

Ubiquiste

Roublards arcanistes de grande puissance, les Ubiquistes sont des experts du contrôle de l'espace. Ils utilisent leurs pouvoirs pour se téléporter en combat si rapidement que les ennemis s'en prennent parfois à ce qui n'est qu'une empreinte rétinienne.

Dés de vie : d6

Conditions

Attaque sournoise : +5d6

Dons : Agilité dimensionnelle*, Assaut dimensionnel*, Surprise dimensionnelle*.

Don épique : Talent épique(Concentration)

Spécial : capacité de lancer *Porte dimensionnelle* en tant que sort ou pouvoir magique.

Compétences de classe

Les compétences de l'Ubiquiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

Points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de classe

Armes et armures. Les Ubiquistes ne sont formés à l'utilisation d'aucune arme ni armure.

Bond dimensionnel (Mag). La spécialité d'un Ubiquiste est de pouvoir se téléporter rapidement à de très courtes distances. Un nombre de fois par jour égal à son niveau d'Ubiquiste + son modificateur de Dextérité, le personnage peut utiliser une action de mouvement pour se téléporter d'une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement. Il ne peut pas emmener d'autres créatures avec lui. Utiliser ce pouvoir ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le *Bond dimensionnel* est considéré comme une *Porte dimensionnelle* dans le cadre des dons Agilité dimensionnelle, Assaut dimensionnel et Surprise dimensionnelle.

Au niveau 5, le *Bond dimensionnel* de l'Ubiquiste est considéré comme un pouvoir extraordinaire, et peut donc être utilisé dans une *Zone d'antimagie* ou tout autre effet équivalent.

Clignotement supérieur (Mag). Un Ubiquiste de niveau 2 peut utiliser le sort *Clignotement supérieur* (voir Codex profane) comme pouvoir magique une fois par jour. Le niveau de lanceur de sort utilisé est de 15 + niveau d'Ubiquiste. Il acquiert par la suite une utilisation

Niveau	Spécial	Niveau de lanceur de sort
1	<i>Bond dimensionnel</i>	-
2	<i>Clignotement supérieur</i> (1 fois/jour)	-
3	Déchirures internes I, Attaque sournoise +1d6	+ 1 niveau de lanceur de sorts
4	Bond surnaturel, Camouflage dimensionnel	-
5	Apparitions létales, <i>Clignotement supérieur</i> (2 fois/jour), Don supplémentaire, Bond extraordinaire	-
6	Déchirures internes II, Attaque sournoise +1d6	+ 1 niveau de lanceur de sorts
7	Positions multiples	-
8	<i>Clignotement supérieur</i> (3 fois/jour)	-
9	Déchirures internes III, Attaque sournoise +1d6	+ 1 niveau de lanceur de sorts
10	Omnislash	-

quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux.

Déchirures internes (Sur). Les attaques sournoises d'un Ubiquiste traverse au sens propre l'enveloppe de leurs cibles, que celles-ci aient des organes vitaux ou non. L'arme maniée par un Ubiquiste de niveau 3 provoque des dommages internes irréparables en effectuant des allers et retours dans la réalité. Au niveau 3, les attaques sournoises de l'Ubiquiste affecte les créatures de type plante. Au niveau 6, les créatures artificielles sont affectées. Enfin, au niveau 9, les morts-vivants sont affectés.

Les Déchirures internes réduisent cependant les dégâts d'attaque sournoise d'un cran de dé : il s'agit de d4 plutôt que de d6 lorsqu'elles frappent les types de créatures sus-mentionnées.

Don supplémentaire. Au niveau 5, un Ubiquiste gagne un don supplémentaire. Il doit choisir dans la liste suivante un don pour lequel il remplit les conditions :

Attaque sournoise d'opportunité, Camouflage personnel, Dégâts persistants, Esquive épique, Grimpeur légendaire, Incantation menacée, Initiative supérieure, Perception des piège, Précision surnaturelle, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réputation épique, Science de l'attaque sournoise, Science des attaques réflexes, Sort spontané, Talent épique, Vigueur habile, Volonté habile.

Attaque sournoise. Le personnage ajoute 1d6 points de dégâts à ses attaques sournoises aux niveaux 3, 6 et 9.

Niveau de lanceur de sorts. Au niveau 3 et tous les trois niveaux de classe par la suite, l'Ubiquiste gagne un niveau dans une classe de lanceur de sorts dont il dispose, s'il en dispose.

Camouflage dimensionnel (Ext). Un Ubiquiste de niveau 4 met à profit ses entrées et sorties de la réalité pour masquer sa présence. Lorsqu'il utilise *Bond dimensionnel*, *Porte dimensionnelle*, *Clignotement* ou *Clignotement supérieur*, il peut effectuer un jet de Discrétion même

s'il est observé, avec un bonus égal à son niveau d'Ubiquiste.

