

# Illrigger

**Alignement :** Loyal Mauvais  
**Race :** Obligatoirement humain  
**Dé de vie :** d10  
**Nombre maximum de DV :** 11  
**Incantation de sorts :** Au niveau 5  
**Niveau maximum :** Aucun  
**Armures autorisées :** Toutes  
**Boucliers autorisés :** Tous  
**Armes autorisées :** Toutes  
**Utilisation de l'huile :** Oui  
**Utilisation du poison :** Oui  
**Compétence martiale de départ :** 3  
**Pénalité de non-maîtrise :** -2  
**Nouvelle arme par niveau :** 1/2 niveaux

Attaques / rounds	1/1	3/2	2/1
Niveau	1-6	7-12	13+

## Minimum et maximum des caractéristiques :

FOR 9/18(00) INT 13/pr SAG 12/pr  
DEX 9/18 CON 10/18 CHA 7/18

**Note :** les minimums sont indiqués à gauche de la barre oblique et les maximums à droite. La mention « pr » indique une caractéristique principale dont le maximum peut être supérieur à 18.

Le machiavélique illrigger crée pour son dieu un cadre maléfique dans lequel il peut agir et soumettre les principaux défenseurs du bien. Il possède des compétences d'assassinat d'une efficacité redoutable et entretient un réseau fonctionnel de disciples pour précipiter ses crimes sur le monde. L'illrigger est excommunié et devient à jamais un guerrier normal s'il commet un acte chaotique par négligence.

Les illriggers préfèrent les armures et les armes en métal noirci. Les cottes de mailles et les fléaux d'armes prédominent. Ils portent de grands casques arborant les symboles et les étendards de guerre de leurs dieux. Des insignes

de grade, chacun étant un sous-symbole du sigle personnel de l'illrigger, accompagnent chaque disciple.

La sagesse et l'intelligence sont les caractéristiques principales requises pour devenir illrigger. Un score total de 32 ou plus dans ces deux capacités ajoute 10 % à l'expérience acquise et un score total de 35 ou plus ajoute 15 %. Les illriggers ont la possibilité de connaître les sorts répertoriés et le nombre minimum et maximum de sorts par niveau, comme les magiciens (voir le *Manuel des joueurs*, p. 10, Tableau II de l'intelligence : capacité pour les utilisateurs de magie) et ils reçoivent des bonus de sorts et des chances d'échec de sorts en fonction de leur score de sagesse, comme les clercs (voir le *Manuel des joueurs*, p. 11, Tableau II de la sagesse).

Ils peuvent utiliser n'importe quel objet magique, sauf s'il a un alignement intrinsèquement bon. Chaque fois qu'un illrigger gagne un niveau, une chance cumulative de 10 % indique la présence de suivants (10 % au niveau 2, 20 % au niveau 3, etc.). Le tableau III des illriggers indique le type de suivants attirés par un illrigger. Il peut construire une forteresse à tout moment s'il dispose de fonds suffisants.

Les capacités spéciales des illriggers sont les suivantes :

1. **Protection contre le bien** comme le sort du même nom et en permanence.

2. **Immunité contre les maladies**, sous toutes leurs formes.

3. **Détection du bien** à 1,5 mètres par niveau. Il peut déterminer le type de bien (loyal, neutre ou chaotique) en se concentrant durant un segment.

4. **Bonus de jet de sauvegarde** contre la magie chaotique de +1 tous les 3 niveaux ( +1 du niveau 1er à 3e, +2 du niveau 4e à 6e, etc.). La magie chaotique comprend tous les sorts lancés par des PNJ ou des monstres chaotiques, ainsi que tous les effets des objets magiques qui sont intrinsèquement chaotiques ou qui sont utilisés par des êtres chaotiques.

5. **Incantation de sorts** à partir du niveau 5. Le tableau II Illrigger indique le nombre et le niveau de ces sorts.

6. **Certaines capacités de voleur** à un niveau de compétence égal à la moitié du niveau du Illrigger (compétence de niveau 1 aux niveaux 1

et 2, compétence de niveau 2 aux niveaux 3 et 4, etc.). Ces capacités comprennent le crocheteage, la détection/désamorçage de pièges, le déplacement silencieux, la dissimulation dans l'ombre et l'acuité auditive. Les ajustements raciaux ne s'appliquent pas.

