

DUNGEONS
DRAGONS®

Supplément

Les Chapitres Sacrés

James Wyatt, Christopher Perkins,
Darrin Drader

Attention !
Cet ouvrage
est réservé
à un public
averti.



LES CHAPITRES SACRÉS

JAMES WYATT, CHRISTOPHER PERKINS, DARRIN DRADER

R E L E C T U R E
CHRISTOPHER PERKINS

ÉQUIPE DE RELECTURE
ANDY COLLINS, ED STARK, JAMES WYATT

ASSISTANTS DE CONCEPTION
JESSE DECKER, ERIK MONA

ÉDITION
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M.
KESTREL

RESPONSABLE DE L'ÉDITION
BILL McQUILLAN

DIRECTEUR CRÉATIF
ED STARK

RESPONSABLE DÉPARTEMENT R&D JDR
BILL SLAVICSEK

VICE-PRÉSIDENTE DE LA PUBLICATION
MARY KIRCHOFF

DIRECTION DU PROJET
MARTIN DURHAM

DIRECTION ARTISTIQUE
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
TOM BAXA, STEVE BELLADIN, MATT
CAVOTTA, BRENT CHUMLEY, REBECCA GUAY-
MITCHELL, JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS,
GINGER KUBIC, DAVID MARTIN, MATT
MITCHELL, MARK NELSON, WAYNE REYNOLDS,
RON SPENCER, ARNIE SWEKEL, BEN THOMPSON

CONCEPTION GRAPHIQUE
DAWN MURIN

SPÉCIALISTE DE LA PRODUCTION GRAPHIQUE
ANGELIKA LOKOTZ

CONCEPTION DE LA MAQUETTE ORIGINALE
SEAN GLENN

SUIVI DE PRODUCTION
CHAS DELONG

AVERTISSEMENT : le guide des *Chapitres Sacrés* s'adresse à un public adulte. Soumis à une réserve parentale.

Testeurs : Gwendolyn F.M. Kestrel, Todd Meyer, Jon Pickens, Alex Weitz, Amy Wyatt

Ulmo [« Elmo »] Portegloire apparaît avec l'aimable autorisation de Rob Lightner.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce supplément de jeu WIZARDS OF THE COAST® n'est pas sujet à l'*Open Game Content*. Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations sur l'*Open Gaming License* et la *d20™ System License*, rendez-vous à www.wizards.com/d20.

Inspiré par la vilénie des *Chapitres Interdits* de Monte Cook. « La lumière ne se comprend que par l'ombre, et la vérité suppose l'erreur. Ce sont ces contraires mêlés qui peuplent notre vie, qui lui donnent la saveur et l'enivrement. Nous n'existons qu'en fonction de ce conflit, dans la zone où se heurtent le blanc et le noir. » Louis Aragon [1897-1982].

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Dominique « Doudou's back » Lacrouts et Jérôme Vessiere pour KANEDA

CORRECTIONS, UNIFICATION : Jérôme Vessiere

MAQUETTE : Thorfin « Loyal Bon » Bouly

TITRE ORIGINAL : *Book of Exalted Deeds*

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

PREMIÈRE IMPRESSION FRANÇAISE : JUIN 2004

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEONS MASTER, d20, d20 System, le logo du d20 System, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Penn Ltd. Édité en France par SpellBooks. Distribué en France par Asmodee Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par FABRÈGUE Imprimeur.

Visitez notre site www.asmodee.com

Introduction	4	Chapitre 6 : magie	83	Encadrés	<i>Les Chapitres Sacrés et Les Chapitres Interdits</i> ..	6
Chapitre 1 : la nature du Bien	5	Sorts du Bien	83	Exalté et épique	8	
Actes exaltés	5	Listes de sorts	84	Classes monstrueuses célestes	19	
Une voie étroite et resserrée	9	Domaines de prêtre	87	La monture du seigneur des cieux	72	
Loi, Chaos et Bien	12	Sorts	89	Exemples de montures		
Jouer un héros	12	Objets magiques	112	de seigneur des cieux	72	
Personnages exaltés	18	Rédemption des objets		Tables de convocation avancées	191	
Péché et expiation	20	magiques maléfiques	119			
Aventures exaltées	20	Objets maléfiques irrachetables	120			
Chapitre 2 : règles optionnelles	23	Chapitre 7 : parangons célestes	121	Tables		
Résonance céleste	23	Les parangons célestes dans le jeu	121	Table 2-1 : exemples de compagnons d'armes		
Compagnons d'armes exaltés	24	Parangons célestes et prêtres	123	hors norme	25	
Divinités exaltées	24	Les plans supérieurs	123	Table 2-2 : ajustement de niveau des demi-		
Exorcisme	26	Loi, Chaos et Paradis	124	célestes	27	
Héros venus des cieux	26	L'Hebdomade Céleste	124	Table 2-3 : personnage ascète	31	
Sacrifice héroïque et martyr	27	Talisid et les Cinq Compagnons	138	Table 3-1 : armes non-létales	34	
Miséricorde, prisonniers et rédemption ..	28	La Cour des Étoiles	150	Table 3-2 : expurgatoires	35	
Sainteté	29	Alliés planaires célestes	156	Table 3-3 : affections	35	
Dimes et offrandes	29	Chapitre 8 : monstres	157	Table 3-4 : composantes du Bien	37	
Personnages ascètes	29	Le type immortel	157	Table 4-1 : dons	40	
Engager la paix	31	Aléax	158	Table 4-1 : dons (suite)	40	
Verbe de la création	31	Archon	159	Table 4-2 : Relique ancestrale	45	
Chapitre 3 : équipement exalté	33	Archon gardien	159	Table 5-1 : apôtre de la paix	50	
Armes sanctifiées	33	Archon glaive	161	Table 5-2 : champion de Gwynharwyf ..	51	
Armes non-létales	34	Archon hibou	162	Table 5-3 : chevalier de l'onction	53	
Expurgatoires et affections	34	Archon royal	163	Table 5-4 : chevalier de la vertu	54	
Reliques	36	Asura	164	Table 5-5 : cycnus	55	
Composantes matérielles optionnelles ..	37	Bariaur	165	Table 5-6 : émissaire de Barachiel	57	
Matériaux spéciaux	38	Chien-lune	167	Table 5-7 : sorts connus par		
Chapitre 4 : dons	39	Créature sanctifiée	168	l'émissaire de Barachiel	57	
Dons exaltés	39	Éladrin	170	Table 5-8 : faiseur de prodiges	59	
Chapitre 5 : classes de prestige	49	Coure	171	Table 5-9 : gardien de Sealtiel	60	
Apôtre de la paix	49	Firre	171	Table 5-10 : initié de Pistis Sophia	61	
Champion de Gwynharwyf	51	Shiradi	172	Table 5-11 : lion de Talisid	62	
Chevalier de l'onction	53	Tulani	174	Table 5-12 : mage exalté	64	
Chevalier de la vertu	54	Gardien des cryptes	175	Table 5-13 : martyr exalté	65	
Cycnus	55	Guardinal	176	Table 5-14 : mystique céleste	66	
Émissaire de Barachiel	57	Équinal	176	Table 5-15 : poing de Raziel	68	
Faiseur de prodiges	58	Mustéval	177	Table 5-16 : prophète d'Erathaol	69	
Gardien de Sealtiel	59	Ursinal	178	Table 5-17 : seigneur des cieux	71	
Initié de Pistis Sophia	61	Leskylor	179	Table 5-18 : sentinelle de Bharraï	74	
Lion de Talisid	62	Nuée de courroux divin	180	Table 5-19 : sœur de Valarian	75	
Mage exalté	63	Nuée de corneilles de la mort	181	Table 5-20 : traqueur de Kharash	77	
Martyr exalté	64	Nuée de criquets de bronze	181	Table 5-21 : troubadour des étoiles	78	
Mystique céleste	66	Nuée de grenouilles apocalyptiques ..	182	Table 5-22 : tueur de Domiel	79	
Poing de Raziel	67	Nuée de mouches-soleil	183	Table 5-23 : vassal de Bahamut	81	
Prophète d'Erathaol	69	Oliphant	184	Table 7-1 : particularités conférées par		
Seigneur des cieux	70	Quesar	185	<i>résonance céleste de parangon</i>	122	
Sentinelle de Bharraï	73	Rhek	186	Table 7-2 : coûts de <i>résonance céleste</i>		
Sœur de Valarian	74	Saint	188	<i>de parangon</i>	122	
Traqueur de Kharash	76	Veilleur sacré	190			
Troubadour des étoiles	78	Appendice : index des célestes	192			
Tueur de Domiel	79	Créatures célestes	192			
Vassal de Bahamut	80	Archétypes liés aux célestes	192			
		Célestes classés par				
		facteur de puissance	192			

Introduction

Bienvenue dans le guide des *Chapitres Sacrés*.

La réciprocité entre cet ouvrage et son prédécesseur, *Les Chapitres Interdits*, est plus qu'évidente. Tandis que ce dernier traitait de tout ce qui concerne le Mal, allant récurer dans ses recoins les plus fangeux et touchant aux thèmes les plus subversifs jamais abordés par le jeu *DUNGEONS & DRAGONS*, le présent ouvrage embrasse la cause opposée. Les deux livres partagent un profil commun et présentent également plusieurs autres parallèles dans le contenu, mais leurs rôles essentiels sont tout à fait distincts. Les *Chapitres Interdits* fournissent au maître du donjon les outils nécessaires pour proposer des adversaires et des monstres à la malveillance et l'immoralité inouïes. Équipés des *Chapitres Sacrés*, les joueurs peuvent désormais guider leurs personnages, héros de la campagne, vers de nouveaux sommets de bravoure et de vertu. Face à ces adversaires foncièrement mauvais, on attend des héros qu'ils se conduisent comme des modèles d'intégrité.

Les *Chapitres Sacrés* s'adressent à ces joueurs qui ne se satisfont pas d'épingler l'alignement bon à leur PJ, pour ensuite l'interpréter comme n'importe quel personnage neutre du groupe. Cet ouvrage s'attache à donner une réelle signification à l'alignement bon et montre comment se conformer aux idéaux qui en découlent.

Il ne s'agit pas d'un livre qui énonce la liste de ce que les personnages bons ne peuvent pas faire ou de ce qu'ils doivent faire pour ne pas verser dans le Mal. Il s'agit plutôt de montrer ce qu'ils peuvent réaliser, ainsi que la puissance qu'ils peuvent retirer de leur adhésion à des exigences de vertu inaccessibles au commun des mortels. Que signifie être un agent du Bien, que ce soit en servant une divinité bonne ou en embrassant des concepts plus abstraits de la morale ? En quoi consiste la conduite de ceux qui répondent à un appel plus noble que l'appât du gain ou des points d'expérience, de ceux qui ont affaire à des dilemmes plus complexes que le choix du prochain monstre à abattre ou du prochain objet magique à acquérir avec l'argent du dernier butin, mais également de ceux qui réalisent les actes héroïques qui caractérisent l'univers de jeu ? Voilà les questions auxquelles tente de répondre le présent ouvrage.

À l'instar des *Chapitres Interdits*, les *Chapitres Sacrés* s'adressent à un public averti. Ceci n'est pas lié à l'accumulation de descriptions d'horribles scènes de torture et de dépravation ; l'ouvrage n'est pas conçu pour choquer ou offenser, même si certains des thèmes abordés peuvent déranger. Le livre aborde en fait de manière adulte des questions éthiques et morales. Son but est d'aider joueurs et maîtres du donjon à résoudre certaines situations délicates en cours de jeu. Est-il normal de tuer le moindre drow dont on croise la route pour revendre ensuite ses biens sur le marché ? Comment peut-on extirper des renseignements aux prisonniers ennemis sans pour autant compromettre son propre alignement ?

Existe-t-il une chance de préserver du Mal les rejets orques de la forteresse ou doit-on les abattre eux aussi ?

De nombreux joueurs préfèrent ignorer ces questions, estimant qu'elles nuisent à l'aspect récréatif du jeu. Il n'y a aucun mal à voir les choses sous cet angle, mais les *Chapitres Sacrés* sont là pour ouvrir la voie aux groupes qui désirent aborder ces sujets. L'ouvrage en profite également pour proposer un ensemble de nouvelles possibilités pour les PJ bons et vertueux. De nouveaux dons, sorts, objets magiques et ordinaires, ainsi que de nouvelles classes de prestige et autres règles sont là pour les assister dans les situations auxquelles ils vont faire face. De la même manière, ces faveurs ne s'adressent pas qu'aux prêtres et aux paladins, personnages qui se posent parfois comme les seules voix de la morale au sein du groupe d'aventuriers. Si les paladins et les prêtres d'alignement bon y trouveront souvent leur compte, toutes les classes de personnage peuvent trouver chaussure à leur pied parmi les nouveautés proposées dans les *Chapitres Sacrés*, dès lors que ces personnages sont prêts à emprunter le chemin étroit et resserré de l'exaltation.

Un autre aspect de l'ouvrage en fait un objet à ne pas mettre entre toutes les mains : il aborde plusieurs caractères religieux du monde réel qui peuvent déranger certaines personnes. Vous trouverez ainsi dans les *Chapitres Sacrés* des archons dont les noms sont directement empruntés à des anges juifs, chrétiens ou gnostiques, des paladins arborant des stigmates et des moines ayant fait vœu de ne pas toucher de cadavre ou de ne pas boire d'alcool. Certaines reliques présentées ne sont rien d'autre que des instruments de torture ou d'exécution qui furent utilisées sur des saints et qui portent encore la grâce du sang sanctifié.

Nombreux sont ceux qui auront du mal à classer ces objets dans la même catégorie que les horreurs que nous proposons les *Chapitres Interdits*. On ne peut davantage occulter le fait que ces questions restent sensibles pour ceux qui ont de profondes convictions religieuses. Le présent ouvrage s'accompagne donc d'un avertissement car il compte sur la responsabilité de chacun pour gérer ses propres réactions vis-à-vis de ces lignes. Prenez ce

qui vous plaît, adaptez selon votre convenance et ignorez simplement ce qui vous déplaît. Nous avons tenté de présenter le tout avec la délicatesse et le sérieux qui s'imposent et nous vous faisons confiance pour le recevoir de la même manière.

Note de l'auteur. Je ne pensais pas devoir fournir un désaveu de responsabilité pour ce livre, comme Monte le fit dans l'introduction des *Chapitres Interdits*. Je me considère comme une personne bonne et j'encourage chacun à se conduire de manière honorable, mais je n'en ressens pas moins le besoin de signaler que le présent ouvrage tente uniquement de définir la morale du Bien dans le cadre de l'univers de D&D et en aucun cas dans celui du monde réel. Si j'ai bien cherché à explorer certaines nuances de gris dans ce livre, le monde de D&D reste beaucoup plus noir et blanc que ne l'est la réalité. À titre d'exemple, je dirai simplement que je ne cautionne en aucun cas le meurtre d'une personne sous prétexte qu'on la perçoit comme un être mauvais.

—James Wyatt



*Un mage exalté
et son familier
céleste*

Illus. de D. Kovacs



Qu'est-ce que le Bien ?

De nombreux personnages se contentent d'agiter la liste des péchés qu'ils n'ont pas commis comme autant de preuves de leur morale. Éviter à tout prix de sombrer dans le mal ne suffit pourtant pas à faire de vous quelqu'un de bon. Un alignement neutre peut ainsi être assuré, mais pas un alignement bon.

Être bon demande une toute autre nature, exige des vertus qui incitent non seulement à repousser le Mal sous toutes ses formes, mais aussi à promouvoir le Bien. Comme il est dit dans le *Manuel des Joueurs*, « le Bien véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres. »

Être bon ne revient pas à faire montre de politesse, de gentillesse, d'humilité, de bonnes manières, de naïveté ou encore de piété, même si les personnages bons peuvent tout à fait afficher de telles caractéristiques. Le Bien n'est autre que l'extraordinaire énergie sainte qui émane des plans célestes et s'abat sur le Mal. Le Bien est désintéressé, juste, plein d'espoir, bienveillant et vertueux.

ACTES EXALTÉS

L'exercice du bien se manifeste par les moyens positifs et concrets qu'emploient les héros pour combattre les ténèbres maléfiques. C'est là la raison d'être du héros exalté et cela devrait servir d'inspiration quant à la manière de jouer un personnage d'alignement bon, non seulement pour ce qui est de ses gestes courants, mais aussi pour ce qui concerne ses motivations et son caractère.

AIDER LES AUTRES

Quand le doyen d'un village approche un personnage d'alignement bon et lui demande de l'aide parce qu'un dragon menace sa communauté, la réponse du personnage bon n'est jamais : « Combien pouvez-vous nous offrir ? » On peut certes trouver ce genre de mercenaires parmi des personnages neutres, et des personnages mauvais n'hésiteront pas à chercher un moyen de tirer grand bénéfice de la situation. Pour un personnage bon, en revanche, aider les autres prime toujours sur le profit personnel.

Un tel personnage posera probablement quelques questions avant de se précipiter au secours du village : bon n'est pas synonyme de stupide. Il pourra se montrer prudent, cherchant à déterminer la puissance du dragon afin de déterminer si du renfort est nécessaire, mais il ne donnera jamais une réponse du genre : « Désolé, ça n'est pas dans mes cordes. Allez vous trouver un autre héros. » S'enquérir de la force de son adversaire avant d'aller l'affronter est une simple affaire de bon sens. Sans oublier que les personnages bons ne sont pas forcément crédules et que certains préféreront s'assurer que l'histoire du doyen n'est pas juste un leurre manigancé par quelque malfaiteur pour les prendre au piège.

Toutes ces précautions et mises en doute n'entachent en rien le respect du devoir d'assistance d'autrui que se fixent les personnages bons. L'altruisme est la première notion proposée dans la définition du Bien qu'offre le *Manuel des Joueurs*, et aider les autres sans attendre de

récompense ou même de gratitude en retour fait partie du quotidien des personnages bons.

Qui sont donc ces « autres » que le vertueux est censé aider ? Une fois de plus, la maxime « bon n'est pas synonyme de stupide » entre en jeu. Il va de soi que son alignement n'exige pas d'un tel personnage qu'il vienne en aide à des individus mauvais ou à ceux qui œuvrent contre ses propres desseins. En revanche, l'altruisme se mue souvent en pitié dans les cas de figure où le malfaiteur demande grâce ou secours (cf. *La miséricorde*, page 7). Dans tous les cas, l'altruisme est modéré par le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons assistent autrui tant que cela n'entre pas en opposition avec leur volonté d'encourager la bonté et la vie.

LA CHARITÉ

Aider autrui peut se manifester sous différentes formes. La charité en est une, qui consiste à fournir une assistance matérielle à ceux qui sont dans le besoin, surtout ceux qui sont privés de tout amour-propre ou respect. Offrir le pain à l'affamé, le vêtement au dépouillé, le toit au sans-abri, le soin à la veuve et l'orphelin ou encore l'espoir au désespéré font partie des actes bons les plus simples et qui comptent pourtant parmi les plus profonds. Les personnages assistent ainsi les nécessiteux, quelle que soit leur morale, et font preuve d'une sollicitude extrême à l'égard de leur dignité.

L'idée qui veut que les créatures qui s'avèrent trop faibles pour progresser d'elles-mêmes méritent leur misérable statut est caractéristique de doctrines d'inspiration maléfique. Les personnages bons rejettent en bloc cette notion, considérant que la plupart des indigents ne sont que les victimes de circonstances défavorables et non de leurs propres faiblesses ou échecs.

LES SOINS

La guérison des blessures et des maladies, ainsi que la neutralisation du poison, constituent pour le personnage bon des applications concrètes du respect de la vie. Il ne s'agit pas d'actes intrinsèquement bons, dans la mesure où ils peuvent se faire de manière égoïste ou pour le compte du Mal. Malgré cela, la magie de guérison fait intervenir l'énergie positive, qui reste étroitement liée à la puissance sainte.

De nombreux personnages bons consacrent leur existence à soigner, comme l'expression même de leur morale. Pélor reste une divinité de la guérison et ceux de ses prêtres qui ont la Guérison comme domaine se font un devoir de prodiguer la bienfaisance de leur dieu par le biais de ces soins. Les paladins, qui restent avant tout des redresseurs de torts, disposent néanmoins du pouvoir inné de soigner les blessures et de guérir les maladies, ce qui reflète leur bonté pure. Les personnages qui se consacrent aux soins considèrent le pouvoir de guérir comme un don des puissances célestes et font généralement attention à ne jamais

s'en servir d'une manière qui pourrait déprécier ou souiller cette grâce (en soignant des individus maléfiques, par exemple). D'un autre côté, certaines personnes voient la guérison comme l'expression du pardon et estiment que chaque sort de *soins légers* lancé sur un chevalier noir ne peut que rapprocher le félon du repentir et de la rédemption.

