

Voie de Prestige : Aspirant infernal

Tout diaboliste connaît l'ultime prix à payer pour un pacte infernal. En échange de toute la puissance accumulée au cours de la vie, la damnation de la Fosse est l'unique récompense après la mort. Néanmoins, le salut peut être trouvé en devenant soi-même un diable, mais cette ascension nécessite généralement d'endurer une éternité de tortures et de souffrances. Les aspirants infernaux cherchent un moyen de raccourcir cette ascension dans la hiérarchie de l'Enfer, en exploitant une connexion mystique préexistante avec une créature liée qui leur facilitera la transition de mortel à diable. Leur créature liée devient un émissaire diabolique, chargé de solliciter les puissances de l'Enfer pour accélérer l'ascension de l'aspirant infernal vers le statut de diable véritable au cours de sa vie de mortel.

Dés de vie : d6

CONDITIONS

Pour devenir aspirant infernal, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : Loyal Neutre, Loyal Mauvais ou Neutre Mauvais.

Langue : Infernal.

Compétences : 5 rangs en Art de la magie, 7 rangs en Connaissances (plans), 3 rangs en Connaissances (religion)

Spécial : Aptitude de classe Compagnon animal, Eidolon ou Familier.

Sorts : Faculté de lancer des sorts divins ou profanes de niveau 2.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe de l'aspirant infernal sont Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

DESCRIPTIF DE LA CLASSE

Les aptitudes de l'aspirant infernal sont décrites ci-dessous.

Armes et Armures : L'aspirant infernal n'est pas formé au maniement des armes ni au port des armures.

Sorts : À chaque niveau, l'aspirant infernal gagne de nouveaux sorts quotidiens de la même manière que s'il avait gagné un niveau dans une classe de lanceur de sorts qui était sienne avant de devenir aspirant infernal. Il ne gagne cependant pas les autres avantages fournis par ce gain de niveau, à l'exception du nombre de sorts par jour, des sorts connus (dans le cas d'un lanceur de sorts spontanés), et de son niveau de lanceur de sorts. Si le personnage possédait plus d'une classe de lanceur de sorts avant de devenir aspirant infernal, il doit choisir à quelle classe il ajoute ce nouveau niveau pour ce qui est de déterminer les sorts quotidiens.

Émissaire Diabolique : L'aspirant infernal commence son ascension dans la hiérarchie de l'Enfer en altérant sa connexion mystique préexistante avec une créature liée. Son compagnon animal, eidolon ou familier devient un émissaire diabolique, apparaissant désormais comme une version fiélonne de sa forme originelle, acquérant l'archétype de créature *fiélon*. Il conserve toutes les aptitudes qu'il avait acquises auparavant et continue de progresser selon le tableau approprié. Les niveaux d'aspirant infernal s'ajoutent à ceux des classes conférant et/ou faisant progresser le compagnon animal, eidolon ou familier devenu émissaire diabolique pour déterminer les aptitudes de ce dernier.

Si l'aspirant infernal a plusieurs compagnons animaux, eidolons ou familiers, il doit en choisir un

et un seul pour devenir émissaire diabolique. Ce choix peut être modifié, mais tout changement passe par un rituel spécifique qui nécessite 500 po par niveau d'aspirant infernal. Un tel rituel dure 8 heures.

Âmes Liées : Lorsque l'émissaire diabolique de l'aspirant infernal tombe en dessous de 0 point de vie, l'aspirant infernal doit réussir un jet de Vigueur DD 10 + son niveau global de personnage, ou tomber immédiatement à -1 point de vie et être mourant.

Damné : Lorsque l'aspirant infernal meurt, son âme est immédiatement envoyée en Enfer. Quiconque tente de le rappeler à la vie ou de le ressusciter doit réussir un jet de niveau de lanceur de sorts DD 10 + le niveau de l'aspirant infernal, pour éviter que le sort n'échoue. Peu importe le résultat, ce lanceur de sorts ne pourra pas tenter une seconde fois de rappeler à la vie ou de ressusciter cet aspirant infernal avant d'avoir attendu 24 heures.

Armure de l'Enfer (Ex) : À partir du niveau 2, l'aspirant infernal gagne un bonus d'armure naturelle égal à la moitié de son niveau d'aspirant infernal tant que son émissaire diabolique est à 15m ou moins de lui.

Résistance Infernale (Ex) : À partir du niveau 3, l'émissaire diabolique de l'aspirant infernal bénéficie d'une résistance au feu de 10 et d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison. À partir du niveau 8, il bénéficie d'une résistance au feu de 20 et d'une immunité au poison.