7. **La capacité d'assassiner** selon le tableau des assassins pour commettre des assassinats après avoir surpris un adversaire.

Un illrigger ne suit aucune contrainte autre que les règles rigides nécessaires au maintien de son église. Presque tous les illriggers connus sont des adorateurs du diable.

**Illrigger Table I**

Points d'expérience	Niveau	Dés de Vie	Titre
0 – 2 800	1	1d10	Arche de ruine
2 801 – 6 000	2	2d10	Pilier du péché
6 001 – 15 000	3	3d10	Porteur de chagrin
15 001 – 45 000	4	4d10	Forgeur du mal
45 001 – 75 000	5	5d10	Illrigger
75 001 – 115 000	6	6d10	Illrigger
115 001 – 165 000	7	7d10	Illrigger
165 001 – 225 000	8	8d10	Illrigger
225 001 – 300 000	9	9d10	Illrigger
300 001 – 400 000	10	10d10	Illrigger
400 001 – 800 000	11	11d10	Illrigger
800 001 – 1 200 000	12	11d10+2	Illrigger
1 200 001 - 1 600 000	13	11d12+4	Illrigger

Ils gagnent un niveau tous les 400 000 points d'expérience.

Ils gagnent 2 points de vie par niveau au-dessus du niveau 11.

Les Illriggers acquièrent et lancent des sorts de magicien de la même manière qu'un magicien, à l'aide d'un grimoire. Ils acquièrent et lancent des sorts de clerc de la même manière qu'un clerc, par la méditation et la prière.

**Note du traducteur :** L'article originel considère cette classe comme une sous classe des guerriers. Il va sans doute de soi qu'elle ouvre droit à la force exceptionnelle, au bonus de constitution des guerriers et probablement à la spécialisation martiale, au moins simple.

Illrigger Table II : Sorts utilisables par niveau

Niveau	Niveaux des sorts de magicien				Niveaux des sorts de clerc		
	1	2	3	4	1	2	3
5	1	-	-	-	-	-	-
6	1	1	-	-	1	-	-
7	2	1	-	-	1	-	-
8	3	2	1	-	1	-	-
9	4	2	1	1	2	-	-
10	4	3	2	1	2	1	-
11	4	4	2	2	2	1	-
12	4	4	3	2	2	2	-
13	4	4	4	3	2	2	1
14	4	4	4	3	3	2	2
15	4	4	4	4	3	2	2
16	4	4	4	4	3	3	2
17	4	4	4	4	4	3	3
18*	4	4	4	4	4	4	4

**Note :** les sorts de niveau 4 ne peuvent être utilisés que par des illriggers ayant une intelligence supérieure ou égale à 15.

\* Capacité maximum d'incantation de sorts.

**Note de l'éditeur :** Cet article a été reçu et accepté avant la publication du volume *Unearthed Arcana*, dans lequel les paladins sont considérés comme une sous-classe des cavaliers. Ainsi, l'article présente ces « sous-classes », variantes de paladins, comme des sous-classes des guerriers. Ces classes peuvent évidemment être considérées comme distinctes des véritables paladins puisque l'article fait du « paladin » un terme générique désignant tout guerrier sacré qui promeut les causes de son alignement. Les anti-paladins dont l'objet de l'article « The Anti-Paladin », reproduit à partir du numéro 39 de DRAGON® dans le Best of DRAGON Magazine, volume 2. L'utilisation de ces classes comme personnages joueurs n'est pas recommandée car elles n'ont pas été testées pour leur équilibre et ont tendance à reproduire des pouvoirs de classes existantes.