Apparitions létales (Sur). Un Ubiquiste de niveau 5 peut se concentrer en se téléportant pour surprendre ses ennemis par sa position spatiale ou donner ses coups à travers leur armure. Lorsqu'il utilise *Assaut dimensionnel*, il peut décider d'effectuer un jet de *Concentration* avant chaque attaque. Le DD du premier jet est de 20, puis augmente de 5 à chaque attaque entreprise. Pour chaque jet réussi, l'Ubiquiste peut décider :

- de prendre sa cible au dépourvu (pas de bonus de Dextérité)
- d'ignorer l'armure de sa cible (son attaque est résolue comme une attaque de contact au corps à corps)

Si l'Ubiquiste échoue son jet de *Concentration*, l'attaque qui la suit est résolue comme une attaque normale, et l'attaque à outrance s'achève (le personnage peut tout de même finir son mouvement en téléportation). Il peut cependant choisir de ne plus tenter d'*Apparition létale* au cours de son attaque à outrance.

Positions multiples (Ext). Le personnage se téléporte et attaque si rapidement qu'on ne le distingue plus efficacement. Lorsqu'un Ubiquiste de niveau 7 utilise son don *Assaut dimensionnel*, il reste visible sur les emplacements qu'il a occupé pendant son attaque pendant 1 round, créant un effet similaire à *Image miroir*.

Vision lucide ou un pouvoir similaire ne contre pas ce pouvoir, qui n'est pas un effet d'illusion.

En revanche, une créature peut déterminer le véritable emplacement de l'Ubiquiste en réussissant un jet de *Détection* DD25 ou jet de *Discrétion* opposé.

Omnislash (Sur). L'Ubiquiste peut choisir d'utiliser une utilisation de *Bond dimensionnel* pour tenter un *Omnislash*. Il ne peut le faire qu'une fois par combat, pour un maximum de 3 fois par jour. Le personnage tente alors un unique jet de contact au corps à corps. Si il touche, le

personnage se téléporte rapidement au travers de sa cible, et finit son mouvement à 3m de cette dernière, du côté opposé à la case d'où il avait effectué son attaque de contact.

L'effet obtenu est une attaque à outrance particulièrement dévastatrice : toutes les attaques auxquelles peut prétendre le personnage durant une attaque à outrance touchent automatiquement, et sont considérées comme des coups critiques, que le personnage doit confirmer individuellement, avec un bonus de +10. Les dégâts d'attaque sournoise dont dispose le personnage sont ajoutés à chaque à attaque.

Un Omnislash est une action complexe. Le personnage peut cependant se rapprocher de sa cible dans le cadre de son *Bond dimensionnel* avant de tenter l'attaque de contact.

***Nouveaux dons**

Agilité dimensionnelle

Votre téléportation à courte distance est plus rapide et plus efficace.

Conditions : capacité de lancer *Porte dimensionnelle* en tant que sort ou pouvoir magique, ou Pas chassé.

Avantage : Utiliser *Porte dimensionnelle* ou Pas chassé ne vous coûte plus qu'une action de mouvement. Vous n'êtes plus désorienté à la suite de l'utilisation de ce pouvoir, et pouvez effectuer les actions qui vous restent durant votre tour.

Par ailleurs, le personnage peut ignorer jusqu'à 20% des risques d'échec liés à son armure lorsqu'il lance le sort profane de *Porte dimensionnelle*.

Assaut dimensionnel

En vous téléportant rapidement en combat, vous pouvez attaquer de multiples cibles.

Conditions : Agilité dimensionnelle, Bonus de base à l'attaque +6.

Avantage : Au prix d'une action complexe, vous pouvez utiliser *Porte*

dimensionnelle ou Pas chassé pour vous téléporter d'une distance maximale de deux fois votre vitesse de déplacement, que vous pouvez diviser en plusieurs distances plus faibles, dont le total ne devra pas vous dépasser deux fois votre vitesse de déplacement. Pendant votre mouvement, vous pouvez attaquer à outrance au corps à corps les cibles se trouvant à votre portée entre chaque déplacement (en respectant le nombre d'attaque à outrance dont vous disposez). Vous pouvez vous déplacer par téléportation avant votre première attaque et après la dernière.

Spécial : un moine peut utiliser le Déluge de coups en utilisant ce don.

Exemple : un personnage disposant de ce don, d'un bonus de base à l'attaque de +14/+9/+4 et d'une vitesse de déplacement de 9m pourra se téléporter de 6m, porter une attaque à une première cible à portée, puis se téléporter de 3m, porter deux attaques à une cible à portée, puis se téléporter de 9m.

Surprise dimensionnelle

Vous effectuez si rapidement vos allers et retours dans la réalité qu'il devient difficile de dire où vous êtes précisément.

Conditions : Agilité dimensionnelle, Assaut dimensionnel, Bonus de base à l'attaque de +9.

Avantage : Chacune des positions que vous avez occupées dans le cadre de l'utilisation d'un Assaut dimensionnel peut servir à un de vos alliés pour prendre un adversaire en tenaille pendant le prochain round. Vous pouvez même prendre en tenaille un adversaire avec vous-même durant Assaut dimensionnel, en vous téléportant à des emplacements correspondants à une configuration de prise en tenaille sur cet adversaire.

Vision lucide ou un pouvoir similaire ne contre pas ce don, qui n'est pas un effet d'illusion.