Vision dans les Ténèbres (Su) : À partir du niveau 4, l'aspirant infernal peut conférer à son émissaire diabolique et à lui-même la faculté de voir parfaitement dans les ténèbres de toutes sortes jusqu'à 18m, pour une durée d'un round par niveau d'aspirant infernal par jour. Ces rounds ne doivent pas nécessairement être consécutifs. Activer ce pouvoir nécessite une action rapide.

Résistance Partagée (Su) : Au niveau 5, l'aspirant infernal choisit une résistance à une énergie que son émissaire diabolique possède. Tant qu'ils sont éloignés d'au plus 15m, l'aspirant infernal bénéficie de cette résistance. Au niveau 9, il peut choisir à la place une immunité à une énergie que son émissaire diabolique possède.

Âme de l'Enfer : À partir du niveau 6, l'aspirant infernal est considéré comme ayant été suffisamment utile à la cause de l'Enfer, et se voit de ce fait accorder un bref délai avant la damnation. S'il meurt autrement que par la volonté d'Asmodéus, d'un archidiabole ou de toute autre force influente en Enfer, l'aspirant infernal peut être rappelé à la vie ou ressuscité normalement.

Lien Télépathique (Su) : À partir du niveau 6, l'aspirant infernal développe un lien télépathique avec son émissaire diabolique. Ils peuvent communiquer mentalement peu importe la distance qui les sépare tant qu'ils sont sur le même plan.

Appel de la Damnation (Mag) : À partir du niveau 7, un aspirant infernal peut appeler son émissaire diabolique à ses côtés en le faisant traverser l'Enfer, comme avec le sort *sentier de la damnation*. L'émissaire diabolique apparaît dans une case adjacente à l'aspirant infernal (ou au plus près si toutes les cases adjacentes sont occupées). L'aspirant infernal peut utiliser cette faculté trois fois par jour. L'émissaire diabolique ne doit pas être à plus de 120m + 12m par niveau d'aspirant infernal de son maître, et ne peut pas pénétrer ni quitter une zone protégée contre les créatures maléfiques.

Rayon du Feu de l'Enfer (Mag) : À partir du niveau 8, l'aspirant infernal peut utiliser *rayon du feu de l'enfer* en pouvoir magique deux fois par jour.

Solliciter la Fosse (Mag) : À partir du niveau 9, l'aspirant infernal a un protecteur parmi les seigneurs de l'Enfer. En action complexe, il peut charger son émissaire diabolique de solliciter l'aide de ce protecteur. Cette aide peut se manifester à travers l'un des trois pouvoirs magiques suivants, avec un niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage. L'aspirant infernal ne peut faire appel à ces aides qu'une seule fois par semaine pour chacune.

Conseils : L'aspirant infernal peut obtenir des informations de sources diaboliques comme avec le sort *communion*.

Protection : L'aspirant infernal peut bénéficier simultanément des sorts *bouclier de la loi* et *aura maudite*. L'émissaire diabolique ne peut bénéficier de ces sorts via l'aptitude de partage des sorts.

Services : L'aspirant infernal peut demander une assistance infernale, comme avec le sort *allié majeur d'outreplan*. L'aspirant infernal ne peut appeler que des diables ou des molosses infernaux

de cette manière, mais considère que le prix du service a été payé par son protecteur. Le diable ou le molosse infernal appelé reste libre de refuser le service si ce dernier apparaît comme suicidaire.

Diable Véritable : Au niveau 10, l'aspirant infernal commence sa métamorphose en diable véritable. En action simple, il peut s'imprégner de la force de la Fosse. Son type devient Extérieur (diable, loi, mal, natif). Il gagne un bonus d'altération de +4 en Force, Dextérité et Constitution, et un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle. Son bonus de base à l'attaque devient égal à son niveau global de personnage (ce qui peut lui faire bénéficier d'attaques itératives supplémentaires). Il bénéficie également d'une réduction de dégâts de 10/argent et bien, d'une résistance de 10 à l'acide et au froid, d'une immunité au feu, et de la télépathie à une distance de 30m. Sous sa forme de diable, ses armes naturelles et toute arme qu'il tient en main sont considérées comme maléfiques et loyales pour passer les réductions de dégâts. L'aspirant infernal peut conserver cette forme pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau global de personnage. Revenir à sa forme normale nécessite une action simple, mais toute minute entamée est décomptée intégralement. Pendant toute la durée de la transformation, l'aspirant infernal perd sa faculté de lancer des sorts, dont la capacité d'utiliser les objets à fin d'incantation et à potentiel magique, comme si les sorts n'étaient tout simplement plus sur sa liste de classe.

Première ligne du tableau : Niveau / BBA / Réflexes / Vigueur / Volonté / Spécial / Nombre de sorts par jour [Réflexes et Vigueur sont inversées par rapport à la VO, mais ça ne change rien]

Dernière colonne du tableau : +1 niveau dans la classe existante