LE SACRIFICE PERSONNEL

Les personnages bons ne se contentent pas d'apporter leur assistance ou d'affronter le Mal quand cela les arrange. L'altruisme le plus généreux, s'il est exercé sans sacrifice ou sert d'une manière ses propres intérêts, ne peut au mieux qu'être considéré comme un acte neutre. Un personnage qui se consacre à la cause du Bien se doit de l'embrasser en toutes circonstances, ce qui se traduit souvent par une grande prise de risques personnelle.

Renoncer à toute forme de récompense pour ses actions est un type de sacrifice simple que nous avons abordé dans la précédente section. Les dons pécuniaires et matériels (parfois sous forme d'objets magiques) effectués auprès d'un temple, d'une organisation caritative (comme un orphelinat ou une association d'aide) ou de toute autre institution représentent des sacrifices financiers souvent pratiqués par les personnages bons. Les personnages les plus vertueux prononcent parfois des vœux sacrés, abandonnant à jamais les joies de quelque plaisir terrestre, comme l'alcool ou les drogues, le sexe ou les propriétés matérielles. Certains adoptent une ligne de conduite, comme celle de renoncer à toute forme de violence. Et bien souvent, les véritables héros se retrouvent à devoir sacrifier leur propre vie pour sauver celle des autres.

VÉNÉRER UNE DIVINITÉ DU BIEN

Les divinités du Bien constituent les modèles par excellence de la vertu, de la bonté et de la pureté. Par leur adoration, les sacrifices et les services en faveur de la divinité, les personnages bons alimentent leur propre vertu, contribuent à la cause du Bien de manière concrète (en participant à l'œuvre caritative de l'Église et en renforçant les rangs des prêtres et paladins, qui font office d'agents du dieu) et développent l'influence de la divinité dans le monde.

Un personnage bon ne vénère pas forcément une divinité du Bien. Certains servent des dieux neutres, comme Saint Cuthbert, Obad-Haï ou Olidammara, tandis que d'autres placent les exigences du Bien au-dessus de toute doctrine divine. En revanche, pratiquement tous les personnages bons se montrent prêts à coopérer avec les Églises des divinités du Bien, les considérant comme alliées contre une cause commune.

Contrairement aux divinités maléfiques, les dieux du Bien disposent généralement de temples et de sanctuaires dans des endroits aussi publics que fréquentés, souvent au cœur de villes animées. De fait, le

LES CHAPITRES SACRÉS ET LES CHAPITRES INTERDITS

L'utilisation du présent ouvrage sera d'autant plus profitable que le MD disposera également d'un exemplaire des *Chapitres Interdits*. Il ne s'agit pas là d'une obligation, mais un groupe de PJ exaltés ne trouvera toute son ampleur que si on l'oppose à des adversaires réellement maléfiques. Certains sorts, dons, objets ou autres faveurs proposés par ce livre sont spécifiquement conçus pour contrer leur équivalent malfaisant. Le sort *annulation de douleur*, par exemple, n'est autre que le pendant de *fièvre furieuse*. Ils restent cependant tous suffisamment souples dans leur application pour fonctionner sans que l'on ait besoin d'autre livre (pour *annulation de douleur*, par exemple, plusieurs autres sorts et effets étant sources de douleur).

Les *Chapitres Interdits* contiennent un appendice abordant les PJ d'alignement mauvais. Si votre campagne encadre de tels personnages, le rôle du présent ouvrage s'inverse alors. Les *Chapitres Sacrés* regorgent dans ce cas d'adversaires et d'ennemis, créatures et PNJ, d'alignement bon et armés de sorts du Bien, qui n'attendent que de se dresser contre vos PJ, ce qui reste une application tout à fait valable du supplément.

Enfin, si toutes les nouveautés (sorts, dons et classes de prestige) des *Chapitres Interdits* ont su vous pousser à faire l'expérience des personnages maléfiques, il pourrait s'avérer utile de jeter un œil au contenu des *Chapitres Sacrés*. Peut-être aurez-vous ainsi l'envie de regagner le camp du Bien !

culte des divinités bonnes est l'une des influences qui contribuent à rapprocher les communautés humanoïdes les unes des autres, instillant une solidarité, dans les activités et les idéaux, parmi la population. Cela est particulièrement vrai chez les races non humaines d'alignement bon, comme les halfélins, les nains et les elfes, pour qui cet alignement représente la norme. La communauté entière se rallie alors souvent sous la bannière d'une seule et même divinité. Mais on rencontre également des cités humaines réunies dans le culte de Pélor, qui demeure respecté par tous les citoyens neutres ou bons. Bien entendu, au sein de cultures d'alignement mauvais, la vénération d'une divinité du Bien est souvent perçue comme un crime et un acte de rébellion.

SORTS DU BIEN

Les sorts du Bien allègent la souffrance, inspirent la joie et l'espoir, puisent dans l'énergie ou la vitalité du lanceur pour aider ou soigner autrui, convoquent des célestes ou encore canalisent l'énergie sainte. Dans ce dernier cas, les sorts du Bien peuvent tout à fait s'avérer aussi destructeurs qu'une *boule de feu*, du moins à l'égard des créatures maléfiques. Qui dit magie du Bien ne dit pas forcément lumière et douceur.

Les sorts du Bien n'ont aucun effet rédempteur, d'un genre ou d'un autre, sur ceux qui les lancent. Ainsi, un magicien maléfique qui manipule quelques sorts du Bien, à n'en pas douter pour servir ses propres intérêts, ne décide généralement pas d'abandonner ses manières perfides parce qu'il aurait été purifié au contact de la sainteté. En revanche, il existe certains sorts dont le caractère saint

exige un sacrifice concret et physique de la part du lanceur (cf. *Magie sanctifiée*, dans le Chapitre 6). On ne peut puiser dans une magie aussi sacrée sans éprouver le moindre changement salvateur.

LA MISÉRICORDE

Les personnages bons qui consacrent leur vie à traquer et à éradiquer les forces du Mal doivent savoir résister à l'attrait plus qu'insidieux que leur présente ce même Mal : celui qui consiste à se détourner de la pitié. Faire montre de pitié revient à épargner les ennemis qui se rendent et à traiter criminels et prisonniers avec compassion, voire bienveillance. Il s'agit en fait de la doctrine du respect de la vie poussée dans ses limites théoriques : respecter et honorer jusqu'à l'existence de ses propres ennemis. Dans un monde où grouillent les créatures qui méprisent toute forme de vie, la tentation de traiter ses ennemis comme eux-mêmes traitent les autres, de chercher à venger le meurtre de compagnons ou d'innocents, de ne faire aucun quartier ou de se détourner de la miséricorde, peut s'avérer extrêmement forte.

Les personnages bons doivent savoir éviter ce piège. Ils doivent faire preuve de compassion et accepter les redditions, même s'ils savent que les auteurs de troubles feront tout pour trahir leur commisération ou échapper à la captivité afin de reprendre leurs activités pernicieuses. Lorsqu'un ennemi se rend, tout personnage bon se doit de respecter cette capitulation, de ligoter le prisonnier et de le traiter avec toute la bonté concevable (pour plus de détails sur le bon traitement des prisonniers, reportez-vous à *Miséricorde, prisonniers et rédemption*, dans le Chapitre 2).

Il serait bon que le MD fasse généralement en sorte que les personnages ne soient pas sanctionnés inutilement pour avoir fait preuve

Dilemme pour cette paladine : anéantir le Mal ou honorer l'amour.



Illus. de M. Cacostia

de pitié à l'égard de leurs adversaires. Si chaque prisonnier vient à trahir le groupe et à s'évader de prison, les joueurs vont rapidement arriver à la conclusion que la miséricorde n'en vaut pas la peine. Que ce genre de frustration se présente de temps à autre reste une bonne idée, mais si elle se systématisait, les personnages joueurs finiront, à juste titre, par abandonner leurs bonnes résolutions.

LE PARDON

Étroitement lié à la miséricorde, le pardon demeure un concept distinct. La miséricorde consiste à respecter la vie de ses ennemis et à les traiter comme des êtres dignes de compassion. Le pardon est un acte de foi qui correspond au désir de croire que même le plus vil des malfrats est capable de changer. On n'attend pas des personnages bons qu'ils « passent l'éponge » à chaque fois que quelqu'un leur fait du tort. Dans sa plus simple interprétation, le pardon revient à renoncer au droit de se venger. Sur un plan plus profond, si un individu maléfique fait des efforts pour se repentir, s'écarter du Mal et mener une vie meilleure, un personnage bon est censé encourager ce rachat, laisser le passé en arrière et absoudre le repentir de ses funestes antécédents.

Le pardon est essentiel à la rédemption. Si ceux qu'il a blessés refusent de le lui pardonner, le personnage qui cherche à quitter la voie du Mal ne trouvera que haine et rancœur auprès de ceux qui devraient être ses nouveaux alliés. Mis à l'écart à la fois par son ancien et son nouveau camp, il nourrira une rancune qui le fera rapidement retomber dans ses viles habitudes. En accordant le pardon à ceux qui le demandent, les personnages bons participent activement au développement du Bien, autant parce qu'ils encouragent ceux qui tentent de s'écarter du Mal que parce qu'ils montrent aux fauteurs de troubles que la voie de la rédemption est praticable.

NOURRIR L'ESPOIR

Les plus malfaisants des sans-cœur se délectent dans l'épanouissement de la désolation et l'éradication de la moindre parcelle d'optimisme, il est naturel que la cause du Bien serve aussi à raviver l'espoir face à cette vague de désespoir. C'est probablement le plus flou des aspects du Bien, aussi difficile à définir qu'à mesurer, mais c'est peut-être aussi là que résident le cœur et l'essence même du Bien. Tous les autres thèmes abordés dans cette rubrique présentent, en plus des effets bénéfiques concrets sur les indigents, l'avantage intangible de nourrir l'espoir. L'homme dont le corps se désagrège sous l'influence de la maladie souffre en réalité de deux maux : l'affection physique qui consume sa chair et le désespoir qui ronge son âme. Le soigner ne fait pas guérir son corps, mais lui rend également son espoir perdu. La femme qui se livre à la pitié d'un paladin et abandonne ses penchants maléfiques doit alors emprunter la rude voie de la rédemption. La pitié et le pardon du paladin représenteront l'assistance la plus précieuse tout au long de cette route : l'espoir, un aperçu de la récompense finale.

Espoir est, dans sa forme la plus pure, bien plus qu'un vague désir de voir les choses s'améliorer, il reste un avant-goût de la vie, telle qu'elle devrait être. Quand un barde exalté se présente dans une cité

gémissant sous le joug d'un diantrefosse, il peut y instiller l'espoir par des chants de libération ou quelque démonstration de la force des armes contre les sbires diaboliques du fiélon. Mais l'espoir le plus éloquant pour ces citoyens opprimés réside dans la compassion dont pourra leur faire preuve le barde, leur rappelant à quoi ressemble la vie sous un régime plus clément. Il fédérera cette communauté alors que les diables n'ont fait que dresser ces hommes et ces femmes les uns contre les autres, semant la suspicion et le désespoir. C'est par ces bribes de bonté et de liberté, aussi fragmentées soient-elles, que l'espoir renaîtra chez les citoyens. Cette lueur leur donnera la force de résister aux diables, avec ou sans l'aide armée du barde.

LA RÉDEMPTION DU MAL

L'accomplissement ultime de l'exercice du Bien demeure probablement la rédemption d'une âme maléfique. Pousser un individu maléfique à réaliser qu'il a fait fausse route a non seulement pour effet de lui faire cesser de s'en prendre à d'innocentes victimes, mais l'aide également à gagner sa place au sein d'un au-delà béni dans les plans supérieurs plutôt que de s'exposer à une éternité de tourment et de damnation dans les plans inférieurs. Tandis que les actes charitables et les soins peuvent reconforter le corps des personnes, la rédemption d'un individu maléfique apporte soutien à son âme.

Tenir son épée sous la gorge d'un malfrat prisonnier en criant « agenouille-toi devant Héronéus ou meurs ! » ne constitue pas une forme de rédemption. Les conversions au fil de l'épée peuvent faire office d'outil politique mais n'ont pratiquement aucun effet sur les âmes des « convertis ». Pire encore, elles transpirent le Mal, en dépouillant la victime de son libre arbitre et en s'inspirant des méthodes tortionnaires pour induire un comportement. La véritable rédemption reste un cheminement plus délicat qui demande beaucoup plus d'implication, mais les personnages réellement vertueux estiment que la récompense est digne des efforts exigés. Le processus de la rédemption est détaillé dans le Chapitre 2.

Ceci étant dit, les personnages bons admettent que certaines créatures demeurent au-delà de toute rédemption. La plupart des créatures du *Manuel des Monstres* qui affichent « toujours mauvais » dans leur profil sont totalement irrécupérables, car trop étroitement liées au Mal. Il est assurément plus avisé de tuer un démon ou un diable, ou au moins de le bannir, et seul un imbécile excessivement optimiste tentera de le convertir. Les dragons maléfiques ne sont pas toujours au-delà du salut, mais l'espoir reste dans ces cas particulièrement infime.

Malgré cela, un personnage vertueux abordera toujours une rencontre avec des orques, des gobelinoïdes ou même des drows, peuple maléfique par excellence, avec le cœur et l'esprit ouverts à la possibilité, aussi mince soit-elle, que ses adversaires deviennent un jour ses alliés. Les monstres « généralement mauvais » sont susceptibles de se racheter. Cela ne signifie pas que la première pensée d'un personnage bon pris dans une embuscade doit être : « Comment puis-je offrir le salut à ces orques ? » En revanche, si les assaillants orques finissent par se rendre, leur rédemption deviendra alors une possibilité tout à fait envisageable.

EXALTÉ ET ÉPIQUE

Les mots « épique » et « exalté » ont des significations assez proches et présentent une certaine affinité dans la sonorité. En revanche, dans le contexte de D&D, ce sont deux termes complètement distincts. Les personnages épiques sont ceux qui dépassent le niveau 20 et pénètrent dans des sphères qui transcendent le champ d'investigation du *Manuel des Joueurs*. Les personnages exaltés sont, quant à eux, des individus de

n'importe quel niveau (par ailleurs aussi bien loyaux ou neutres, que chaotiques), qui se consacrent aux idéaux les plus purs du Bien. Les personnages exaltés peuvent devenir épiques, comme tout personnage. Les actes exaltés ont souvent une portée épique, même s'ils ne font pas toujours intervenir des personnages épiques. Les termes sont donc bien différents et il convient de garder à l'esprit que le contenu de cet ouvrage s'adresse aux personnages et aux aventures de tout niveau.

UNE VOIE ÉTROITE ET RESSERRÉE

La voie de l'exaltation est jonchée de questions morales complexes et de dilemmes harassants parmi lesquels le pèlerin doit trouver son chemin. Pour ce faire, il est nécessaire de déterminer ce qui est acceptable dans les aventures de D&D. Tandis que la précédente rubrique décrivait dans les grandes lignes les actions positives que les personnages bons peuvent, et doivent, entreprendre pour rendre le monde meilleur et alléger les conditions de vie de ceux qui y évoluent, les lignes qui suivent abordent quelques-uns des choix délicats qui se présenteront très probablement aux personnages qui tentent d'honorer leurs doux idéaux lorsque ceux-ci seront confrontés à la réalité.

LA FIN ET LES MOYENS

À partir de quand une fin louable justifie-t-elle des moyens mauvais ? La morale peut-elle admettre, par exemple, qu'on torture un prisonnier maléfique afin de lui soutirer des informations qui pourraient éviter la mort de milliers d'innocents ? Tout personnage bon se fige d'effroi à la simple idée de l'exercice de la torture. Néanmoins, éviter des milliers de morts demeure sans conteste un objectif noble et un personnage neutre songera naturellement à des méthodes de tortionnaire en de telles circonstances. À plus petite échelle, même le plus vertueux des personnages peut se trouver tenté d'accepter qu'une fin hautement vertueuse puisse justifier des moyens discutables. Est-il admissible de recourir à un menu mensonge pour éviter un désastre local, une catastrophe à plus grande échelle ou encore un véritable cataclysme ?

Dans l'univers de D&D, la réponse fondamentale à cette question est non ; un acte mauvais reste un acte mauvais quelle que soit son issue. Un paladin qui commet de son plein gré un acte maléfique, aussi noble soit la fin servie, mettra forcément en péril son statut. Même chose pour un personnage exalté, qui risque alors de perdre le bénéfice de ses dons exaltés ou de ses bonnes grâces célestes. Si la fin justifie parfois des méthodes douteuses, elle ne peut rien enlever à leur caractère maléfique.

Certains personnages bons peuvent rapprocher les situations où un acte mauvais est nécessaire, pour éviter un mal effroyable, de celles qui font les martyrs : « Sauver un millier de vie innocentes par le sacrifice de ma pureté. » Pour certains, ce sacrifice mérite d'être fait, de la même manière qu'ils n'hésiteraient pas à donner leur vie pour une même cause. Après tout, il serait bien égoïste de laisser mourir tous ces innocents pour pouvoir encore profiter de ses dons exaltés.

Malheureusement, cette perception s'avère au final erronée. Ce mode de pensée traite la pureté d'âme du personnage comme une marchandise (à l'instar de ses dons exaltés) qu'on peut abandonner ou sacrifier comme n'importe quelle autre possession. En fait, quand un personnage bon décide de commettre un acte mauvais, les effets dépassent le cadre de l'individu. Ce que le personnage perçoit comme un sacrifice personnel se répercute en réalité sur l'équilibre universel qui existe entre le Bien et le Mal, en faveur de ce dernier. Les conséquences de ce simple acte mauvais, aussi insignifiant paraîsse-t-il, dépassent largement son propre cadre et ne restent pas dommageables qu'envers le personnage qui le commet. Il ne s'agit donc pas d'un sacrifice personnel, mais bien d'un renoncement en faveur du Mal, autrement dit, un acte immoral.

Une noble intention prend parfois forme par des méthodes maléfiques. Les moyens employés gardent cependant en eux l'empreinte du Mal et les personnages soucieux de respecter leur alignement bon et leur statut d'exaltés ne peuvent déceimment y recourir, même en cas d'extrême nécessité.

Il arrive qu'une situation demande qu'un personnage bon collabore avec un individu maléfique pour accomplir un objectif honorable et vertueux. Il se peut aussi que le personnage mauvais ne partage pas les mêmes desseins. Un exemple : une brève guerre civile a placé une nouvelle maison à la tête d'une cité drow et les nouveaux dirigeants ont commencé à envahir le monde de la surface. Un groupe de personnages bons s'enfonça dans les profondeurs de la terre afin de mettre un terme à ces incursions. Dans le même temps, un groupe de drows maléfiques, resté fidèle envers la maison destituée, cherche à renverser les dirigeants actuels pour ramener sa maison à la tête de la cité. Les deux groupes ont alors des objectifs différents, certes, mais compatibles et il leur devient possible, en respectant certaines limites, de coopérer l'un avec l'autre. En revanche, les personnages bons ne peuvent tolérer qu'un acte mauvais soit commis par l'un de leurs alliés maléfiques pendant cette entente, pas plus qu'ils ne peuvent fermer les yeux sur de tels agissements. Ils doivent s'assurer que l'assistance portée à ces drows aboutira à la fin des attaques à la surface, ce qui nécessite peut-être plus de confiance dans les elfes noirs qu'ils n'en sont dignes. Enfin, les personnages ne pourront bien sûr se retourner contre leurs anciens alliés une fois la victoire à portée de main, ce qui reviendrait à trahir la confiance placée en eux par les drows. Une telle situation présente des dangers aussi bien physiques que moraux, mais coopérer avec des créatures maléfiques n'est pas un acte mauvais en soi.



LA VIOLENCE

La violence fait partie de l'univers de D&D, au sein duquel elle n'est pas considérée comme intrinsèquement mauvaise. Les divinités du Bien n'attendent pas seulement de leurs héros qu'ils les servent avec soumission et humilité, mais plutôt qu'ils soient leurs bras armés, leurs champions dans la guerre sauvage menée contre les forces du Mal. Un paladin qui châtie un chevalier noir ou un dragon bleu ne commet aucunement un acte mauvais. La cause du Bien exige souvent l'intervention de la force contre ses ennemis.

