peut viser dépend de son niveau (voir table ci-dessous). Le Thanaturge peut choisir une cible comme s'il était de niveau inférieur s'il le désire. Pour que l'effet fonctionne, le Thanaturge doit lancer un jet d'Art de la magie contre 20 + le niveau du plus haut sort utilisé. En cas de succès, l'effet thanaturgique survient normalement. En cas d'échec, non seulement l'effet échoue, mais le thanaturge doit tenter un jet de Concentration contre la même difficulté. S'il échoue, il subit un contrecoup (voir plus bas). Au niveau visuel, le Thanaturge doit simplement désigner sa cible et se concentrer. La seule façon de voir si l'effet a fonctionné, c'est de voir si les victimes ressentent une douleur ou meurent. Il n'y a pas de projection d'énergie. Utiliser un effet thanaturgique est autrement semblable à celui du lancement d'un sort (ligne d'effet, etc.). Un effet thanaturgique demande une action complexe pour être lancé, a une durée instantanée et ne nécessite pas de composantes. Les morts-vivants, les créatures artificielles et les créatures immunisées à l'absorption d'énergie sont immunisées contre les effets thanaturgiques.

Niveau Cibles possibles

1	1 créature vivante à portée moyenne (30m + 3m par niveau)
2	3 créatures vivantes éloignées les unes des autres de 4,5 mètres maximum, à portée moyenne (30m + 3m/niveau)
3	Cône de 9 mètres
4	Rayon de 6 mètres, portée moyenne (30m + 3m par niveau)
5	6 cubes adjacents de 3 mètres d'arête, façonnable. Portée moyenne (30m + 3m par niveau)

- **Robustesse** : Aux niveaux 2 et 4, le Thanaturge reçoit gratuitement le don *Robustesse*, qui se traduit par un gain permanent de 3 points de vie. A force de jouer avec la mort, il y devient plus résistant.
- **Contrecoups thanaturgiques** : Si le jet de concentration échoue, le Thanaturge est victime d'un contrecoup. On ne manipule pas impunément les énergies de mort. Tirez 1d10 et consultez la table suivante.

1d10 Effets

1	Le thanaturge est <i>fatigué</i> pendant un nombre de rounds égal au nombre de niveaux de sorts utilisés et vieillit de 1d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié)
2	Le thanaturge est <i>fatigué</i> pendant un nombre de rounds égal au nombre de niveaux de sorts utilisés et vieillit de 2d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié)
3	Le thanaturge est <i>fatigué</i> pendant un nombre de rounds égal au nombre de niveaux de sorts utilisés, vieillit de 3d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié) et subit une perte temporaire de 1d6 points de Constitution
4	Le thanaturge vieillit de 4d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié) et doit réussir un jet de Vigueur contre 15 ou tomber dans le coma pendant 2d4 minutes
5	Le thanaturge vieillit de 5d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié) et subit une perte permanente de 1 point de Constitution
6	Le thanaturge vieillit de 6d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié) et subit une perte permanente de 1d4 points de Constitution
7	Le thanaturge vieillit de 7d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié) et tombe à 0 points de vie
8	Le thanaturge subit les dommages de son effet thanaturgique et vieillit de 8d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié)
9	Le thanaturge vieillit de 9d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié) et "gagne" 1 niveau négatif. Il devra réussir un jet de Vigueur contre 15 vingt-quatre heures plus tard ou voir ce niveau négatif se transformer en niveau perdu définitivement
10	Le thanaturge vieillit de 10d4 ans (Vigueur contre 15 pour la moitié), subit une perte permanente de 1d6 points de Constitution et tombe à (0-1d10) points de vie (de -1 à -10) sans être stabilisé

Le Thanaturge

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Effets thanaturgiques, dommages d4
2	+1	+0	+3	+0	Robustesse
3	+1	+1	+3	+1	Dommages d6
4	+2	+1	+4	+1	Robustesse
5	+2	+1	+4	+1	Dommages d8

Exemple d'effet thanaturgique

Zrakas, magicien de niveau 10 et thanaturge de niveau 4 fait face à un groupe d'aventuriers venus l'emprisonner. Les aventuriers sont regroupés à une vingtaine de mètres de lui. Zrakas décide d'utiliser tout son potentiel de thanaturge pour les éliminer. Grâce à son intelligence de 15, Zrakas a préparé 5 sorts du niveau 1, 5 du niveau 2, 3 du niveau 3, 3 du niveau 4 et 2 du niveau 5. Au niveau 4, il peut utiliser 4 sorts, il décide donc d'utiliser 2 sorts du niveau 5 et 2 sorts du niveau 4, soit un total de 18 niveaux de sorts. Il peut envoyer son énergie thanaturgique à portée moyenne (42 mètres puisqu'il est de niveau 4) en une zone d'un rayon de 6 mètres. Il tente donc sa chance vers les aventuriers. Zrakas réussit son jet d'art de la magie, son effet fonctionne. En tant que thanaturge de niveau 4, ses dommages sont comptabilisés en dés 6. Chaque aventurier subit donc 18d6 de dommages s'il manque un jet de Vigueur contre 16 (Zrakas possède une constitution de 12 et le plus haut niveau de sort utilisé est 5).

N.B. : les effets thanaturgiques peuvent paraître extrêmement puissants. Pourtant si vous observez le maximum de dés de dommages que peut infliger un thanaturge, ce nombre sera toujours plus ou moins équivalent au nombre de dés de dommages maximum du plus haut niveau de sort qu'un magicien de niveau global équivalent pourrait lancer. Ainsi Zrakas, le thanaturge de notre exemple, est un personnage de niveau 15 (magicien 10/thanaturge 5). Un magicien de niveau 15 peut lancer des sorts de niveau 8, et le Guide du Maître nous indique que le maximum de dés de dommages d'un sort de niveau 8 est de 20 (voir le chapitre sur la création de nouveaux sorts), ce qui n'est pas très éloigné de 22. Les dés de dommage d'un thaumaturge sont toujours légèrement supérieurs à ceux d'un sort, mais l'équilibre est rétabli avec le besoin d'un jet d'Art de la magie et le risque d'un contrecoup. Imaginez un magicien 20/thanaturge 5, un personnage épique, donc. Il pourrait utiliser quatre sorts du niveau 9 et un sort de niveau 8, soit 44 niveaux de sorts. Il infligerait 44d8 points de dommages. Enorme, certes, mais si vous comparez aux dommages de sorts épiques, cela reste dans la norme. Surtout que pour se faire, le magicien aura sacrifié ses 5 sorts les plus puissants... Pensez également que ce même personnage aurait pu utiliser ses quatre emplacements de sorts de niveau 7 pour lancer quatre Boules de feu avec Quintessence des sorts pour infliger 240 points de dommages, bien plus que la moyenne de 44d8 !