## Illrigger Table III : Suivants

1d100	Suivants
01-08	1d10 voleurs de niveaux 1.
09-14	1d8 voleurs de niveaux 1 à 2.
15-19	1d6 voleurs de niveaux 1 à 4.
20-23	1d4 voleurs de niveaux 2 à 5.
24-26	1d2 voleurs de niveaux 3 à 6.
27-28	1 voleur de niveaux 4 à 7.
29-31	1d4 assassins de niveaux 1 à 2.
32	1 assassin de niveaux 3 à 6.
33-35	1d6 magiciens de niveaux 1.
36-37	1d4 magiciens de niveaux 1 à 2.
38	1d2 magiciens de niveaux 2 à 5.
39-40	1d2 illusionnistes de niveaux 1 à 2.
41	1 illusionniste de niveaux 2 à 4.
42-46	1d6 clercs de niveaux 1 à 4.
47-49	1d3 clercs de niveaux 2 à 5.
50-51	1d2 clercs de niveaux 4 à 7.
52	1 clerc de niveaux 5 à 8.
53	1d2 clercs cloîtrés <sup>1</sup> de niveaux 1 à 4.
54-61	4d10 hommes d'armes niveau 0 (1d6 pv)
62-67	1d10 guerriers de niveaux 1.
68-72	1d8 guerriers de niveaux 1 à 4.
73-76	1d6 guerriers de niveaux 2 à 5.
77-79	1d4 guerriers de niveaux 3 à 6.
80-81	1d2 guerriers de niveaux 4 à 7.
82	1 cavalier de niveaux 1 à 6.
83-84	1 chien ou un chat des enfers
85	6d4 mites
86	1 penangallan
87	20d10 duergars avec femmes et enfants.
88	20d10 orcs avec femmes et enfants.
89	30d10 gobelins avec femmes et enfants.
90	10d10 hobgobelins avec femmes et enfants.
91	1 dragon bleu
92	1 fantôme
93	1 spectre
94	1 nécrophage
95	1 âme en peine
96	2 manticores
97	1d8 géants du feu avec femmes et enfants.
98	1d4 PNJ d'une classe loyale mauvaise.
99	Spécial (voir table suivante)
00	Au choix du MD

<sup>1</sup> – La classe de clerc cloîtré est décrite dans le best of dragon volume 4, page 7

Table des suivants speciaux	
1d12	Suivant
1-2	1 diable du styx
3	1d3 abishai (toutes couleurs)
4	1 diable des profondeurs
5-6	1d2 diables cornus
7	1d2 diables osseux
8	1 diable des glaces
9-10	1 rakhasa
11-12	1 imp

### Race des suivants

Lancez 1d20 : 1-3 = nain ; 4-7 = demi-orc ; 8 = elfe (5%), drow (75%), demi-elfe (20%) ; 9-17 = humain ; 18 = halfelin ; 19-20 = gnome.

Un illrigger a 10 % de chances par niveau à partir du deuxième d'attirer un suivant (10 % au niveau 2, 20 % au niveau 3, etc.). le MD lance un dé pour déterminer si un suivant lui propose ses services chaque fois qu'il gagne un niveau (ou accumule suffisamment de points d'expérience pour gagner un niveau après avoir atteint sa limite de niveau). Il lance aussi le dé pour déterminer le type de suivant si nécessaire.

Par exemple, un illrigger gagne suffisamment de points d'expérience et d'entraînement pour atteindre le niveau 5. Il a 40 % de chances d'attirer des suivants. Le MD détermine que des suivants se présentes et lance le dé pour déterminer leur type, le résultat indiquant 1 à 6 voleurs de niveau 1 à 4. Des jets supplémentaires indiquent 2 voleurs niveau 1 et 1 voleur niveau 3. Au niveau 6, il aura 50 % de chances d'attirer des suivants, peut-être un nécrophage ou un chien de l'enfer.

Les suivants ne peuvent jamais avoir des niveaux ou des dés de vie supérieurs au niveau de l'illrigger. Ignorez ces résultats si de tels suivants sont obtenus. Supposons que l'illrigger ci-dessus ait attiré ses suivants au niveau 2. Les deux voleurs de bas niveau offrent leurs services, contrairement à celui de niveau supérieur. Un chien de l'enfer attiré au niveau 6 peut avoir 4, 5 ou 6 dés de vie mais pas 7. Tous les suivants d'un illrigger sont d'alignement loyal mauvais.