Ceci étant dit, les personnages bons se doivent de respecter certaines limites dans le cadre de l'exercice de la violence. Tout d'abord, la violence au nom du Bien doit servir une juste cause, ce qui signifie dans l'univers de D&D qu'elle doit avant tout se dresser contre le Mal. Il peut tout à fait arriver qu'une nation bonne déclare la guerre à une nation tout aussi bienveillante, mais participer à un tel conflit ne peut constituer un acte bon. On peut même avancer que le fait d'imposer une guerre à une proche tribu d'orques mauvais n'œuvre pas forcément en faveur du Bien si l'agression ne répond pas à une provocation. La seule présence d'orques malveillants ne justifie pas une guerre si ces derniers n'ont commis aucun méfait. Un véritable conflit armé pousserait certainement les orques à agir vilement et causerait des souffrances inutiles dans chaque camp. De la même manière, la vengeance est un mauvais prétexte de violence, même si le recours à la force reste un moyen efficace pour mettre un terme aux agissements du Mal (et non simplement chercher à faire payer des méfaits déjà commis).

Deuxièmement, la violence doit servir des intentions louables. Un assaut en territoire orque ne saurait constituer un acte bon si la motivation principale reste le profit, que ce soit pour le trésor enfoui dans les ruines habitées par les orques ou pour les ressources naturelles des terres concernées. L'usage de la force contre le Mal est acceptable s'il a pour but de faire cesser ou d'empêcher des agissements maléfiques.

Troisièmement, la violence doit faire preuve de discernement. Elle ne peut servir le Bien si elle est dirigée contre des créatures incapables de se défendre efficacement (comme les enfants et les femelles de nombreuses races et cultures). Jeter une *boule de feu* dans une zone qui abrite des femmes et des enfants orques, en plus des guerriers et des barbares, reste un acte mauvais, dans la mesure où les orques qui ne combattent pas ne constituent pas une menace et demeurent comparativement sans défense.

Enfin, les moyens employés doivent rester aussi bons que les intentions qui les animent. Le recours à la magie du Mal demeure un acte mauvais, même si la cible est maléfique. De la même manière, la torture et les pratiques qui infligent des souffrances imméritées dépassent les limites de ce qui peut être considéré comme bon.

Tant que ces frontières sont respectées, l'usage de la force au nom du Bien représente une pratique convenable dans l'univers de D&D.

RAPPORTS AVEC LES AUTRES

La définition du Bien dans D&D, par sa référence à l'altruisme, au respect de la vie et au sacrifice pour le bien des autres, implique qu'être d'alignement bon revient aussi quelque part à maintenir une certaine qualité dans ses relations avec les autres. Les rapports qu'entretient un personnage bon avec autrui devraient être bâtis sur le respect mutuel, que ce soit dans le cadre du groupe d'aventuriers ou dans l'intimité du mariage.

Il n'y a rien d'intrinsèquement mauvais dans la sexualité des humains et des humanoïdes, c'est pourquoi être bon ne signifie par forcément rester vierge. Certaines religions et cultures de l'univers de D&D encouragent, ou du moins protègent, les personnes qui font vœu de chasteté. On peut cependant rapprocher cela des vœux de pauvreté ou d'abstinence qui trouvent leur signification dans la conviction que le renoncement aux joies d'une chose naturelle et agréable peut s'avérer bénéfique sur le plan spirituel. Il ne s'agit donc pas là d'une diabolisation du sexe. Néanmoins, tout personnage bon se doit d'admettre que la sexualité s'accompagne par ailleurs d'une lourde tradition d'exploitation et d'abus par lesquels les rapports de force s'expriment souvent de manière regrettable et réellement pernicieuse. Un personnage bon ne s'opposera pas au sexe par principe, mais il ne pourra fermer les yeux sur son exploitation ou sur tout rapport forcé, comme la prostitution, l'utilisation d'esclaves à des fins sexuelles ou tout contact sexuel avec des enfants ou des individus qui ne désirent pas ces relations de leur plein gré.

Par ailleurs, toujours dans le cadre du respect relationnel, les personnages bons expriment des réserves quant à l'utilisation de la magie de coercition destinée à diriger le comportement d'autrui. Des sorts tels que *domination*, *quête* ou *suggestion* permettent au lanceur de contrôler une autre personne, la dépouillant de son libre arbitre. Il ne s'agit peut-être pas d'un acte foncièrement mauvais, mais il reste tout de même chargé d'une lourde responsabilité éthique. Forcer quelqu'un à commettre un acte mauvais est évidemment maléfique. De plus, toute créature qui se retrouve ainsi sous des effets coercitifs devrait être traitée de la même manière qu'un prisonnier sans défense, dans la mesure où elle ne constitue plus une menace jusqu'à la fin du sort. Ainsi, à partir du moment où un ennemi est dominé, il devrait être exclu de le tuer, et au contraire normal de lui faire preuve de pitié et de le traiter de la même manière qu'un prisonnier qui se serait rendu de son plein gré (ceci reste vrai pour les créatures charmées ou influencées magiquement).

Le cadre relationnel le plus important pour les personnages reste peut-être le groupe d'aventure. Un personnage bon respecte les autres membres du groupe, les traite bien et estime leur vie autant que la sienne. Ceci dit, il est en droit d'attendre que les autres se conduisent de la même manière à son égard. Les personnages neutres sont souvent amenés à rejoindre un groupe d'aventuriers par des liens d'amitié et de loyauté. Un personnage bon respecte ces valeurs et peut se fier à ses amis, même si ceux-ci ne servent pas le Bien avec la même ferveur que lui. Les personnages mauvais, en revanche, se mêlent généralement à un groupe pour des raisons purement égoïstes. Pour les paladins, toute association avec des personnages mauvais reste bien entendu proscrite, mais les autres personnages exaltés devraient également éviter ce genre de camarades de voyage, à moins que ces derniers ne soient justement en train de tenter de se convertir et de tendre au moins vers la neutralité.

Les personnages bons qui évoluent dans des groupes incluant des personnages neutres portent une lourde responsabilité. Ils se doivent de servir d'exemples, de montrer quels sont les bienfaits et les vertus qu'on retire en empruntant la voie du Bien. Ils doivent guider leurs compagnons d'alignement neutre pour éviter de commettre le Mal et les encourager, avec douceur ou fermeté selon les individus, à faire preuve de bonté. Un personnage bon, qui s'associe avec personnages neutres qui exercent des actes mauvais, en tire sa part de responsabilité et ne peut se contenter de fermer l'œil sur les agissements répréhensibles de ses compagnons.

Ces interdits peuvent être source de bien des tensions au sein du groupe. Certains joueurs imaginent leur personnage à la création comme quelqu'un d'espiègle, de désagréable ou d'un peu brutal. Si le paladin du groupe se met constamment en travers du moindre agissement d'un tel personnage, le plaisir commun de la table sera mis en péril. Beaucoup de ces problèmes peuvent être évités dès le départ en cherchant à élaborer un consensus entre les joueurs quant au style de partie à mener. Cela ne veut pas dire que tout le monde doit s'engager à jouer un personnage d'alignement bon et s'en tenir aux strictes lois morales, mais les joueurs qui ont l'intention d'interpréter des personnages neutres ont besoin de savoir avant de commencer à quoi ils s'exposent. De même, le groupe dans son entier doit décider dans quelle mesure les séances de jeu seront consacrées à ces débats éthiques. Si personne ne voit d'inconvénient à ce que le paladin et le roublard passent leur temps à se chamailler et que le groupe décide de faire de ces disputes un des aspects essentiels de ses parties, qu'il en soit ainsi. Tant que les joueurs se traitent avec respect et que les personnages ne scindent pas le groupe en deux factions ennemies, il n'y a pas lieu de s'inquiéter.

ALLÉGEANCES INCOMPATIBLES

Le paladin n'est pas simplement bon, il est loyal bon, ce qui veut dire qu'il a juré non seulement de défendre les principes du Bien, mais aussi de respecter un code de conduite ainsi que la législation locale. De nombreux paladins sont également membres d'une Église spécifique ou d'un ordre de chevaliers, voire des deux. Quand les temps sont cléments, les diverses allégeances que représentent les lois édictées par son Église, son code de conduite, les exigences de son ordre, les lois de sa nation et les concepts philosophiques de son alignement, restent en harmonie et la voie du paladin apparaît clairement. Mais quand les circonstances ne sont pas aussi propices, il se retrouve tiraillé entre des exigences conflictuelles. Exemple : son supérieur au sein de l'ordre chevaleresque lui ordonne de tuer un meurtrier cruel qui a réussi à échapper à une sanction judiciaire grâce à quelque astuce parfaitement légale. Le code personnel du paladin exige qu'il punisse ceux qui causent du tort aux innocents et ce tueur rentre sans conteste dans cette catégorie. En revanche, ce même code personnel lui a

appris à respecter l'autorité légale, ce qui inclut à la fois son supérieur au sein de l'ordre et la législation locale, qui a libéré le meurtrier. Son alignement bon le pousse à punir le malfaiteur, mais son alignement loyal lui demande de respecter le jugement de la cour. Il est tout à fait possible que son supérieur ou le magistrat chargé du dossier soit corrompu, voire possédé. À qui doit-il obéir ? Quel ordre de priorité donner aux exigences conflictuelles de ses diverses obédiences ?

Les paladins ne sont certainement pas les seuls à rencontrer ce genre de situation. Toute personne qui tente de bien agir en tout point finira forcément par se retrouver devant un cas de figure où ses différentes loyautés entreront en conflit. Les personnages chaotiques bons sont peut-être moins concernés par un système judiciaire corrompu, ou du moins inefficace, mais ils peuvent avoir des exigences ou des obligations personnelles qui s'avèreront incompatibles dans une situation similaire ou toute autre. Au final cependant, beaucoup de ces conflits se résument en fait à une question de priorités, et le Bien reste celle de tout personnage qui aspire à l'exaltation. Dans l'exemple proposé plus haut, le meurtrier doit au moins être rattrapé et incarcéré avant de pouvoir tuer à nouveau. Si le paladin a des raisons de soupçonner quelqu'un de corruption parmi les magistrats ou son propre ordre, il doit tenter de la révéler, même si cela doit le faire renvoyer de son ordre, punir par la législation en cours, ou les deux à la fois. Son statut de paladin et sa qualité d'exalté n'en souffriront pas, étant donné qu'il aura agi au nom du Bien, même si cela aura demandé de remettre en question l'autorité. Les magistrats ou les supérieurs hiérarchiques au sein de l'ordre, s'ils servent la cause du Mal en se faisant passer pour des agents du Bien, ne peuvent constituer une autorité légitime et le paladin aura eu raison d'exposer leur corruption au grand jour.

Que fait un personnage bon quand il se trouve opposé au Bien ? Deux nations charitables peuvent se trouver en guerre, deux groupes au service du Bien peuvent œuvrer pour des objectifs opposés et deux personnages bons peuvent s'avérer ennemis jurés. Comme il est expliqué dans la rubrique *La violence*, plus haut, l'usage de la force contre des créatures d'alignement bon ne peut être considéré comme bon. Lorsqu'un tel conflit se profile à l'horizon, comme c'est forcément le cas parfois, les personnages bons doivent user de tous les moyens diplomatiques disponibles pour éviter de recourir à la violence, que ce soit entre nations, entre groupes plus réduits ou entre individus. Dans l'univers de D&D, si les desseins de l'un des camps sont en réalité maléfiques, un simple sort de *communion* peut lever toute ambiguïté. La diplomatie ne portera pas toujours ses fruits, mais le recours à la violence n'est pas seulement un échec de la voie diplomatique, c'est aussi une défaite pour le Bien et une victoire pour le Mal.

CRIME ET CHÂTIMENT

D'une manière générale, quand on a affaire à des fauteurs de troubles, citoyens du royaume concerné, ou qui font partie des races humanoïdes dites civilisées (demi-elfes, demi-orques, elfes, gnomes, halfelins, humains et nains), il est préférable de remettre ces malfaiteurs entre les mains des autorités en vigueur, plutôt que de vouloir faire justice soi-même. Lorsqu'ils évoluent dans des souterrains, les personnages ne sont pas censés retenir leurs coups s'ils tombent subitement sur de maléfiques sbires nains. En revanche, si ces derniers se rendent, il convient de les faire prisonniers et de les ramener en ville afin qu'ils soient jugés pour leurs crimes. Quand l'aventure a lieu dans une cité et que les adversaires en sont citoyens (et non quelques monstres maléfiques des égouts ou des souterrains), la tactique qui consiste à les forcer à se soumettre avant de les livrer à la garde locale est préférable au fait de les tuer et d'encourir un éventuel procès pour meurtre.

Le Bien, par ses principes, exige que certaines règles soient respectées dans le traitement des criminels. La peine de mort pour les crimes

majeurs reste une pratique courante et acceptée, qui n'est pas considérée comme mauvaise, même si de nombreux personnages d'alignement bon, convaincus que la rédemption n'est jamais impossible, préfèrent voir le plus vil des criminels en prison, pour que la voie du rachat lui demeure accessible. Par contre, la torture de prisonniers, que ce soit pour soutirer des renseignements ou par simple mesure de châtement, reste une pratique irrémédiablement mauvaise.

Cela amène les personnages bons (en particuliers les loyaux bons) devant un dilemme : est-il juste de remettre un prisonnier aux autorités quand on sait que celui-ci sera torturé et maltraité ? La réponse est heureusement évidente, même si son application s'avère parfois plus délicate. Non, livrer une personne à la torture, même si l'on sait qu'elle est foncièrement mauvaise et que ses tortionnaires représentent l'autorité en vigueur, demeure un acte mauvais. Comment éviter de se retrouver dans ce genre de situation est une autre question, dont la réponse dépend en grande partie des circonstances.

ÊTRE EN AVANCE SUR SON TEMPS

Les personnages héroïques se retrouvent souvent en porte-à-faux avec leur culture et leur société. Les valeurs représentées par les personnages bons de D&D, en particulier ceux qui prétendent au statut d'exalté, se rapprochent bien plus de la perception moderne de la justice, de l'égalité et du respect de la vie, que l'univers médiéval dont D&D s'inspire plus ou moins, et ça n'est pas un hasard. Il y a de fortes chances pour que votre campagne se passe dans un monde plus civilisé que l'Europe médiévale. Un endroit où hommes et femmes sont considérés comme égaux, où l'esclavage n'est pas pratiqué, où la torture et les sanctions capitales sont évitées et où les diverses races humaines et humanoïdes vivent en harmonie. Dans ce cas, les personnages exaltés peuvent se sentir en paix relative avec leur culture et se concentrer sur l'éradication des créatures mauvaises des ruines, des souterrains ou des nations maléfiques rivales.

Mais votre campagne peut tout aussi bien rappeler davantage la vie du Moyen Âge. Il se peut donc que les femmes n'y soient pas considérées comme les égales des hommes ou même comme des êtres intelligents, que l'esclavage soit répandu, que les témoignages des serfs ne valent que lorsqu'ils s'obtiennent par la torture et que les humains présentant une certaine couleur de peau (sans même parler des non humains) soient perçus comme des créatures diaboliques. Il reste essentiel de garder une chose à l'esprit : ces paramètres ne changent rien à ce qui est dit dans ce chapitre, pas plus qu'au contenu des *Chapitres Interdits*, quant à ce qui constitue des actes bons et des actes mauvais. Si l'esclavage, la torture et la discrimination sont tolérés par la société, ils n'en restent pas moins mauvais. Cela signifie simplement que la voie de l'exalté y est encore plus escarpée. Non seulement doit-il en découdre avec l'œuvre du Mal extérieur, comme les démons invoqués ou les hordes d'orques, mais il doit également se battre contre le Mal qui sévit au sein de sa propre société.

Selon toute vraisemblance, la plupart des civilisations humaines (et halfelines) se situent quelque part entre les deux extrêmes que nous venons d'aborder. En termes de jeu, les humains sont souvent neutres, autrement dit, ni bons ni mauvais. Les sociétés humaines tolèrent souvent de nombreuses pratiques mauvaises, même si certains humains les trouvent répugnantes. Dans ce cas, les personnages exaltés restent en désaccord avec les normes de leur société, jusqu'au point de s'y opposer parfois. Mais, ils pourront alors se consacrer à traquer ces agissements maléfiques, que ce soit en dehors ou au sein de leur société, sans avoir à réformer toute une nation ou une culture.

Dans ces situations où les personnages bons sont en opposition avec les pratiques de leur société, l'autre axe de leur alignement (Loi/Chaos) reste le meilleur indicateur sur leur manière de gérer ce conflit.

LOI, CHAOS ET BIEN

Les personnages loyaux bons sont loin d'avoir le monopole du cœur. Si tous les paladins sont loyaux bons, nombre de personnages exaltés d'autres classes sont chaotiques bons ou neutres bons et illustrent les idéaux du Bien selon D&D tout autant que le paladin. Les différences entre la bonté du personnage loyal bon et celle de son équivalent chaotique bon rappellent la disparité que l'on note entre un archon et un éladrin, incarnations respectives de ces alignements dans les royaumes célestes.

Les personnages loyaux bons possèdent un sens de la discipline, de l'honneur et de la vie en communauté que ne partagent pas forcément tous les autres individus d'alignement bon. Ils sont membres d'ordres monastiques ou chevaleresques, de hiérarchies ecclésiastiques ou d'organisations consacrées à de nobles causes. Ils estiment que la morale peut être édictée et promeuvent l'établissement d'une société juste dont les lois et les coutumes inculqueraient des comportements vertueux chez les citoyens. Les aventuriers loyaux bons combattent le Mal en sachant qu'ils sont soutenus par la loi : ils amènent les criminels devant la justice en même temps qu'ils s'opposent au Mal.

Dans une culture maléfique ou tolérant le Mal, les personnages loyaux bons se retrouvent dans une position délicate. D'un côté, il exècrent le Mal et ne peuvent supporter son institutionnalisation. Mais de l'autre, ils respectent l'autorité légitime et ne peuvent se résoudre à renverser leur propre royaume à cause de ses pratiques pernicieuses. Les personnages loyaux bons cherchent donc à faire évoluer l'édifice social de l'intérieur, en puisant dans leurs ressources politiques, plutôt qu'en faisant tomber ces structures par la force.

Les personnages chaotiques bons restent des individualistes acharnés qui ne supportent pas l'oppression, y compris quand elle est exercée au nom du Bien. Ils œuvrent généralement seuls ou en groupes non organisés, plutôt qu'en s'inscrivant dans une hiérarchie ou quelque structure. Ils n'ont aucune confiance dans l'aptitude des lois et des mœurs à inculquer la bonté aux gens. Ils ont même plutôt été bien souvent témoins de la manière avec laquelle les gens se cachent derrière les règles et les lois pour laisser œuvrer le Mal ou agir de manière irresponsable. Tandis qu'ils prônent un système légal qui impose peu de restrictions à la liberté individuelle, les personnes chaotiques bonnes se tournent vers d'autres influences, comme la religion, la philosophie ou la communauté, pour encourager la bienveillance et châtier le Mal. Les aventuriers chaotiques bons combattent le Mal parce qu'il est nuisible et non parce qu'il est illégal.

Dans une société où les pratiques maléfiques sont tolérées, les personnages chaotiques bons ont de bonnes chances d'être des rebelles et n'hésiteront pas longtemps à renverser l'ordre établi si cela revient à mettre un terme à ces ignominies.

Les personnages neutres bons occupent une place intermédiaire et peu tranchée. Ils épousent les idéaux du Bien et nul autre. C'est pourquoi ils se fichent de savoir si ce Bien est imposé par des lois ou encouragé par des temples et des philosophes. Tout ce qui compte à leurs yeux reste l'épanouissement du Bien. La morale passant par les lois peut fonctionner et n'a rien de répréhensible en soi. Mais les person-

nages neutres bons commencent à se montrer moins patients dès lors qu'une société loyale bonne cherche à légiférer sur le moindre détail de la vie de ses citoyens, en s'attardant même sur des sujets qui n'ont rien à voir avec le Bien ou le Mal. Ils soutiennent la loi tant qu'elle sert le Bien, pas la Loi en tant qu'idéal. De la même manière, ils apprécient le concept de liberté individuelle, mais ils ne sont pas certains qu'elle doive s'appliquer à tout le monde, car une liberté excessive peut laisser un champ d'action trop vaste aux fauteurs de troubles. À l'instar des aventuriers chaotiques bons, les neutres bons combattent le Mal pour ce qu'il est. En revanche, ils ne se plaindront pas quand l'autorité légale leur apportera son aval.

Les personnages neutres bons qui évoluent au sein de sociétés qui tolèrent le Mal y résisteront dans la mesure de leurs possibilités, sans œuvrer activement en faveur du renversement de l'ordre en vigueur. Ils se dresseront contre l'injustice et feront même preuve d'insubordination civique, car les lois injustes restent pour eux sans valeur et ne peuvent les contraindre.

JOUER UN HÉROS

Les précédentes discussions abordées sur le rôle du Bien et l'équilibre délicat de son exercice prennent toute leur valeur quand on les applique à la personnalité et à la vie du héros. Ce qui suit est un recueil d'archétypes de héros qui illustrent divers aspects de la vertu, de la morale et de la bonté. Ces modèles peuvent servir de base d'idées pour des PNJ, des alliés, des compagnons ou des mécènes des PJ, mais aussi comme amorce d'aventure ou comme pivot central du scénario. Il peut aussi s'agir là d'une source d'inspiration pour les joueurs qui cherchent à développer une personnalité et un contexte culturel et affectif pour leur personnage exalté. Il convient cependant de rappeler que les personnages proposés ici disposent d'un équipement adapté à leur niveau en tant que PNJ. À l'exception de Veshann, des PJ auront vraisemblablement un équipement plus fourni.

LE CROISÉ

Le croisé se consacre à la lutte contre le Mal. Il élimine les créatures maléfiques, déloge les fonctionnaires corrompus ou réforme les traditions et pratiques détestables. Il peut s'agir d'un paladin en armure à plaques menant la charge sur les champs de bataille ou d'un aristocrate paré de beaux atours, donnant de la voix contre l'injustice au sein d'assemblées politiques. Dans tous les cas, il reste fier, confiant, parfois à la limite de l'arrogance, et fait preuve d'une grande force et d'une incroyable pureté d'âme.

En tant qu'aventurier, le croisé a quelque chose de don Quichotte : un chevalier parti en croisade contre la Mal. Il châtie les monstres mauvais, destitue les tyrans maléfiques, bannit les démons et sanctifie les temples souillés par le Mal. Il reste un redresseur de torts, le champion des opprimés, une figure héroïque dans tous les sens du terme.

Le croisé combat le Mal et porte secours à l'opprimé.



Exemple de croisé

Jeune homme, Ulmo fut pris en flagrant délit de chaptardage et emprisonné « jusqu'à ce qu'il fût en paix avec la loi. » Après sa conversion au culte d'Héronéus au sein du pénitencier, il demanda à être libéré pour participer à une croisade visant à regagner quelque terre sainte laissée aux forces du Mal. Un paladin bienveillant accepta de veiller sur Ulmo, lui enseigna la foi et lui évita de s'égarer. Ensemble, ils se joignirent à un groupe d'aventuriers engagés dans la croisade. Ulmo respectait alors les décrets de son dieu, mais il ne ressentit pas un appel aussi profond que ses camarades avant le jour où, dans un acte de désespoir, il tenta de s'inspirer de la vertu des prêtres pour lancer un sort de *rappel à la vie* tiré d'un parchemin. Alors que la puissance sainte d'Héronéus affluait par son intermédiaire et que son ami revenait à la vie, il sentit son âme se libérer de ses doutes et décida immédiatement de consacrer sa vie à honorer la volonté de son dieu. Plus contemplatif que prêcheur, il abandonna son armure de cuir pour enfiler une robe de moine. Il consacre désormais son temps à méditer et à renverser les ennemis d'Héronéus avec précision, discipline et conviction.

Ulmo Portegloire. Rou10/Moi5 halfelin (m) ; FP 15 ; humanoïde de taille P ; DV 10d6+10 plus 5d8+5 ; pv 72 ; Init +7 ; VD 12 m ; CA 24 (contact 24, pris au dépourvu 24) ; BBA +10 ; Lutte +11 ; Att *kama* +1 de taille P (+19 corps à corps, 1d4+1/x2) ou *arc court* +1 de taille P (+19 distance, 1d4+1/x3) ; Out *kama* +1 de taille P (+19/+14 corps à corps, 1d4+1/x2) ou *kama* +1 de taille P (+18/+18/+13 corps à corps, 1d4+1/x2) ou *arc court* +1 de taille P (+19/+14 distance, 1d4+1/x3) ; AS attaque sournoise (+5d6), déluge de coups, frappe *ki* (magie) ; Part chute ralentie (6 m), déplacement accéléré, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, opportunisme, pureté physique, recherche des pièges, sens des pièges (+3), sérénité, traits des halfelins ; AL LB ; JS Réf +21, Vig +11, Vol +13 ; For 10, Dex 24, Con 13, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +14, Bluff +7, Connaissances (religion) +2, Crochetage +12, Décryptage +5, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/sabotage +13, Détection +16, Discrétion +11, Équilibre +14, Escalade +10, Escamotage +13, Évasion +17, Fouille +10, Perception auditive +18, Saut +12, Utilisation d'objets magiques +12 ; Attaque en finesse, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Parade de projectiles (B), Science du combat à mains nues (B), Science de la feinte, Souplesse du serpent, Uppercut (B).

Attaque sournoise (Ext). Quand Ulmo attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger 5d6 points de dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Pour plus de détails sur cette aptitude, veuillez vous référer à la description du tueur de Domiél, dans le Chapitre 5.

Déluge de coups (Ext). Ulmo peut, dans le cadre d'une attaque à outrance, porter une attaque supplémentaire par round en exploitant une attaque à mains nues ou en utilisant une arme de moine. Cette attaque s'effectue en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -1 (y compris l'attaque supplémentaire). Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité qu'Ulmo pourrait porter avant son tour de jeu suivant. S'il est armé d'un *kama*, d'un *nunchaku* ou d'un *siangham*, Ulmo peut effectuer l'attaque supplémentaire avec l'arme ou à mains nues, selon ses besoins. S'il est armé de deux de ces armes, il peut en utiliser une pour son ou ses attaque(s) normale(s) et l'autre pour son attaque supplémentaire. Dans tous les cas, les bonus aux dégâts pour l'attaque portée avec sa main non directrice ne sont pas réduits.

Frappe *ki* (Sur). Les attaques à mains nues d'Ulmo sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, Ulmo peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres.

Esquive instinctive (Ext). Ulmo peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Ulmo ne peut être pris en tenaille, hormis par un roubard de niveau 14 ou supérieur.

Esquive totale (Ext). S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Ulmo l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Opportunisme (Ext). Une fois par round, Ulmo peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round.

Pureté physique (Ext). Ulmo est immunisé contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Recherche des pièges (Ext). Ulmo peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Ulmo bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et d'un bonus d'esquive de +3 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Sérénité (Ext). Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Traits des halfelins (Ext). Bonus de moral de +2 contre la terreur. Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.

Possessions. *Kama* +1 de taille P, *arc court* +1 de taille P, 50 flèches de maître, *anneau de protection* +2, *baguette d'invisibilité suprême* (24 charges), *baguette d'armure de mage* (46 charges), *bottes de sept lieues*, *cape de résistance* +2, *gants de Dextérité* +4, *médaille de Sagesse* +2.

LE CHAMPION PRÉDESTINÉ

Le martyr reste le sort inexorable du champion prédestiné. Il sait que son amour de la vertu le mènera à sa perte, si bien que tout ce qu'il entreprend est nuancé d'un certain fatalisme mélancolique. À certains moments, il parle avec emphase de la récompense qui l'attend assurément, lui et ses compagnons, dans les royaumes célestes. Mais à d'autres, il s'attarde sur son inéluctable destin. Néanmoins, son héroïsme n'est en aucun cas amoindri par la conviction qu'il provoquera sa mort et il demeure capable d'actes d'une bravoure inouïe, réalisés sans le moindre égard pour sa propre sécurité.

Le champion prédestiné n'entreprend que les quêtes les plus périlleuses. Si une relique ou un artefact sacré doit être récupéré depuis la prison que constitue le plan de Carcères, le champion condamné se portera immédiatement volontaire. Si besoin est, il restera en arrière pendant que ses amis ramèneront la relique en empruntant un *portail*, pour s'assurer qu'ils ne soient pas suivis avant que le *portail* ne se ferme, même si cela doit l'y bloquer à jamais.

Exemple de champion prédestiné

Plus jeune enfant d'une famille noble, Régina fut élevée au sein d'une abbaye paisible dédiée à Pélor. Cependant, elle montra très tôt un intérêt supérieur pour la voie martiale. Dans un premier temps, les doux érudits de l'abbaye tentèrent de tempérer ses penchants violents, mais ils finirent par l'envoyer rejoindre un ordre de combattants consacré à Raziél. C'est là qu'elle trouva sa voie véritable, en tant que soldate engagée dans une guerre sainte contre un culte démoniaque. Si elle tire une grande satisfaction des bienfaits qu'elle exerce, elle a perdu bien trop d'alliés et d'amis pour espérer autre chose qu'un destin funeste. Son

espoir suprême reste de connaître une mort honorable et non de finir empalée sur la lame de quelque fiélon, à cracher le sang, impuissante devant le spectacle du massacre de ses compagnons. Une mort héroïque, vertueuse et digne. Si elle doit trépasser, et elle sait qu'elle le doit, sa mort devra rester un salut pour les autres.

Régina. Gue10/chevalier de la vertu 3* (f) ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 10d10+20 plus 3d8+6 ; pv 99 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 25 (contact 11, pris au dépourvu 24) ; BBA +13 ; Lutte +18 ; Att *épée bâtarde* +1 *sainte* (+20 corps à corps, 1d10+8/17-20/x2) ou arc long composite de maître (bonus de For de +5) (+15 distance, 1d8+5/x3) ; Out *épée bâtarde* +1 *sainte* (+20/+15/+10 corps à corps, 1d10+8/17-20/x2) ou arc long composite de maître (bonus de For de +5) (+15/+10/+5 distance, 1d8+5/x3) ; AS — ; Part — ; AL LB ; JS Réf +6, Vig +13, Vol +7 ; For 20, Dex 13, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

* Nouvelle classe de prestige détaillée dans le Chapitre 5 de ce livre.

Compétences et dons. Escalade +13, Intimidation +15, Natation +5, Psychologie +6, Saut +13 ; Arme de prédilection (*épée bâtarde*), Arme en main, Attaque en puissance, Esquive, Frappe assujettissante*, Maniement des armes exotiques (*épée bâtarde*), Science du critique (*épée bâtarde*), Serviteur des Paradis*, Spécialisation martiale (*épée bâtarde*), Subjugation *sainte**, Tir à bout portant, Tir de précision, Vœu d'abstinence*, Vœu pieux*, Vœu de pureté*.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 4 de ce livre.

Possessions. Ceinture de force de géant +2, *épée bâtarde* +1 *sainte*, harnois +2, *écu en acier* +2, arc long composite de maître (bonus de For de +5), 50 flèches normales, 10 flèches en argent, 10 flèches en fer froid, 10 flèches en adamantium, *cape de résistance* +1.

LE GUÉRISSEUR PRODIGE

Le guérisseur prodigue apparaît comme une âme serviable qui se consacre à soigner son prochain, souvent au sens littéral du terme, comme ces prêtres et leur collection complète de sorts de soins. Il peut cependant s'agir également d'un barde recourant à la musique pour apporter le réconfort et l'inspiration, d'un druide prenant soin des plantes et des animaux dans son paisible bocage, ou encore d'un aventurier ensorceleur se consacrant aux sorts de protection pour galvaniser les aptitudes de ses compagnons. Le guérisseur prodigue est rarement un combattant des lignes avant et refuse même la plupart du temps de participer aux combats, sauf lorsqu'il s'agit de soigner ses camarades blessés pour qu'ils puissent rejoindre la mêlée. Son attitude est aussi humble qu'affable.

Si le guérisseur prodigue participe à des aventures, ça n'est pas pour la gloire ou le butin, même si l'argent peut s'avérer grandement utile pour assister et soigner son prochain. Non, l'aventure l'appelle parce qu'il se

soucie des autres, en particulier de ses compagnons, qui restent les principaux bénéficiaires de ses talents curatifs. Il peut aussi entreprendre une quête visant à découvrir un remède magique contre une maladie surnaturelle qui accable une ville ou participer à la traque d'un lycanthrope qui terrorise tout un village (en cherchant non pas à l'abattre, mais à le délivrer de sa condition), ou encore se joindre à la recherche d'une relique ayant le pouvoir de redonner vie à une terre désolée.

Exemple de guérisseur prodigue

Encore fillette, Tasthania Teintargente perdit l'ensemble de sa famille quand une bande orque rassa la totalité de son village. Elle jouait seule dans les bois alentour quand les pillards s'abattirent et ravagèrent le hameau. De retour chez elle, elle trouva une licorne arpentant calmement les ruines encore fumantes, à la recherche de quelque survivant susceptible de recevoir ses soins. Le seul rescapé que trouvèrent Tasthania et la licorne fut un jeune combattant orque. Tasthania voulut l'achever, mais la licorne la retint et pansa les blessures de l'orque. Puis, l'orque déguerpi, laissant Tasthania furieuse. Des années plus tard, alors qu'elle atteignait l'âge adulte et venait d'entreprendre la voie des druides, Tasthania fut prise en forêt dans une embuscade menée par une autre bande orque. Le chef la reconnut et épargna la jeune femme, car il n'était autre que ce même guerrier qu'elle avait soigné et libéré avec la licorne. Désormais toute acquise à la cause de la paix, Tasthania compte un certain nombre d'orques parmi ses amis et considère la rédemption de cette race comme sa mission personnelle en ce bas monde. Elle œuvre par ailleurs toujours de concert avec la licorne pour soigner les diverses créatures des bois.

Tasthania Teintargente.

Dru7 elfe (f) ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8+7 ; pv 38 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 20 (contact 14, pris au dépourvu 18) ; BBA +5 ; Lutte +4 ; Att sort (+4 contact au corps à corps) ou sort (+6 contact à distance) ; AS — ; Part absence de traces, aura apaisante, compagnon animal, déplacement facilité, destruction d'armes, empathie sauvage, forme animale (animal de taille P ou M, 3 fois/jour), instinct naturel, lien, résistance à l'appel de la nature, traits des elfes, transfert d'effet magique ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +10 ; For 8, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 18, Cha 13.

Compétences et dons. Concentration +11, Connaissances (nature) +12, Détection +6, Diplomatie +15, Fouille +2, Perception auditive +6, Premiers secours +14, Survie +6 ; Vœu de non-violence*, Vœu de paix*, Vœu pieux*.

*Nouveau don détaillé dans le Chapitre 4 de ce livre.

Absence de traces (Ext). Tasthania ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.



Tous les guérisseurs prodigues ne sont pas prêtres.

Aura apaisante (Sur). Tasthania est en permanence entourée d'une aura apaisante d'un rayon de 6 mètres. Les créatures qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être affectées par un sort d'*apaisement des émotions*. Celles qui quittent la zone d'effet et y pénètrent à nouveau effectuent un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, la créature n'est pas affectée tant qu'elle reste dans la zone d'effet, mais il lui faut réussir un autre jet de sauvegarde si elle y entre de nouveau par la suite.

Déplacement facilité (Ext). Tasthania se déplace sans la moindre gêne dans toutes les zones de végétation dense et naturelle. Elle progresse normalement et ne subit aucun dégât.

Destruction d'armes (Sur). Si une créature frappe Tasthania à l'aide d'une arme manufacturée, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de se briser en la touchant sans lui infliger de dégâts.

Empathie sauvage (Ext). Tasthania peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Elle tire alors 1d20+8, ou 1d20+4 si elle tente d'influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est égale à 1 ou 2.

Forme animale (Ext). Tasthania peut prendre la forme de n'importe quel animal de taille P ou M et reprendre sa forme normale, jusqu'à 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose*.

Lien (Ext). Tasthania peut diriger son compagnon animal au prix d'une action libre, ou le pousser au prix d'une action de mouvement. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Résistance à l'appel de la nature. Tasthania bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Traits des elfes (Ext). Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les enchantements ; test de Fouille automatique lorsqu'elle passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte dissimulée ou d'un passage secret.

Transfert d'effet magique (Ext). Tout sort que Tasthania lance sur elle-même peut également affecter son compagnon animal si ce dernier se trouve à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation. De plus, elle peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle.

Sorts de druide préparés (6/5/4/3/2; DD de sauvegarde égal à 14+ niveau du sort ou 18+ niveau du sort pour les sorts qui n'infligent pas de dégâts). 0 — assistance divine, création d'eau, détection du poison, résistance, soins superficiels, stimulant ; 1^{er} — apaisement des animaux, brume de dissimulation, enchevêtrement, soins légers, yeux de l'avonil ; 2^e — charme-personne ou animal, distorsion du bois, ralentissement du poison, restauration partielle ; 3^e — guérison des maladies, neutralisation du poison, soins modérés ; 4^e — beauté aveuglante*, soins importants.*

* Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 6 de ce livre.

Possessions. Cape de résistance +1, armure de peau +1, médaillon de Sagesse +2.

Thuk, compagnon animal de Tasthania. Sanglier (m) ; FP — ; animal de taille M ; DV 5d8+18 ; pv 40 ; Init +0 ; VD 12 m ; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; BBA +2 ; Lutte +5 ; Att défenses (+5 corps à corps, 1d8+4) ; Out défenses (+5 corps à corps, 1d8+4) ; AS férocité ; Part esquive totale, odorat ; AL N ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +2 ; For 16, Dex 11, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 4.

Compétences et dons. Détection +5, Perception auditive +7 ; Robustesse, Vigilance.

Férocité (Ext). Thuk est un combattant tellement féroce qu'il continue de se battre sans le moindre malus, même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Esquive totale (Ext). Lorsque Thuk est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Odorat (Ext). Peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent et pister à l'odeur.

LE GUIDE VERTUEUX

Le guide vertueux consacre sa vie à inculquer sa vertu aux autres. Il peut s'agir d'un professeur au sens traditionnel du terme, sorte d'érudit qui transmet ses connaissances aux autres ou qui leur enseigne les doctrines d'une religion du Bien ou les préceptes d'un ordre céleste. Mais il peut aussi prendre les traits d'un prêtre ou de tout autre individu pieux qui éduque au sens moral du terme, exhortant les autres à suivre la voie de la vertu. Il peut encore se présenter tel un modèle qui, par sa forte personnalité, invite son prochain à suivre son exemple.

Le guide vertueux prend part aux aventures qui lui offrent l'occasion d'éduquer, même si ses seuls élèves ne sont que ses compagnons de voyage. Cela peut être dans le cadre d'une quête importante pour la cause du Bien, dans laquelle il fait office de guide ou de conseiller pour le groupe, en particulier si la mission fait appel à un savoir ancestral qui fait partie de sa spécialité ou si elle promet de surnois tentations morales. En outre, il part souvent à l'aventure pour élargir ses connaissances.

Exemple de guide vertueux

La vision, à l'âge de six ans, d'un archon messager changea l'existence de Veshann. Il fut tellement impressionné par la vertueuse majesté du céleste, tellement ému par sa beauté surnaturelle et à tel point interpellé par le Bien qu'incarnait la créature, que sa fascination pour les Sept Paradis devint totale. Il chercha alors à apprendre tout ce qu'il put sur les origines de la créature fantastique. Aujourd'hui âgé de vingt et un ans, Veshann n'en demeure pas moins subjugué par les Paradis et il a accompli une bonne partie du chemin qui mène aux mystères du Paradis Illuminé, niveau le plus élevé de Céleste. Mais en même temps qu'il progresse sur la voie de l'illumination, Veshann cherche à mener une existence qui serve d'exemple, en particulier pour les nombreux aventuriers aux côtés desquels il voyage. Veshann n'est remarquable ni par son intelligence ni par sa sagesse, mais sa personnalité en fait un modèle à suivre ainsi qu'un chef naturel. Il préfère partager sa propre expérience de la vie et de la vertu plutôt que de transmettre son savoir ou sa sagacité. Il se contente de laisser la théologie aux érudits et la pitié aux ecclésiastiques, pendant que lui se pose tel un guide exemplaire vers l'intégrité et la perfection.

Veshann. Ens9/mystique céleste 4* humain (m) ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 9d4+27 plus 4d4+12 ; pv 73 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 21) ; BBA +6 ; Lutte +7 ; Att bâton (+9 corps à corps, 1d6+3/x2) ; Out bâton (+9/+4 corps à corps, 1d6+3/x2) ; AS coup exalté (+2) ; Part autosubsistance, autosubsistance suprême, bénédiction du paradis argenté, bénédiction du paradis doré, bouclier mental, endurance aux énergies destructives, familier archon lumineux, lien télépathique, réduction des dégâts (5/magie), résistance aux énergies destructives (5), transfert d'effet magique ; AL LB ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +13 ; For 12, Dex 10, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 22.

* Nouvelle classe de prestige détaillée dans le Chapitre 5 de ce livre.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Concentration +10, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (plans) +6, Connaissances (religion) +8, Détection +3, Diplomatie +8, Perception auditive +3 ; Augmentation d'intensité, Auréole de lumière*(B), Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Familier céleste*(B), Rayonnement saint*(B), Serviteur des Paradis*(B), Sort purifié*, Stigmates*(B), Vœu d'abstinence*(B), Vœu de pauvreté*, Vœu pieux*.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 4 de ce livre.

Coup exalté (Sur). Veshann bénéficie d'un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Toute arme qu'il manie est également

considérée comme une arme magique et d'alignement bon et peut donc passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures.

Autosubsistance (Ext). Veshann n'a besoin ni de manger ni de boire.

Autosubsistance suprême (Ext). Veshann n'a pas besoin de respirer.

Bénédictio du paradis argenté (Sur). Veshann bénéficie d'une résistance à l'électricité (10) et d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies, le poison et la pétrification. En outre, un *cercle magique contre le Mal* (niveau 13 de lanceur de sorts) l'entoure en permanence.

Bénédictio du paradis doré (Sur). Veshann est immunisé contre les sorts de mort et effets de mort magique.

Bouclier mental (Ext). Veshann est immunisé contre les sorts *détection de pensées* et *détection du mensonge*, ainsi que contre toute tentative visant à détecter son alignement.

Endurance aux énergies destructives (Ext). Veshann est immunisé contre les effets de la température dans un environnement chaud ou froid (-10° à +60°).

Lien télépathique (Sur). Veshann peut communiquer par télépathie avec son familier tant que celui-ci se trouve dans un rayon de 1,5 kilomètre. Il a le même rapport que son familier à un lieu ou à un objet.

Transfert d'effet magique (Ext). Tout sort que Veshann lance sur lui-même peut également affecter son familier si ce dernier se trouve à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation. De plus, il peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle.

Sorts connus (6/8/8/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, message, rayon de givre, résistance, signature magique* ; 1^{er} — *armure de mage, bouclier, détection du Mal, projectile magique, rayon lumineux** ; 2° — *détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, flou, joug de miséricorde*, rayon ardent* ; 3° — *dissipation de la magie, éclair, sommeil profond, vol* ; 4° — *bouclier lumineux*, invisibilité suprême, sphère d'isolement d'Otiluke* ; 5° — *convocation de monstres V, immobilisation de monstre* ; 6° — *salaire du péché**. Niveau 12 de lanceur de sorts.

* Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 6 de ce livre.

Possessions. Bâton, toge simple.

Étincelle, familier de Veshann. Archon lumineux ; FP — ; Extérieur (Bien, extraplanaire, Loi) de taille P ; DV 13 ; pv 36 ; Init +4 ; VD vol 18 m (parfaite) ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; BBA +7 ; Lutte +2 ; Att rayon de lumière (+7 contact à distance, 1d6) ; Out 2 rayons de lumière (+7 contact à distance, 1d6) ; AS pouvoirs magiques ; Part aura de menace, conduit, don des langues, esquive extraordinaire, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (20/Mal), téléportation, vigilance ; AL LB ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +8 ; For 1, Dex 11, Con 10, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Concentration +4, Connaissances (plans) +2, Détection +4, Diplomatie +4, Perception auditive +4, Psychologie +4 ; Science de l'initiative.

Pouvoirs magiques. *Aide, détection du Mal et flamme éternelle*, à volonté. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Aura de menace (Sur). Les créatures hostiles qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres d'Étincelle doivent effectuer un jet de Volonté (DD 18). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à l'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde pendant une journée entière, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper Étincelle. Une créature résistante à ce pouvoir ou parvenant à toucher Étincelle ne peut plus être affectée par l'aura de menace de l'archon pendant une journée entière.

Conduit (Sur). Étincelle peut placer les sorts de contact à la place de Veshann si ce dernier le touche au moment de l'incantation.

Don des langues (Sur). Étincelle peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait

constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Esquive totale (Ext). Lorsque Étincelle est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts s'il le rate.

Téléportation (Sur). Étincelle peut utiliser un effet semblable à *téléportation suprême* à volonté, comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il ne peut transporter que 25 kg en plus de lui-même.

Vigilance (Ext). Tant qu'Étincelle se trouve à portée de main de Veshann, ce dernier bénéficie du don Vigilance.

LE HÉROS RUSTIQUE

Le héros rustique est le champion des petites gens, celui qui réalise de grandes choses de par son intégrité. Il peut n'être qu'un simple homme d'armes ou un expert, démarrer avec une classe de PNJ pour ensuite se multiclasser ou embrasser une classe d'aventurier dès le départ, mais quoi qu'il en soit, il n'oublie jamais ses racines paysannes. Il reste humble, mais aussi réfractaire à l'autorité et ne se laisse pas marcher sur les pieds.

En tant qu'aventurier, le héros rustique protège les gens du peuple contre les monstres errants, les tyrans sans pitié, les aristocrates brutaux et les cruels brigands. Il libère les esclaves ou leur offre asile quand ils s'évadent. Il reste le protecteur, le défenseur et l'idole héroïque de ceux qu'il sert.

Exemple de héros rustique

Solarian Tranchegobelin est un ancien voyou de la ville, peu amène et parfois sur la défensive, qui n'a que trop côtoyé la face la plus obscure de la vie. Après des années d'une jeunesse passée au sein de bandes de malfaiteurs, il se trouva extirpé de cette existence criminelle par le meurtre de son mentor. Quand la bande de vauriens avec laquelle il maraudait se trouva vaincue par des rivaux, Solarian quitta la ville, avec une vilaine balafre dans le cou et de profondes blessures dans le cœur. Il fait désormais preuve d'un sens profond de la justice, de l'honneur et du Bien, et ne montre aucune tolérance à l'égard des oppresseurs. Après une succession d'aventures qui virent la naissance de son nom, Tranchegobelin, Solarian découvrit son nouveau foyer et le nouveau sens de sa vie auprès des temples de Pélor et il entreprit la carrière de paladin. Il reste cependant loin du paladin classique, préférant sa rapière et son armure de cuir cloutée de toujours aux traditionnels harnois et épée du combattant chevaleresque.

Solarian Tranchegobelin. Rou3/Pal1 humain (m) ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6 plus 1d10 ; pv 24 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 13, pris au dépourvu 15) ; BBA +4 ; Lutte +5 ; Att rapière +1 (+7 corps à corps, 1d6+2/18-20/x2) ou arc court composite (bonus de For de +1) (+7 distance, 1d6+1/x3) ; Out rapière +1 (+7 corps à corps, 1d6+2/18-20/x2) ou arc court composite (bonus de For de +1) (+7 distance, 1d6+1/x3) ; AS attaque sournoise (+2d6), châtiement du Mal (1 fois/jour) ; Part aura de Bien, *détection du Mal*, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL LB ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +2 ; For 13, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 16.

Compétences et dons. Acrobaties +8, Connaissances (religion) +1, Crochetage +8, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +5, Détection +5, Diplomatie +7, Discrétion +7, Escalade +7, Équitation (chevaux) +6, Escamotage +4, Évasion +7, Fouille +4, Perception auditive +5, Renseignements +7, Saut +3 ; Attaque en finesse, Frappe assujettissante*, Robustesse.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 4 de ce livre.

Attaque sournoise (Ext). Lorsque Solarian attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires en touchant un

point sensible. Pour plus de détails sur cette aptitude, veuillez vous référer à la description du tueur de Domiel, dans le Chapitre 5.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Solarian peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Il ajoute +3 au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire. S'il utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Aura de Bien (Ext). L'aura de Bien de Solarian (voir le sort *détection du Bien*) est égale à celle d'un prêtre de niveau 1.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Esquive totale (Ext). S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Solarian l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Recherche des pièges (Ext). Solarian peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Solarian bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Possessions. Armure de cuir cloutée +1, rapière +1, 4 dagues, outils de cambrioleur de qualité supérieure, arc court composite (bonus de For de +1), 20 flèches normales, targe de maître, 3 flasques d'eau bénite, symbole sacré en argent.



Mieux que personne, le repenté sait que nulle âme n'est exclue du salut.

Exemple de repenté

Thaqualm est une repentie très singulière : une illithid ayant embrassé la cause du Bien. Résidant dans les profondeurs souterraines des faubourgs d'une cité de flagelleurs mentaux, Thaqualm fut victime d'une mutinerie d'esclaves très localisée. Ses serfs duergars s'affranchirent de son contrôle mental et la plongèrent dans trois années de servitude misérable, qu'elle passa dépouillée de ses pouvoirs, au bord de la famine. Puis elle fut enfin délivrée par un groupe d'aventuriers de la surface qui tua les maîtres duergars et épargna la pathétique illithid, lui témoignant par là une compassion qui ne ressemblait à rien de ce qu'elle avait connu jusque-là. Elle finit par se joindre aux aventuriers et les accompagna pendant deux ans. Puis elle entra dans un ordre monastique pour mener désormais une existence vouée à la contemplation.

Elle a prononcé un vœu de non-violence et consacre son énergie à la rédemption des humanoïdes maléifiques qu'elle peut rencontrer, espérant les voir emprunter le même chemin que celui qui s'est montré, dans son cas, si salutaire.

Thaqualm. Moi8 flagelleur mental (f) ; FP 16 ; aberration de taille M ; DV 8d8+16 plus 8d8+16 ; pv 104 ; Init +9 ; VD 15 m ; CA 34 (contact 25, pris au dépourvu 29) ; BBA +12 ; Lutte +15 ; Art tentacule (+17 corps à corps, 1d4+3) ou attaque à mains nues (+15 corps à corps, 1d10+3) ; Out 4 tentacules (+17 corps à corps, 1d4+3) ou attaque à mains nues (+15/+10/+5 corps à corps, 1d10+3) ou attaque à mains nues (+14/+14/+10/+5 corps à corps, 1d10+3) ; AS décervelage, *décharge mentale*, étreinte, facultés psioniques, frappe *ki* (magie, Loi) ; Part chute ralentie (12 m), déplacement accéléré, esquive totale, plénitude physique, pureté physique, sérénité, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m) ; RM 25 ; AL LB ; JS Réf +13, Vig +10, Vol +17 ; For 16, Dex 20, Con 14, Int 18, Sag 20, Cha 14.

Compétences et dons. Acrobaties +15, Bluff +7, Concentration +21, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (religion) +13, Déplacement silencieux +9, Détection +14, Diplomatie +4, Discrétion +10, Équilibre +15, Intimidation +9, Perception auditive +18, Saut +13 ; Attaque en finesse, Attaques réflexes (B), Esquive, Frappe *ki* sanctifiée*, Magie de guerre, Science du désarmement (B), Science de l'initiative, Uppercut (B), Vœu de non-violence*, Vœu d'obéissance*, Vœu pieux*.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 4 de ce livre.

Décervelage (Ext). Si Thaqualm commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et si elle remporte un test de lutte opposé, elle extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup. Ce pouvoir reste inefficace contre les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes et les vases. Le décervelage ne provoque pas non plus la mort instantanée des adversaires dotés de plusieurs têtes, comme les ettins ou les hydres.

Décharge mentale (Mag). Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir équivaut à un sort du 4^e niveau.

Étreinte (Ext). Si Thaqualm réussit une attaque de tentacule sur une créature de taille P, M ou G, elle inflige des dégâts normaux et

LE REPENTI

Comme son nom le suggère, le repenté était autrefois maléfique ou du moins d'une neutralité très égoïste. D'une manière ou d'une autre, sous l'influence directe d'un personnage exalté ayant cherché à le convertir ou peut-être à la suite de circonstances ou d'événements, il a abandonné ses anciens penchants et adopté un alignement bon. Il est probable qu'il ait commencé à œuvrer pour le Bien pour des raisons peu altruistes. Mais même exercés pour de mauvaises raisons, les actes bienveillants rendent leurs auteurs meilleurs. Le repenté a donc fini par faire le Bien de manière désintéressée et il est devenu l'un des plus vertueux héros qui soient. Plus encore que tous les autres héros, le repenté fait preuve de compassion à l'égard de ceux qui n'ont pas encore abandonné le camp du Mal. Sa volonté reste d'œuvrer en faveur de la rédemption tout en continuant sa propre élévation. Il se peut qu'il éprouve encore de la culpabilité pour ses méfaits passés et qu'il cherche activement le pardon, mais il peut tout aussi bien entrer en rage si quelqu'un a la sornioiserie de rappeler cette époque révolue. Il s'agit souvent d'un individu moins affable que ceux qui ont toujours mené une existence vertueuse, mais il n'en est pas moins dévoué à la cause du Bien.

Le repenté, en tant qu'aventurier, est surtout intéressé par le fait de transmettre son expérience salutaire et de promettre la rédemption aux autres fauteurs de troubles. Néanmoins, il se défendra férocement si jamais ses tentatives sont accueillies par la violence. Certains d'entre eux ressemblent fort aux croisés, châtiant chaque créature maléfique qu'ils croisent sur leur route. D'autres, en revanche, préfèrent se concentrer prioritairement sur les humanoïdes mal intentionnés, afin de déjouer leurs funestes plans et si possible de les détourner de leurs errements.

peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle réussit à assurer sa prise, son tentacule se fixe au crâne de sa proie. **Thaqualm** peut également s'en prendre ainsi à une créature de taille TG ou supérieure si elle arrive à se porter au niveau de la tête de celle-ci. Si **Thaqualm** commence son tour de jeu avec au moins un de ses tentacules agrippé, elle peut tenter de fixer les tentacules restants par un simple test de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager en réussissant un test de lutte opposé (ou un test d'Évasion opposé au test de lutte de **Thaqualm**), mais l'illithid bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Facultés psioniques (Mag). *Changement de plan*, *charme-monstre* (DD 16), *détection de pensées* (DD 14), *lévitation* et *suggestion* (DD 15), à volonté. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Frappe ki (Sur). Les attaques à mains nues de **Thaqualm** sont considérées comme des armes magiques et d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'elle puisse atteindre une paroi en tendant le bras, **Thaqualm** peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 12 mètres.

Esquive totale (Ext). Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, **Thaqualm** l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Plénitude physique (Sur). Ce pouvoir permet à **Thaqualm** de récupérer chaque jour jusqu'à 16 points de vie (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'elle le souhaite, au choix).

Pureté physique (Ext). **Thaqualm** est immunisée contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Sérénité (Ext). Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Télépathie (Sur). **Thaqualm** peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

Possessions. Anneau de protection +4, bracelets d'armure +6, ceinture de moine.

PERSONNAGES EXALTÉS

Un barbare chaotique bon maniant une grande hache sainte et un ensorceleur chaotique bon manipulant la magie la plus pure restent des personnages très différents. Des personnages de classes distinctes abordent différemment la voie de l'exaltation. La rubrique suivante décrit certaines de ces approches, en proposant une sélection de dons et de classes de prestige pour chaque classe de base.

LE BARBARE EXALTÉ

Loin de constituer le paradoxe que beaucoup imaginent, le barbare exalté est chaotique bon par la force des choses. Il se dresse contre le Mal qui sévit dans les sociétés urbaines décadentes, contre la tyrannie des dirigeants cruels et les machinations des diables. La rage du barbare exalté n'est autre que la manifestation, en ce bas monde, de l'ire céleste contre les forces maléfiques. Sa plus haute prouesse consiste à ne pas verser du côté du Mal par erreur lorsqu'il atteint l'apogée de sa rage.

Sélection de dons exaltés. Apaisement du profane, Chevalier des Étoiles, Coup martial sanctifié, Coup retentissant, Courroux du vertueux.

Propositions de classe de prestige. Champion de Gwynharwyf, chevalier de la vertu, martyr exalté, seigneur des cieux.

LE BARDE EXALTÉ

Si de nombreux bardes ne sont que des vauriens, le barde exalté apparaît comme un artiste en harmonie avec la musique des cieux et la poésie de la Création. Souvent très proches des éladrins, les bardes exaltés se montrent très doués pour subjuguier leurs adversaires et ainsi éviter de les tuer, par le simple intermédiaire de leur puissants enchantements. Ils font également preuve d'un grand contrôle des émotions humaines, instillant l'espoir et le courage parmi leurs alliés. Les bardes exaltés constituent probablement les plus grands diplomates qui soient, alliant leur savoir-faire à leur Charisme naturel et évitant ainsi de nombreux conflits.

Sélection de dons exaltés. Auréole de lumière, Baiser de la nymphe, Chevalier des Étoiles ou Élu des Compagnons, Coup martial sanctifié, Rayonnement saint, Verbe de la création.

Propositions de classe de prestige. Apôtre de la paix, faiseur de prodiges, mage exalté, martyr exalté, traqueur de Kharash, troubadour des étoiles.

LE DRUIDE EXALTÉ

Si les bardes exaltés sont étroitement associés aux éladrins, les druides exaltés restent, eux, liés aux célestes gardians et leurs allures de bêtes. À l'instar de ces derniers, les druides exaltés sont à la fois voués à la cause du Bien et extrêmement proches de la nature. Ils présentent grandement l'amitié, qu'elle se manifeste avec leurs complices d'aventure, leurs compagnons animaux ou les fées, et ils exècrent les créatures maléfiques qui portent atteinte à la nature.

Sélection de dons exaltés. Ami animal, Attaque naturelle sanctifiée, Auréole de lumière, Baiser de la nymphe, Compagnon exalté, Coup martial sanctifié, Élu des Compagnons, Forme animale exaltée, Rayonnement saint.

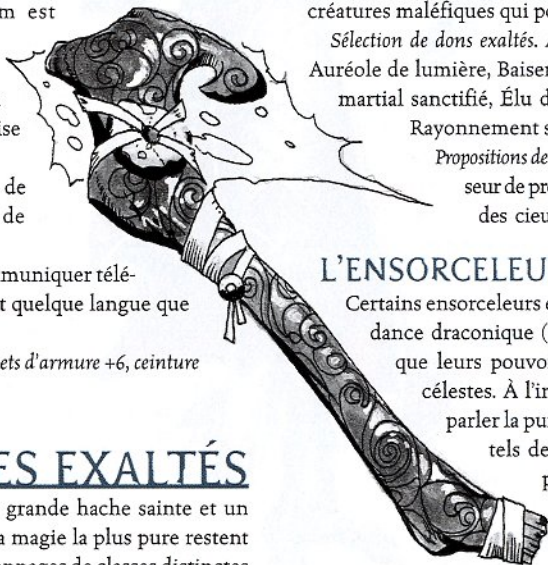
Propositions de classe de prestige. Apôtre de la paix, cycnus, faiseur de prodiges, lion de Talisid, martyr exalté, seigneur des cieux, sentinelle de Bharrai, sœur de Valarian.

L'ENSORCELEUR EXALTÉ

Certains ensorceleurs exaltés revendiquent fièrement leur ascendance draconique (métallique), tandis que d'autres avancent que leurs pouvoirs sont directement issus des royaumes célestes. À l'instar des magiciens, les ensorceleurs font parler la puissance profane dans la lutte contre le Mal, tels des paladins brandissant des baguettes à la place d'épées. Ils renoncent généralement à la nécromancie et évitent à tout prix de lancer des sorts du Mal. De nombreux ensorceleurs exaltés apprennent à canaliser les énergies célestes par le biais de sorts qui vont du modeste *rayon lumineux*, de 1^{er} niveau, au puissant *gloire aveuglante*, du 9^e niveau (tous deux décrits dans le Chapitre 6). Quelques autres, qui ont adopté la classe de prestige de mage exalté, savent également manipuler une forme limitée de puissance divine, à la manière des prêtres.

Sélection de dons exaltés. Auréole de lumière, Baiser de la nymphe, Chevalier des Étoiles, Élu des Compagnons, Familier céleste, Rayonnement saint, Serviteur des Paradis, Stigmates, Verbe de la création, Vœu pieux.

Propositions de classe de prestige. Faiseur de prodiges, mage exalté, martyr exalté, mystique céleste, prophète d'Erathaol, sentinelle de Bharrai, troubadour des étoiles.



LE GUERRIER EXALTÉ

Tous les soldats de la vertu ne sont pas des paladins. De nombreux guerriers se battent également au nom du Bien. Dépourvus de la puissance divine des paladins, les guerriers exaltés comptent avant tout sur leurs prouesses martiales, ce qu'illustre leur vaste collection de dons de combat. Les dons exaltés surnaturels qu'ils peuvent ensuite obtenir restent par comparaison secondaires. La voie du guerrier présente tout de même des avantages par rapport à celle, plus astreignante, du paladin, en particulier pour les personnages neutres bons et chaotiques bons.

Sélection de dons exaltés. Apaisement du profane, Chevalier des Étoiles, Coup martial sanctifié, Coup retentissant, Élu des Compagnons, Poing des cieux, Serviteur des Paradis, Subjugation sainte, Vœu pieux.

Propositions de classe de prestige. Chevalier de l'onction, chevalier de la vertu, gardien de Sealtiel, martyr exalté, seigneur des cieux, vassal de Bahamut.

LE MAGICIEN EXALTÉ

Le magicien exalté apparaît comme un personnage tout de blanc vêtu qui impose le respect, rayonnant d'énergie céleste et irradiant l'ardeur de la vertu. Comme les ensorceleurs, de nombreux magiciens exaltés affirment que leurs sorts ne proviennent pas de quelque ancêtre céleste, mais des bibliothèques des puissances des cieux et qu'ils leur ont été conférés pour se mêler à la guerre contre le Mal. Leurs sorts de prédilection rappellent ceux des ensorceleurs exaltés.

Sélection de dons exaltés. Auréole de lumière, Baiser de la nymphe, Chevalier des Étoiles, Élu des Compagnons, Familier céleste, Rayonnement saint, Serviteur des Paradis, Stigmates, Verbe de la création, Vœu pieux.

Propositions de classe de prestige. Faiseur de prodiges, martyr exalté, mystique céleste, prophète d'Erathao, sentinelle de Bharraï.

LE MOINE EXALTÉ

Véritables ascètes de la perfection spirituelle, les moines bons restent des sujets de prédilection pour les exigences extrêmes de la voie de l'exaltation. Il n'y a qu'un pas à franchir entre le style de combat sans arme et sans armure du moine et le vœu de pauvreté qui rejette tous les accessoires de la guerre. De la même manière, de nombreux moines pratiquent une ascèse extrême qui mène spontanément vers d'autres vœux aussi sacrés que durables. Les moines d'alignement bon constituent avec les paladins les exemples les plus brillants de personnages exaltés.

Sélection de dons exaltés. Auréole de lumière, Contact du givre doré, Coup martial sanctifié, Coup retentissant, Frappe *ki* sainte, Frappe *ki* sanctifiée, Poing des cieux, Serviteur des Paradis, Vœu pieux.

Propositions de classe de prestige. Chevalier de la vertu, gardien de Sealtiel, initié de Pistis Sophia, martyr exalté, mystique céleste.

LE PALADIN EXALTÉ

Si « barbare exalté » peut sonner comme un oxymoron, alors « paladin exalté » a tout l'air d'un pléonasme. Un paladin se doit d'agir comme un modèle en matière d'alignement loyal bon et ceux qui se montrent dignes de ces attentes figurent parmi les personnages exaltés les plus exemplaires.

Sélection de dons exaltés. Apaisement du profane, Auréole de lumière, Châtiment du Mal à distance, Châtiment exalté, Coup martial sanctifié, Coup retentissant, Destrier céleste, Don de la Grâce, Mains du guérisseur, Rayonnement saint, Renvoi exalté, Serviteur des Paradis, Vœu pieux.

Propositions de classe de prestige. Chevalier de l'onction, chevalier de la vertu, émissaire de Barachiel, gardien de Sealtiel, martyr exalté, poing de Raziel, prophète d'Erathao, vassal de Bahamut.

LE PRÊTRE EXALTÉ

Par définition, le prêtre exalté sert une divinité du Bien : Héronéus, Ehlonna, Pélor, Kord, Moradin, Yondalla, Garl Brilledor, Bahamut ou encore l'un des dieux décrits dans le Chapitre 2. Si certains prêtres bons vénèrent Saint Cuthbert, loyal neutre, ou Olidammara, chaotique neutre, ils ne peuvent, de par leur allégeance à une divinité neutre, être entièrement voués à la cause du Bien et n'ont généralement pas accès aux dons exaltés.

Les prêtres exaltés constituent les serviteurs idéaux des divinités du Bien, dont ils ne sont que le véhicule de la volonté. Leur appréhension du Bien est influencée par la doctrine et les priorités de leur divinité. Ainsi, un prêtre d'Héronéus est d'abord concerné par la lutte armée contre le Mal alors que son équivalent auprès de Pélor se consacrerait à aider et soigner les gens du peuple. Ils restent aussi vertueux et exaltés l'un qu'un l'autre et partagent peut-être le même alignement, mais leurs priorités diffèrent. Leur foi est comme le prisme à travers lequel ils perçoivent le monde et les exigences de l'exaltation.

Sélection de dons exaltés. Auréole de lumière, Chevalier des Étoiles, Coup martial sanctifié, Élu des Compagnons, Potentiel magique consacré, Potentiel magique purifié, Rayonnement saint, Renvoi exalté, Serviteur des Paradis, Subjugation sainte, Verbe de la création, Vœu pieux.

Propositions de classe de prestige. Apôtre de la paix, émissaire de Barachiel, faiseur de prodiges, gardien de Sealtiel, martyr exalté, mystique céleste, poing de Raziel, prophète d'Erathao, sentinelle de Bharraï.

LE RÔDEUR EXALTÉ

Selon leur alignement, les rôdeurs exaltés peuvent ressembler sur de nombreux points aux paladins, aux druides ou aux barbares. Comme les druides, la nature reste leur demeure (plus en tout cas, que les

CLASSES MONSTRUEUSES CÉLESTES

Le *Guide des Personnages Monstrueux* présente les règles qui traitent les monstres comme des classes de personnage, un système alternatif à celui de la progression des monstres que propose le *Manuel des Monstres*.

À l'inverse des autres classes, les classes monstrueuses ont un niveau maximum égal au NGE de départ de la créature. Ainsi, l'archon canin a un NGE de départ de 11. Par conséquent, la classe monstrueuse d'archon canin dispose de 11 niveaux. Chaque fois qu'un monstre atteint un nouveau niveau dans sa classe, il devient un peu plus puissant (comme c'est le cas pour n'importe quelle autre classe) jusqu'à arriver au niveau maximum et se voir alors conférer tous les pouvoirs et aptitudes de la créature tels qu'ils sont décrits dans le *Manuel des Monstres*. Vous pouvez ignorer l'ajustement de niveau lors de la création d'un personnage disposant d'un ou plusieurs niveaux dans une

classe monstrueuse, selon la règle du *Guide des Personnages Monstrueux*. C'est le niveau dans la classe monstrueuse qui tient alors ce rôle.

Un personnage monstrueux ne peut se multiclasser avant d'avoir terminé sa progression dans sa classe monstrueuse. Cette règle permet d'éviter l'abus des personnages qui prennent une classe monstrueuse pour profiter des avantages liés au type de créature et dérivent tout de suite après vers une classe de base.

L'Appendice I du *Guide des Personnages Monstrueux* propose diverses classes monstrueuses d'alignement bon, comme centaure, djinn, sylvanien, ainsi que les classes monstrueuses célestes suivantes :

- Archon canin
- Archon messager
- Avoral (guardinal)
- Déva astral
- Ghaele (éladrin)
- Lilende

plans célestes et leur noble recueillement) et ils se montrent très terre-à-terre. Aux yeux du rôdeur exalté, le Bien n'est pas un principe abstrait qui régit le cosmos, mais la manifestation concrète de la manière dont les individus se conduisent et traitent les créatures, évoluées et primitives, qui les entourent. Les rôdeurs exaltés choisissent toujours des ennemis jurés maléfiques. Ils peuvent avoir des adversaires neutres (comme les hommes-lézards), mais il n'est pas question qu'ils consacrent leur formation à traquer des ennemis qui ne sont pas foncièrement mauvais.

Sélection de dons exaltés. Ami animal, Apaisement du profane, Auréole de lumière, Compagnon exalté, Némésis, Coup martial sanctifié, Coup retentissant.

Propositions de classe de prestige. Chevalier de la vertu, cycnus, gardien de Sealtiel, lion de Talisid, martyr exalté, prophète d'Erathaol, seigneur des cieux, sœur de Valarian, traqueur de Kharash.

LE ROUBLARD EXALTÉ

Les roublards exaltés, s'ils partagent les mêmes compétences et aptitudes de classe que leurs équivalents neutres ou mauvais, n'ont rien du coquin qu'on associe souvent à cette classe. Les roublards loyaux bons sont aussi dignes de confiance que des paladins et les roublards chaotiques bons pourraient bien chanter en cœur avec les éladrins de la Cour des Étoiles. Néanmoins, même loyaux bons, les roublards ne sont pas soumis à quelque code d'honneur, aussi abstrait qu'encombrant, qui n'aurait pour effet que de brider inutilement leurs attaques sournoises. Les attaques sournoises ne sont pas plus maléfiques que le piétinement ou la bousculade et ne sortent pas des limites admises de la violence que nous avons exposées dans ce chapitre. Quand un combat est livré contre les forces du Mal et que l'on risque la mort, il convient de recourir aux tactiques les plus à même d'apporter la victoire. Il ne faut pas non plus oublier que la capacité du roublard à asséner des attaques sournoises à l'aide d'armes non-létales (comme la matraque, ou une arme normale s'il dispose du don Frappe assujettissante) en fait un personnage idéal pour capturer les ennemis et ainsi honorer la miséricorde propre à l'exercice Bien.

Sélection de dons exaltés. Baiser de la nymphe, Chevalier des Étoiles, Coup martial sanctifié, Coup sacré, Élu des Compagnons, Serviteur des Paradis, Subjugation sainte.

Propositions de classe de prestige. Chevalier de la vertu, émissaire de Barachiel, martyr exalté, traqueur de Kharash, tueur de Domiel.

PÉCHÉ ET EXPIATION

Plus les exigences sont nobles, plus il est aisé de les décevoir. Il arrive dans toute campagne que des joueurs interprétant des personnages bons fassent de mauvais choix ou soient obligés de se décider entre deux maux et finissent par opter pour le moindre. Dans tous les cas, les implications seront lourdes. Les paladins et les prêtres d'alignement bon pourront y perdre certaines aptitudes de classe ou l'accès aux sorts et les autres personnages pourront voir s'évanouir leurs dons exaltés. Selon la gravité de la faute, les personnages bons risquent de se retrouver neutres, voire mauvais. Ce changement peut prendre la forme d'une déchéance aussi violente que subite ou ressembler davantage à une longue et inexorable descente aux enfers.

Les puissances du Bien seraient fort hypocrites si elles exigeaient des mortels qu'ils s'accordent le pardon les uns aux autres tandis qu'elles, le refuseraient à ceux qui les ont contrariées. C'est là que réside la grâce et la conviction auxquelles toutes les créatures bienveillantes peuvent se raccrocher : il n'est pas de péché si grand qu'il ne puisse être pardonné. Néanmoins, comme c'est le cas pour les malfrats recueillis par les PJ, le pardon reste fondé sur le repentir. Un personnage qui a

commis un acte mauvais ne peut se contenter de recevoir un sort de *pénitence* et continuer sa route comme si de rien n'était. Il doit tout d'abord faire amende honorable quant à ses actes, en tentant au minimum de réparer les dommages causés et en s'excusant sincèrement auprès de ceux qui pourraient encore éprouver de la rancœur à son égard. Il doit faire preuve d'une véritable volonté d'éviter ce type d'agissements à l'avenir et d'un engagement solennel à rejeter le Mal, quel qu'en soit le prix. Dans de nombreux cas, il devra également faire pénitence, en réalisant un bienfait qui n'aura peut-être rien à voir avec le dédommagement des personnes lésées, mais prouvera simplement son engagement renouvelé au service du Bien.

Si tous ces critères sont remplis, les puissances du Bien accueilleront à bras ouverts les brebis égarées rentrant au bercail et le sort *pénitence* pourra alors agir efficacement. Aussi bien pour le paladin qui recouvrera les faveurs de sa classe, que pour le prêtre et le druide à qui l'on restituera l'accès à la magie ou encore pour tout autre personnage qui récupérera l'avantage de ses dons exaltés.

AVENTURES EXALTÉES

Il est tout à fait possible de réunir un groupe de PJ exaltés et de l'envoyer dans n'importe quelle aventure de D&D. Ils n'en restent pas moins des personnages de D&D, même si leurs motivations sont probablement différentes de celles de la plupart des autres personnages, tout comme les aptitudes qu'ils viennent à maîtriser. Néanmoins, si une aventure ne les interpelle pas directement, ils pourront l'entreprendre selon un axe que le MD n'aura pas prévu. De la même manière, une campagne doit être conçue pour intéresser les personnages, leur donner l'occasion de briller (aussi bien en utilisant les pouvoirs qu'ils acquièrent qu'en mettant leur vertu héroïque à l'œuvre) et leur fournir une opposition réellement maléfique. Cette rubrique, plus encore que le reste de l'ouvrage, s'adresse spécialement au maître du donjon. Non pas parce que ces lignes contiennent des informations qui ne devraient pas être révélées aux joueurs, mais simplement parce qu'elles profèrent des conseils spécifiques quant à la préparation d'aventures et de campagnes impliquant des personnages exaltés, ce qui intéresse plus particulièrement le MD.

QUE LES HÉROS SE CONDUISENT COMME DES HÉROS

Cette maxime se prête à une double interprétation. D'un côté, il convient de ne pas mettre les personnages joueurs dans une situation où la seule manière de réussir consiste à agir en voyou ou en malfaiteur. Mais en même temps, il est normal de laisser les PJ s'occuper des choses importantes, qui influencent le monde et la vie de ses habitants.

Il est normal de placer un groupe de joueurs mûrs dans une situation où ils devront choisir entre ce qui est juste (d'un point de vue moral et éthique) et ce qui est commode. Il est également acceptable de les laisser souffrir un peu, du moins à court terme, quand ils se tournent vers l'alternative la plus intègre, par opposition à la plus avantageuse. La vie du vertueux est rarement arrangeante et les personnages exaltés seront probablement persécutés, haïs et diffamés. Placer quelques écueils sur la voie étroite et resserrée de la vertu reste convenable, mais il vaut mieux éviter de leur imposer un échec rédhibitoire. Il s'agit là d'une règle générale et non d'une loi absolue. Il peut en effet arriver qu'un martyr, glorieux pour l'ensemble du groupe, constitue une bonne apothéose de campagne. Si vos joueurs se montrent prêts à créer un nouveau groupe, constitué de héros plus jeunes désireux de vaincre le mal qui a volé la vie de leurs augustes prédécesseurs, ou si vous prévoyez une époque ultérieure où chaque PJ se relèvera sous les traits d'un martyr exalté pour mettre un terme à la campagne, vous



pouvez alors laisser les personnages face au dilemme entre leur mort certaine et la pire des corruptions. Il existe peu d'éléments de campagne plus spectaculaires et fascinants que celui-ci. Mais si un tel dramatisme n'est pas dans vos projets, cantonnez-vous à la règle générale : proposez-leur des choix ardu, mais pas assurément funestes.

Aspect aussi important, faites en sorte que leurs décisions et leurs agissements aient des répercussions. N'envoyez pas les personnages exaltés dans une succession interminable de souterrains sans autre objectif que de récolter autant de butin que possible, sous prétexte que cette marchandise pourra toujours servir contre les créatures maléfiques. Leur confrontation avec les forces du Mal ne doit pas s'avérer fortuite et il n'est pas souhaitable qu'ils partent en quête de reliques saintes dans le seul but de pouvoir châtier le monstre qui se trouve derrière la prochaine porte. Les personnages qui ont pour mission de combattre le Mal ne se limitent pas dans leur action aux rencontres

Combat à mort entre le Bien et le Mal.

imprévues avec un monstre maléfique dans un couloir. Ils cherchent à déjouer les plans pernicieux qui se trament, à démasquer les cultes diaboliques et à occire non seulement les créatures malfaisantes, mais aussi les véritables suppôts du Mal. Ils ont besoin, avant de purger un complexe souterrain de ses mauvais monstres, de savoir que cela aura quelque incidence à plus grande échelle, que les villages alentour

s'en retrouveront moins menacés, qu'ils empêcheront les sectaires d'invoquer leur maître archidiaible en ce bas monde ou qu'ils feront tangiblement pencher la balance cosmique en faveur du Bien, ne serait-ce que pour un temps.

Dans le même ordre de pensée, sachez interpellier les aspirations des PJ, règle au demeurant fondamentale de la conception d'aventure. N'offrez pas une récompense financière substantielle à un groupe dont les membres ont tous fait vœu de pauvreté. Au contraire, laissez des aventuriers à court d'argent montrer leur vraie valeur en apportant leur assistance sans attendre la moindre récompense, quitte à les surprendre plus

tard avec un trésor qui comble largement leurs besoins. Il est important qu'ils ne servent pas le Bien dans l'attente d'une rémunération, mais la vertu peut tout de même s'accompagner de rétributions, de temps à autre. Faites en sorte que la plupart des aventures constituent de véritables luttes entre le Bien et le Mal et non pas simplement des conflits entre monstres et personnes, auxquels s'ajoutent des amas de butin.

UNE ADVERSITÉ PROPORTIONNELLEMENT MALÉFIQUE

Une bonne partie du contenu de cet ouvrage est conçu pour apporter une réplique à ce que l'on peut trouver dans *Les Chapitres Interdits*. On trouvera ici des ordres dédiés aux parangons célestes, dont le rôle est de combattre les cultes fiélons détaillés dans l'équivalent maléfique du présent ouvrage, ainsi que des sorts bienfaisants destinés à soulager des effets des sorts maléfiques et ainsi de suite. Il n'est pas nécessaire de disposer des *Chapitres Interdits* pour proposer un défi intéressant aux PJ exaltés, mais des adversaires à la perfidie extrême ne peuvent que contribuer, par effet de contraste, au sentiment d'héroïsme ressenti par les joueurs. Il y a peu d'intérêt à voir des personnages exaltés s'escrimer à déjouer les plans de quelque bureaucrate vaguement mal intentionné qui chercherait à augmenter les taxes de sa juridiction. Au lieu de cela, ils devraient partir affronter les hordes de morts-vivants d'Ystan le Seigneur Gris et tenter de libérer les pauvres âmes possédées qui gonflent les rangs de son armée, ou encore aller terrasser Enesstrere, dragon bleu qui, sous la domination mentale d'un démon, est en train de réunir une armée de fiélons destinée à s'imposer sur toutes les tribus du désert.

L'ennemi irrémédiablement maléfique produit un contraste saisissant avec les personnages, qui reste le meilleur étalon pour évaluer leur vertu. On peut même dire que l'adversaire idéal est celui dont l'existence présente un étrange parallèle avec celle d'un ou plusieurs PJ. Peut-être un individu aux mêmes origines ayant fait le mauvais choix à un moment-clé de sa vie. Si l'un des PJ est un héros rustique ayant passé sa jeunesse au milieu de bandes des rues, avant de triompher de ses origines pour devenir paladin, un excellent adversaire pourrait être l'un de ses anciens complices, aujourd'hui baron du crime dans la ville du PJ. Il est important que les choix du joueur lors de la création du contexte affectif et culturel du personnage, tout comme les décisions prises en cours de partie, jouent un rôle majeur dans la construction du héros. Le joueur réalisera alors que des options différentes auraient pu orienter son PJ vers le camp des ennemis de la justice.

REMONTER À LA SOURCE

Les personnages exaltés cherchent généralement à connaître les tenants et les aboutissants de l'intrigue, ou devraient au moins être encouragés à agir de la sorte. Si une tribu d'hommes-lézards, jusqu'à pacifique, a entamé une véritable campagne d'invasion en territoire humain, les personnages exaltés devraient s'intéresser aux causes de ce changement de comportement, plutôt que de se contenter de massacrer des hordes de créatures d'alignement neutre. Le responsable de ce bouleversement pourrait être un dragon noir ayant fait irruption sur leur ancien territoire, ce qui les aurait obligés à déménager. Avec patience et une utilisation avisée de la compétence Diplomatie, les PJ pourront négocier un repeuplement moins violent. Mais il peut tout

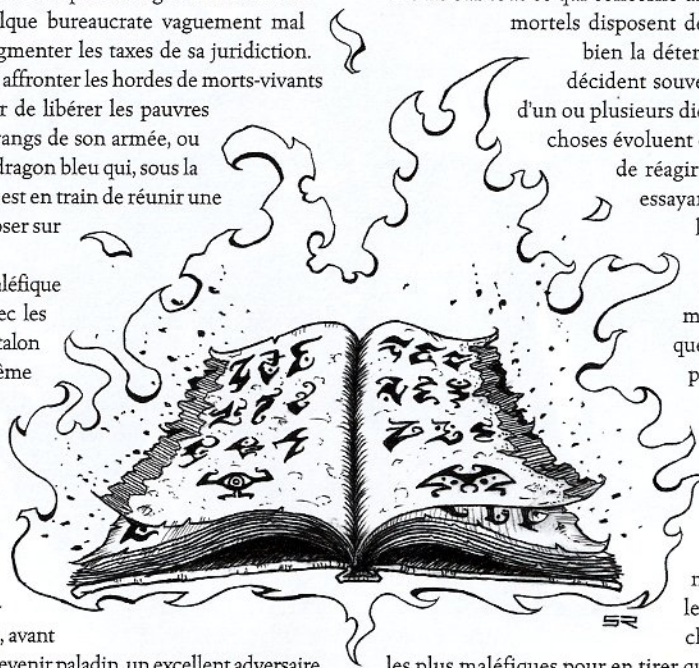
aussi bien s'agir de l'action d'un culte démoniaque, qui a fait main basse sur la tribu des hommes-lézards, après avoir converti ou tué leur chef. Ici encore, la meilleure façon de servir le Bien consiste à s'attaquer directement au sommet de la hiérarchie pour en déloger la corruption, et non d'abattre tous les hommes-lézards rencontrés.

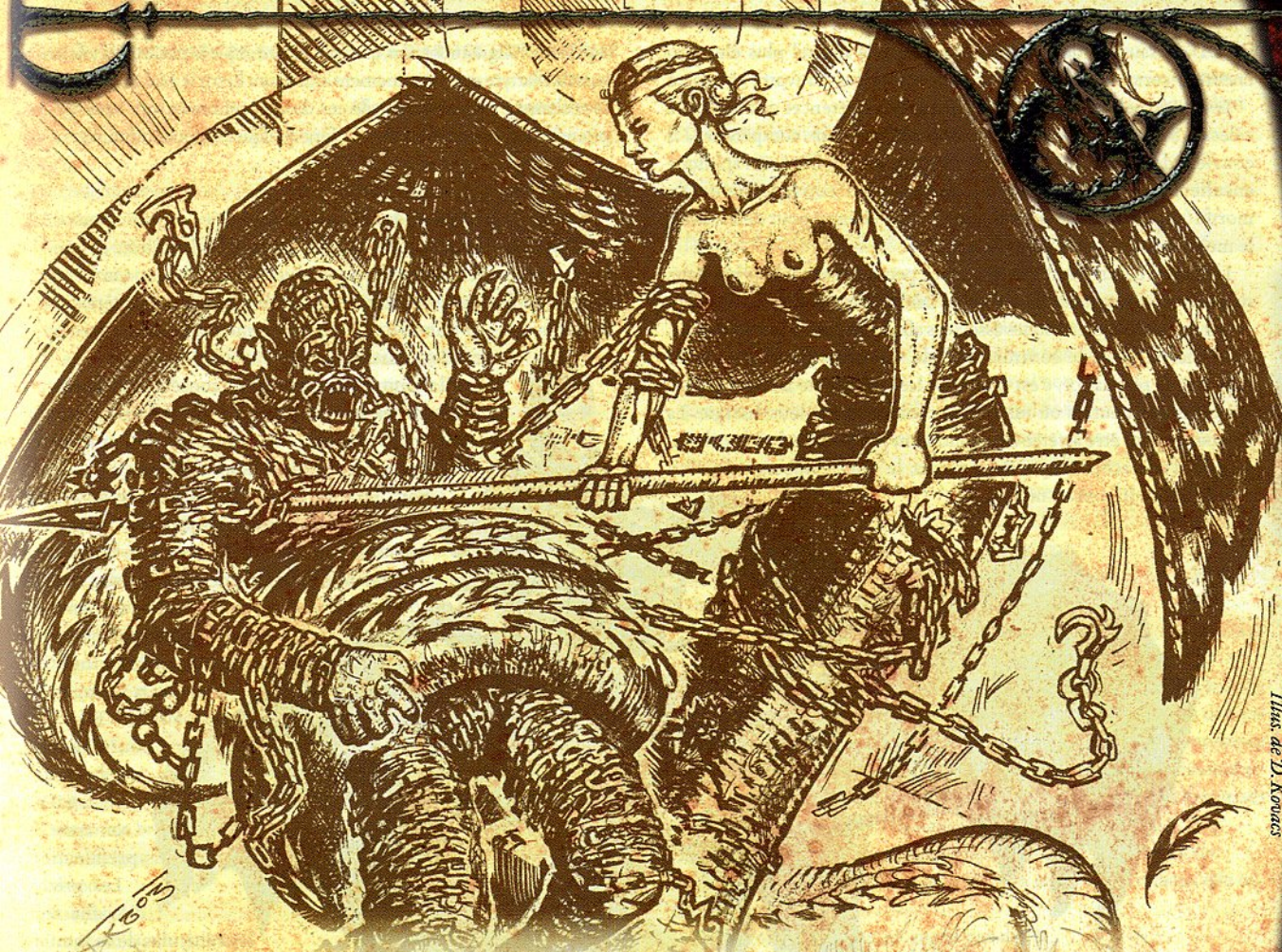
Toute campagne impliquant des personnages exaltés doit leur permettre de remonter à la source des problèmes rencontrés, de manière à ce qu'ils ne se contentent pas d'arrêter la progression du Mal là où il sévit, mais qu'ils s'assurent également qu'il ne s'y implantera plus jamais. Plutôt que de frapper aveuglément sur l'hydre du Mal à chaque fois qu'elle présente l'une de ses horribles têtes, les personnages exaltés devraient avoir la possibilité d'en trouver la souche, pour l'attaquer au cœur, ce qui pourrait donner lieu à un final de campagne en apothéose.

CONVERTIR L'ŒUVRE DU MAL

Les divinités de l'univers de D&D ne sont pas omnipotentes. Elles n'ont pas de contrôle sur tout ce qui se passe dans le plan Matériel, ni même sur tout ce qui concerne directement leurs attributions. Les mortels disposent de leur libre arbitre, ce qu'illustre bien la détermination de la plupart des PJ, et décident souvent d'agir en dépit des desiderata d'un ou plusieurs dieux. Si une divinité désire que les choses évoluent d'une manière précise, c'est à elle de réagir aux agissements des mortels en essayant d'influencer les événements et les circonstances, par le biais de ses serviteurs dans le plan concerné, qui appliquent directement sa puissance divine. Plutôt que d'obliger ses joueurs à suivre un parcours prédéfini, un bon maître du donjon saura adapter le déroulement de son aventure en réponse aux actions des personnages, de manière à recentrer l'histoire sur eux. Selon le même principe, les divinités du Bien, incapables d'obliger les mortels à agir droitement, cherchent à convertir jusqu'aux actes les plus maléfiques pour en tirer quelque vertu.

En tant qu'agents du Bien, de nombreux héros se retrouvent dans des situations où ils doivent extraire le Bien du Mal. Il s'agit d'un travail ingrat et même les plus exaltés des personnages détestent en être réduits à nettoyer les dégâts laissés par le Mal. Cela reste pourtant une œuvre nécessaire, car sans elle, les humains perdraient vite toute foi dans la vertu. Prenons l'exemple d'un village réduit en cendres, dont les habitants sont animés sous la forme de zombies au service d'un nécromancien maléfique. Dans le cadre d'une aventure pour personnages exaltés, les PJ ne peuvent décemment se contenter d'éradiquer les morts-vivants, d'abattre le nécromancien et de repartir. Il serait donc opportun de leur donner la possibilité de tirer quelque vertu de cette horrible tragédie. Les personnages pourraient ainsi sensibiliser des nations voisines, en conflit l'une avec l'autre, en profitant de l'exemple funeste du village pour les exhorter à oublier leurs différends et à coopérer, pour éventuellement se joindre à eux contre les zombies et leur maître. Au terme de cet épisode, les deux nations pourraient être amenées à signer un accord durable de paix dans les ruines du village, avant de le reconstruire main dans la main, en hommage aux défunts.





Illus de D. Kovacs

Ce chapitre aborde un certain nombre de règles optionnelles traitant de divers sujets exaltés, comme le fait de canaliser l'énergie des célestes, mais aussi de renoncer aux biens matériels ou à la violence, dans un jeu qui, bien souvent, se limite à tuer des monstres et à récupérer leur trésor. Ces règles peuvent s'adapter à votre campagne, mais elles peuvent aussi ne pas convenir. Dans tous les cas, il revient au MD de décider de leur adoption.

RÉSONANCE CÉLESTE

Certains fiélons sont connus pour leur aptitude à prendre le contrôle d'objets ou de créatures, phénomène que l'on qualifie de possession. Le respect de la vie et de la dignité des créatures intelligentes interdit aux êtres bons de s'emparer indûment du contrôle d'autrui de cette manière. En revanche, certains célestes se réjouissent de voir leur puissance appliquée par l'intermédiaire de mortels quand ceux-ci les invitent à le faire. Proche sur de nombreux points de la possession pratiquée par les fiélons, la résonance céleste constitue un moyen important de la mise en œuvre du Bien à travers le monde.

La résonance céleste fonctionne d'une manière qui rappelle le pouvoir divin saillant Possession de mortel dont disposent certaines divinités (cf. *Dieux et Demi-dieux*). Outre ces divinités, certains célestes disposent de pouvoirs magiques leur permettant d'investir ainsi les mortels de leur puissance. Des sorts (comme *résonance céleste* et *résonance céleste suprême*, tous deux décrits dans le Chapitre 6) donnent également aux mortels la possibilité d'accueillir un céleste dans leur enveloppe charnelle.

À l'inverse de la possession des fiélons, la résonance céleste ne peut fonctionner que si le mortel est consentant. Le céleste n'adopte pas une forme éthérée lui permettant de posséder le mortel, mais il opère la simple fusion de son enveloppe avec celle du mortel au cours du processus engagé par le pouvoir magique. Comme c'est le cas pour la possession, certains sorts, comme *protection contre le Bien*, empêchent toute résonance céleste, même si la cible du sort accepte de son plein gré de recevoir le céleste. De la même manière, des sorts comme *rejet du Bien* ou *renvoi*, ainsi que les pouvoirs spéciaux qui extraient les esprits possédants de leurs victimes, peuvent fonctionner sur le céleste accueilli, y compris si le mortel investi souhaite qu'il reste.

Un mortel canalisant ainsi un céleste devient littéralement la manifestation mortelle de la puissance du céleste. Le céleste peut puiser dans la totalité des souvenirs du mortel et percevoir par l'ensemble de ses sens. Ils peuvent tous deux communiquer par télépathie, mais pas accéder librement aux pensées en cours de l'autre. Tout au long de la résonance, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme du mortel sont fixés à des valeurs inférieures de 5 points à celles du céleste (sauf pour les caractéristiques dans lesquelles le mortel a au départ une valeur supérieure, qui restent alors inchangées). Toute augmentation de la valeur de Sagesse affecte les jets de Volonté du mortel. Par ailleurs, en augmentant, chacune de ces trois caractéristiques peut donner lieu à l'attribution de sorts supplémentaires, à

un DD de sauvegarde des sorts lancés par le mortel plus élevé ou encore à certains changements concernant ses pouvoirs spéciaux.

Le mortel peut aussi bien recourir à ses compétences qu'à celles du céleste. Si l'un et l'autre disposent de la même compétence, il convient de se référer au degré de maîtrise le plus élevé. On applique ensuite le modificateur de la caractéristique correspondante du mortel (augmentée par la résonance, le cas échéant) pour déterminer le modificateur de compétence.

Le mortel contribuant à la résonance peut utiliser tous les pouvoirs surnaturels et magiques du céleste et lancer les sorts connus de celui-ci tant que ses caractéristiques associées affichent une valeur suffisante.

Le mortel garde le contrôle total de son corps pendant toute la durée de la résonance, c'est pourquoi les célestes ne laissent jamais des créatures neutres ou mauvaises canaliser ainsi leur énergie. La résonance peut être arrêtée à tout moment par le mortel ou le céleste, au prix d'une action libre. Dans ce cas, le céleste apparaît dans un espace libre adjacent au mortel.

aspects de l'alignement bon, que sont par exemple le plaisir et la joie, mais aussi le martyre et le rayonnement ardent qui flétrit le Mal. Si peu de gens se réclament exclusivement de ces dieux, nombreux sont ceux qui les prient de temps en temps ou leur font quelques menues offrandes.

AYAILLA

Déesse de la lumière, Ayaila est aussi appelée l'Aigle Radieux ou la Maîtresse Rayonnante. Elle est celle qui régit l'éclat céleste et protège les créatures bienveillantes qui évoluent dans les airs. On la représente aussi bien sous la forme d'un phénix baigné de lumière étincelante que sous les traits d'une superbe femme à la peau écarlate, dotée de grandes ailes de plumes.

Ayaila jouit d'une popularité conséquente chez certains non-humains, en particulier les aigles et hiboux géants, les pégases, les lammasus, les géants des nuages et des tempêtes, et les dragons d'alignement bon. Étrangement, elle est aussi vénérée par quelques nains, parmi lesquels on compte des paladins qui cherchent à porter la lumière jusque dans les ténèbres des Profondeurs, au sens propre comme au figuré. Elle est symbolisée par un phénix et reste associée aux domaines du Bien, de la Gloire et du Soleil. Elle est neutre bonne et la lance de meure son arme de prédilection.

Les prêtres d'Ayaila sont les véhicules de sa lumière céleste. Certains prennent cette mission au pied de la lettre, comme les nains évoqués plus haut ou ces prêtres qui recourent au rayonnement céleste pour affronter le fléau mort-vivant. D'autres, en revanche, ont une interprétation plus métaphorique de leur

devoir, œuvrant à éclairer et à éduquer les gens, par un enseignement qui peut aller de l'apprentissage de la lecture à la philosophie abstraite. On trouve le plus souvent les temples d'Ayaila dans les châteaux aériens des géants d'alignement bon. Certaines forteresses naines des Profondeurs abritent également de tels sanctuaires, véritables balises de lumière au beau milieu des ténèbres.

CHAAV

Si Olidammara est souvent appelé le Filou Rieur, Chaav reste le Dieu Souriant, dont le rire retentit comme l'expression pure et simple de la joie. Le dieu de la gaieté est en général représenté sous les traits d'un garçonnet ou d'un jeune homme aux manières débonnaires et au large sourire. On le rencontre généralement en compagnie de sa sœur, Lastai.

Chaav prône la joie, le plaisir et la délectation. Il n'a que faire de l'humour raffiné et des jeux de mots, et ne montre aucune tolérance à l'égard de ceux qui rient aux dépens d'autrui. Il est souvent vénéré par les esprits follets et les satyres bienveillants, ainsi que par toutes les bonnes fées qui partagent son goût pour les plaisirs simples. Le symbole de Chaav n'est autre qu'un bouquet de fleurs sauvages et son

COMPAGNONS D'ARMES EXALTÉS

Avec l'aval du MD, un PJ exalté disposant du don Prestige peut acquérir un céleste, un dragon métallique, une créature magique d'alignement bon ou toute autre créature du Bien en guise de compagnon d'armes hors norme. Comme le détaille le *Guide du Maître*, il convient alors de se référer à l'ajustement de niveau du monstre, le cas échéant, pour définir son niveau équivalent de compagnon d'armes. Exemple : un personnage doté d'une valeur de Prestige de 8 peut disposer de compagnons d'armes de niveau 5. Les pixies ont 1 DV et un ajustement de niveau de +4, ce qui fait d'eux des personnages au niveau équivalent de 5. Ainsi, avec sa valeur de Prestige de 8 et l'accord du MD, et en supposant qu'il se soit engagé sur la voie de l'exaltation et qu'il soit chaotique bon comme le pixie, le PJ ci-dessus pourra s'offrir les services de la créature.

La Table 2-1 propose un certain nombre de créatures d'alignement bon, accompagnées de leur alignement et de leur niveau équivalent (dés de vie + ajustement de niveau), qui peuvent faire office de compagnons d'armes pour des personnages exaltés. Pour plus de détails, reportez-vous au *Guide du Maître*.

DIVINITÉS EXALTÉES

Comparées à Héronéus, Pélor, Ehlonna et Kord, les divinités proposées ici paraissent bien modestes, de simples demi-dieux avec des attributions limitées et peu de fidèles. Pourtant, elles illustrent certains des plus beaux



Un magicien exalté et son fidèle dragon.

TABLE 2-1 : EXEMPLES DE COMPAGNONS D'ARMES HORS NORME

Créature	Alignement	Niveau équivalent
Aasimar ¹	Bon (au choix)	2
Grig	Chaotique bon	4
Archon lumineux	Loyal bon	5
Bariaur ⁶	Chaotique bon	5
Pixie ²	Chaotique bon	5
Chien esquiveur	Loyal bon	6
Dragon d'airain (dragonnet) ⁴	Chaotique bon	6
Pégase	Chaotique bon	6
Dragon de cuivre (dragonnet) ⁴	Chaotique bon	7
Coure (éladrin) ⁶	Chaotique bon	7
Mustéval (guardinal) ⁶	Neutre bon	7
Licorne ³	Chaotique bon	8
Rhek ⁶	Loyal bon	8
Cervidal (guardinal) ⁷	Neutre bon	9
Dragon d'airain (très jeune) ⁴	Chaotique bon	10
Dragon de bronze (dragonnet) ⁴	Loyal bon	10
Ours-garou	Loyal bon	10
Archon canin	Loyal bon	11
Bralani (éladrin)	Chaotique bon	11
Dragon d'argent (dragonnet) ⁴	Loyal bon	11
Dragon de cuivre (très jeune) ⁴	Chaotique bon	11
Dragon d'or (dragonnet) ⁴	Loyal bon	12
Leskylor ⁶	Neutre bon	12
Sylvanien	Neutre bon	12
Djinn	Chaotique bon	13
Dragon de bronze (très jeune) ⁴	Loyal bon	13
Équinal (guardinal) ⁶	Neutre bon	13
Lillende	Chaotique bon	13
Asura ⁶	Chaotique bon	14
Dragon d'airain (jeune) ⁴	Chaotique bon	14
Dragon d'argent (très jeune) ⁴	Loyal bon	14
Archon gardien ⁶	Loyal bon	15
Avoral (guardinal)	Neutre bon	15

Créature	Alignement	Niveau équivalent
Dragon de cuivre (jeune) ⁴	Chaotique bon	15
Lupinal (guardinal) ⁷	Neutre bon	15
Oliphant ⁶	Neutre bon	15
Couatl	Loyal bon	16
Dragon d'or (très jeune) ⁴	Loyal bon	16
Chien-lune ⁶	Neutre bon	17
Dragon d'airain (adolescent) ⁴	Chaotique bon	17
Quesar ⁶	Neutre bon	17
Archon hibou ^{5,6}	Loyal bon	18
Dragon d'argent (jeune) ^{4,5}	Loyal bon	18
Dragon de bronze (jeune) ^{4,5}	Loyal bon	18
Dragon de cuivre (adolescent) ^{4,5}	Chaotique bon	18
Firre (éladrin) ^{5,6}	Chaotique bon	18
Ursinal (guardinal) ^{5,6}	Neutre bon	18
Archon glaive ^{5,6}	Loyal bon	20
Archon messenger ⁵	Loyal bon	20
Déva astral (ange) ⁵	Bon (au choix)	20
Dragon d'or (jeune) ^{4,5}	Loyal bon	20
Ghaele (éladrin) ⁵	Chaotique bon	20
Léonal (guardinal) ⁵	Neutre bon	20
Shiradi (éladrin) ^{5,6}	Chaotique bon	24

1 En prenant un niveau dans une classe, l'aasimar perd le bonus de base à l'attaque, les bonus aux jets de sauvegarde et les points de compétence qu'il avait en tant que monstre, au profit de ceux que confère la classe choisie. Il conserve ses bonus raciaux de compétence, la vision dans le noir, ses pouvoirs magiques et ses résistances aux énergies destructives.

2 Un compagnon d'armes pixie ne peut utiliser *danse irrésistible d'Otto*.

3 Le personnage doit être de sexe féminin et de race humaine, elfe ou demi-elfe.

4 Le dragon vieillit mais ne gagne pas de PX.

5 Ce compagnon d'armes n'est accessible qu'aux personnages épiques disposant du don Prestige épique, détaillé dans les *Campagnes Légendaires*.

6 Nouvelle créature détaillée dans le Chapitre 8 de ce livre.

7 Créature issue du *Manuel des Monstres II*.

arme de prédilection reste le bâton. Il est associé aux domaines du Bien, du Chaos, de la Duperie et de la Joie. Chaav est chaotique bon.

Les prêtres de Chaav œuvrent auprès des fermiers et des artisans et se mêlent rarement à des groupes d'aventuriers. Leur mission consiste à apporter la joie chez tous ceux qu'ils rencontrent, ne se limitant pas à les faire rire par quelque bonne astuce, mais leur inculquant le bonheur, la paix et la satisfaction qu'un cœur pur peut procurer. On trouve quelques sanctuaires dédiés à Chaav au sein de certains villages ou hameaux, mais leur activité reste discrète, même aux yeux de communautés aussi réduites.

ESTANNA

Déesse de l'âtre et du foyer, Estanna est aussi bien appelée la Gardienne de l'Âtre que la Vierge. On la représente sous les traits d'une jeune femme modestement vêtue, le plus souvent en train de cuisiner.

Le culte d'Estanna enseigne les valeurs simples du foyer et de la vie de famille. Elle reste vénérée au sein de nombreuses demeures vertueuses. On lui rend également hommage au moment d'allumer un feu de cheminée, y compris parmi ceux qui sont par ailleurs entièrement dévoués à une autre divinité ou qui n'en prient aucune. Son symbole est un foyer de cheminée et son arme de prédilection reste la dague. Elle est associée aux domaines du Bien, de la Communauté et de la Protection. Estanna est neutre bonne.

Les prêtres d'Estanna sont peu nombreux, mais suffisants. Les gens la révèrent, sans nécessiter d'autre intermédiaire, et ses responsabilités ne sont pas suffisamment vastes pour exiger des cohortes de mortels œuvrant en son nom dans le plan Matériel. De rares prêtres la servent exclusivement, délégués auprès des braves gens, se contentant d'apporter des soins et leur assistance pour les accouchements, plutôt que d'exercer une réelle fonction cléricale. Il n'existe pas de temples bâti en hommage d'Estanna, dans la mesure où seule la chaleur du foyer constitue un lieu de prière convenable pour cette déesse.

LASTAÏ

Sœur de Chaav, Lastaï est la déesse du plaisir, de l'amour et de la passion. Il émane d'elle une puissante sensualité, qui n'est pourtant ni aguichante ni indécente. On la représente sous les traits d'une femme superbe et voluptueuse.

Selon Lastaï, les plaisirs sensuels sont faits pour être goûtés et elle n'éprouve aucun scrupule à montrer la bonne façon d'en jouir. En temps que déesse de l'amour et de la passion, elle insiste sur l'importance de l'égalité dans toutes les formes de rapports, aussi bien dans les négociations que dans les relations intimes. Elle prône des valeurs telles que le plaisir de la nourriture sans tomber dans la goinfrerie, les joies du repos sans glisser dans la paresse, le plaisir du luxe sans virer à la cupidité et les délices du sexe sans chercher à l'exploiter. On la

symbolise par une pêche et la perche de capture reste son arme de prédilection (cf. Chapitre 3). Elle est associée aux domaines du Bien, du Chaos et du Plaisir. Lastai est chaotique bonne.

On fait souvent appel aux représentants de Lastai pour les cérémonies de mariage ou pour conseiller ceux qui s'aiment. Ces prêtres sont en quête de leur propre plaisir, mais cela reste moins primordial pour eux que d'aider les autres à trouver le bien-être et l'amour. Le culte de Lastai est parfois diffamé par ceux qui le perçoivent comme lubrique ou immoral, mais les prêtres de Lastai s'en défendent haut et fort en affirmant que la sexualité constitue un don du Bien, destiné à être goûté avec discernement et non réprimé. Il existe quelques petits temples de Lastai, principalement au sein de villes importantes, en lutte constante avec leur réputation imméritée de n'être que des lieux de débauche auréolés.

PHIÉRAN

Phiéran, également appelé le Dieu Torturé, est une divinité de la souffrance, de l'endurance et de la persévérance. Il est souvent représenté sous la forme d'un homme puissant dont le corps a été brisé et meurtri sur le chevalet pour ne laisser qu'un être boiteux et couvert de cicatrices.

Phiéran confère la force face à la souffrance, apaise le tourment et exalte les martyrs. Il reste populaire parmi les plus indigents, et ceux qui endurent la torture ou une grande douleur, y compris les femmes qui enfantent, font souvent appel à lui. Son symbole prend la forme d'une chaîne brisée ou d'un chevalet de torture fracassé. L'attaque à mains nues reste son arme de prédilection. Il est associé aux domaines du Bien, de l'Endurance, de la Loi et de la Protection. Phiéran est loyal bon.

Les prêtres de Phiéran sont des martyrs au sens le plus noble du terme : d'une générosité absolue, prêts à aider quiconque, quelles que soient les circonstances, et heureux de pouvoir porter le fardeau des autres. On les trouve souvent assignés auprès des miséreux ou dans les prisons. Les temples de Phiéran ne sont généralement que de modestes sanctuaires perdus dans les quartiers les plus pauvres des grandes villes.

VALARIAN

Également nommé la Licorne du Crépuscule, Valarian est un dieu des forêts et de leurs créatures, ami d'Ehlonna comme d'Obad-Hai. Il s'adresse plus particulièrement aux créatures magiques d'alignement bon, prioritairement les licornes, les chiens esquiveurs et les pégases. Quelques lammasus et autres androsphinx le vénèrent également. Il est toujours représenté sous l'aspect d'une licorne mâle à la robe gris argenté chatoyant à la lueur de la lune.

Valarian prône la protection des contrées naturellement boisées, mais aussi le respect et l'admiration envers les créatures magiques bienveillantes qui y résident. Il se pose comme un ennemi féroce des créatures magiques maléfiques, comme les manticores, les worgs et les chimères, et voue une haine toute particulière à l'égard des lamies. Son symbole est représenté par la silhouette d'une licorne galopant devant la pleine lune, et la corne de cette même créature demeure son arme de prédilection (critique x2). Il est associé aux domaines du Bien, de la Faune et des Fées. Valarian est neutre bon.

EXORCISME

Alors que les esprits maléfiques et les fiélons usent de leurs pouvoirs pour posséder et corrompre les mortels, les serviteurs du Bien pratiquent l'exorcisme afin de repousser ces influences. Les méthodes d'exorcisme les plus rudimentaires consistent à employer des sorts tels que *bannissement*, *rejet du Mal* ou *renvoi*, capables de réexpédier un fiélon jusque dans les plans inférieurs. De la même manière, les prêtres peuvent tenter de renvoyer les fantômes et autres morts-vivants qui ont pris le contrôle de victimes bien vivantes, les obligeant à abandonner le corps et à fuir sous

leur forme éthérée. Certains personnages ont aussi le pouvoir surnaturel de forcer les esprits possédants à quitter une enveloppe corporelle ou de condamner les Extérieurs maléfiques, ce qui les contraint de la même manière à épargner les victimes jusque-là possédées.

En dehors de ces sorts et effets, qui congédient les créatures possédantes, certains autres pouvoirs et objets peuvent assister les exorcistes dans leur ingrate tâche. Tout fiélon possédant peut masquer sa présence, y compris vis-à-vis de la détection magique, en réussissant un test spécial de *Discrétion*, tel que le décrivent les *Chapitres Interdits*. Le don *École renforcée (Bien)* s'applique à l'utilisation de sorts tels que *détection du Mal*, lancés dans le cadre de la recherche de présence d'un fiélon possédant. *Lencens de consécration* peut s'avérer utile face à des possédants morts-vivants et un *encensoir de consécration* ne pourra qu'en amplifier les effets. Les accessoires les plus efficaces, cependant, restent les objets et les substances abominables aux yeux des fiélons, qui ont pour effet d'optimiser les chances de réussite du sort *bannissement*. Certaines substances, comme le rayonnement angélique, peuvent également augmenter le DD de sauvegarde ou optimiser le pouvoir d'efficacité des sorts accrue, appliqué à un sort mineur, tel que *rejet du Mal* ou *renvoi*. Les objets rentrant dans cette catégorie sont décrits en détail dans le Chapitre 3.

HÉROS VENUS DES CIEUX

Aux yeux de certains joueurs, interpréter un personnage qui lutte pour être digne des plus nobles idéaux célestes n'est pas suffisant. Ces joueurs-là aspirent à jouer un véritable céleste. Il ne s'agit néanmoins pas d'une tâche pour joueurs inexpérimentés, dans la mesure où même le plus faible des célestes équivaut à un personnage de niveau intermédiaire à élevé (11 et plus). En revanche, pour des joueurs adultes et d'expérience, l'interprétation de célestes dans le cadre d'un groupe compatible peut s'avérer aussi divertissante qu'enrichissante.

Il y a quatre manières d'intégrer des PJ célestes dans une partie. L'une d'entre elles consiste à insérer le céleste dans un groupe de personnages mortels dont le niveau moyen est proche du niveau global équivalent du céleste. Cette introduction devrait être amenée de manière dramatiquement intéressante. Si le précédent personnage du joueur est mort, la campagne pourrait mettre en scène sa disparition sous la forme d'un sacrifice héroïque, digne de susciter la présence du céleste dans le plan Matériel, ne serait-ce que pour une brève période. Si le joueur est nouvellement arrivé, le céleste pourrait être appelé par l'intermédiaire du sort *portail* ou *allié majeur d'outreplan* et décider de son plein gré d'œuvrer au sein du groupe pour un temps plus long que la normale. Dans tous les cas, le personnage céleste devrait pousser les PJ mortels vers des objectifs nobles et des quêtes exaltées, et non se cantonner au rôle de simple machine de guerre dotée de pouvoirs inédits.

Une autre option consiste à laisser tous les joueurs prendre un personnage céleste. Dans la plupart des cas, leurs aventures devraient se passer dans d'autres plans d'existence que le plan Matériel. En effet, dans le plan Matériel, les puissances des cieux font plutôt appel aux mortels et n'y délèguent pas des groupes entiers d'archons ou d'éladrins. Si les personnages célestes se retrouvent à œuvrer dans le plan Matériel, ce devrait être dans un dessein d'importance considérable, comme vouloir empêcher tout un monde d'être aspiré par un vortex vers les Abysses. Une menace de cette portée pourrait également pousser exceptionnellement les différents types de célestes à œuvrer de concert pour la même cause, les archons, guardinals et autres éladrins préférant généralement rester entre eux.

Troisièmement, il est également possible d'imaginer une campagne où chaque joueur interprète à la fois un personnage mortel et un personnage céleste. Les deux individus seraient étroitement liés, par exemple parce que le céleste ne serait autre que « l'ange gardien » du mortel. Les joueurs ne jouent pas les deux personnages en même

temps, mais alternent de l'un à l'autre. Selon la nature de la campagne, le déroulement peut se concentrer à certains moments sur le groupe d'aventuriers mortels et à d'autres sur le groupe de célestes, ou bien plusieurs aventures parallèles peuvent faire évoluer des groupes mixtes. L'idéal serait d'avoir deux groupes poursuivant les mêmes objectifs, tels qu'une quête épique qui fasse intervenir des événements à la fois dans le plan Matériel et dans quelque autre plan. Ainsi, par les prouesses qu'ils accomplissent dans leur plan, les héros pourraient grandement favoriser l'accomplissement de la tâche des personnages célestes dans les plans extérieurs. On peut ainsi concevoir une campagne où les personnages mortels n'ont pas conscience du rôle qu'ils jouent à l'échelle céleste, tandis que les joueurs ont, eux, la satisfaction de connaître l'importance de ces agissements, dans la mesure où ils interprètent également en parallèle les célestes qui en récoltent les fruits.

Quel que soit le mode adopté par votre campagne, l'interprétation de personnages célestes reste gouvernée par les mêmes règles. Tous les célestes ont leurs propres dés de vie raciaux accompagnés d'un ajustement de niveau. Le niveau global équivalent (NGE) du céleste est égal à la somme de ses dés de vie raciaux, de son ajustement de niveau et de ses niveaux de classe de personnage. Prenons l'exemple d'un archon canin. Celui-ci a 6 DV et un ajustement de niveau de +5, ce qui en fait, avant de lui adjoindre une classe, l'équivalent d'un personnage de niveau 11. Un paladin de niveau 9 archon canin ajoute donc son niveau global de personnage à ses dés de vie raciaux et son ajustement de niveau pour atteindre un NGE de 20. La Table 2-1 fournit les NGE de départ des personnages célestes.

Pour les personnes désirant jouer des célestes sans s'affubler de leur arsenal de pouvoirs spéciaux, une quatrième possibilité consiste à interpréter des personnages issus des races standard auxquelles on adjoit l'archétype demi-céleste. De tels personnages pourront profiter d'une grande partie des avantages des célestes sans se distinguer foncièrement des personnages plus « traditionnels » de D&D. L'ajustement de niveau des demi-célestes dépend des dés de vie de la créature de base, les races classiques de personnage se référant à l'ajustement de niveau de base de +2 proposé par l'archétype. Selon cette règle, un paladin de niveau 1 demi-céleste/demi-elfe est considéré comme un personnage de niveau 3.

L'ajustement de niveau pour les autres types de créatures disposant de l'archétype demi-céleste est donné par la Table 2-2.

TABLE 2-2 : AJUSTEMENT DE NIVEAU DES DEMI-CÉLESTES

DV de la créature de base	Ajustement de niveau
1-2	+2
3-4	+3
5-6	+4
7-8	+5
9-10	+6
11-12	+7

Célestes et demi-célestes affichant un niveau global équivalent supérieur à 20 ne sont pas proposés ici, dans la mesure où ils restent des personnages de niveau épique, qui sortent du cadre de cet ouvrage.

SACRIFICE HÉROÏQUE ET MARTYRE

La quintessence de l'héroïsme s'exprime dans les situations où des personnages sacrifient noblement leur propre vie pour sauver leurs compagnons. Gandalf affrontant le balrog de la Moria pour permettre à ses amis de s'enfuir, dans la *Communauté de l'Anneau* de J.R.R. Tolkien, reste un brillant modèle du genre tiré de la littérature fantastique. En plus de couvrir la fuite de ses compagnons, un personnage peut avoir à pénétrer dans une machine infernale qui consume son énergie vitale pour permettre l'ouverture d'un *portail* à travers lequel le reste du groupe doit s'infiltrer. Il peut encore se jeter dans un tourbillon d'énergie négative pour empêcher un processus apocalyptique de détruire le monde, rester à jamais bloqué dans quelque enfer, de manière à garder clos un *portail* servant d'accès vers le plan Matériel pour les diables, ou sacrifier sa vie de quelque manière pour la cause du Bien. Il n'est pas facile de récompenser un personnage mort, si ce n'est en permettant à son âme de reposer dans les plans supérieurs, mais gratifier le joueur d'un tel personnage reste, en revanche, bien concevable.

Le concept de martyr est assez proche de ce genre de sacrifice héroïque. Au sens strict, un martyr est une personne qui préfère perdre la vie plutôt que de devoir abandonner sa foi religieuse. Replacé dans le contexte de ce livre, le martyr est plus généralement celui qui préfère la mort au renoncement de la pureté et de la vertu.

Pour le vertueux, la vie d'autrui est plus importante que la sienne.



Tout personnage qui meurt au combat ne réalise pas forcément un sacrifice héroïque, pas plus qu'il ne devient un martyr. Ces deux notions requièrent chacune une décision franche de la part du personnage, un sacrifice de plein gré pour une cause noble.

Mais la mort ne constitue pas toujours le sacrifice ultime dans DUNGEONS & DRAGONS. À l'instar de Gandalf, les personnages qui meurent héroïquement sont tout à fait en mesure de revenir de la mort. Si le personnage peut être réanimé ou ressuscité, son corps n'étant pas détruit ou les autres personnages disposant du sort *résurrection suprême*, la question de la récompense ne se pose plus vraiment. Le MD peut alors envisager de donner une rétribution sous forme de points d'expérience, visant à alléger, sans toutefois l'effacer, la dette engendrée par la perte de niveau liée au *rappel à la vie* ou à la *résurrection*. Si les personnages ne sont pas en mesure de ramener leur camarade d'entre les morts, ce dernier pourra toujours revenir sous la forme d'un martyr exalté (classe de prestige du Chapitre 5) et rester dans le plan Matériel pour achever sa quête.

Toutefois, s'il ne reste aucune option de retour pour le personnage, le MD pourra récompenser le joueur en lui permettant de créer un personnage d'un niveau supérieur à ce qu'il aurait autorisé en temps normal. Le *Guide du Maître* conseille de faire en sorte que les nouveaux personnages qui en remplacent d'anciens commencent à un niveau d'un cran inférieur à celui de la moyenne du groupe ou du personnage le moins expérimenté de la compagnie. Cela reste une option moins attrayante que le recours au sort *rappel à la vie*, ce qui pousse davantage à garder le groupe de départ. Ainsi, pour encourager l'héroïsme dramatique, le MD devrait permettre au joueur de créer dès le départ son nouveau personnage au même niveau que celui qu'il vient de perdre.

MISÉRICORDE, PRISONNIERS ET REDEMPTION

Quand un ennemi maléfique jette les armes et implore qu'on l'épargne, le personnage bon se retrouve assailli de nouvelles questions, parfois suffisantes pour lui faire regretter que son adversaire ne se soit pas simplement battu jusqu'à la mort. La justice passe par la pitié, c'est pourquoi abat un ennemi qui se rend reste inconcevable aux yeux des personnages qui empruntent la voie exaltée de la vertu. Mais l'intégrité invite également à la plus grande prudence, et tout personnage avisé ne peut ignorer la possibilité que le scélérat qui sollicite sa pitié n'attende en réalité que l'occasion de le poignarder plus tard dans le dos. De quelle manière le personnage vertueux peut-il soutirer des renseignements à son prisonnier ? Existe-t-il le moindre espoir de rachat pour son ennemi maléfique, une fois captif ? Voici les questions délicates que va devoir affronter le personnage exalté dans ce genre de situation.

Les prisonniers doivent être traités avec un minimum de respect. La torture reste bien entendu hors de question et assommer les prisonniers à chaque fois qu'ils retrouvent leurs esprits tend vers une certaine cruauté. Ceci dit, un certain degré de précaution reste raisonnable. Ainsi, un diable aux pouvoirs régénérateurs, capable d'user de *téléportation suprême* en un clin d'œil, peut s'avérer presque impossible à garder captif tant qu'il reste conscient, à moins que le groupe n'ait accès à *chaînes dimensionnelles*. Il vaut peut-être mieux garder un tel prisonnier dans un état de dégâts non-létaux si avancé qu'il mettra une semaine à se régénérer, du moins jusqu'à ce qu'on découvre une meilleure solution de séquestration.

De la même manière, les lanceurs de sorts ennemis peuvent représenter une menace, même ligotés et bâillonnés, et doivent être appréhendés avec vigilance, mais sans brutalité. Des objets tels que les *chaînes de silence* (détaillées dans le Chapitre 6) empêchent les jeteurs de sorts de recourir aux composantes verbales et gestuelles, mais le

moyen le plus sûr de s'assurer que de tels prisonniers ne puissent lancer de sorts en silence et sans bouger, pour s'évader ou causer du tort à leurs géoliers, reste l'emploi des *chaînes d'antimagie*, plus puissantes et bien plus onéreuses.

Au-delà de soucis hautement moraux, il existe une raison aussi bonne que primordiale pour capturer ses ennemis plutôt que de les tuer systématiquement : les vivants sont toujours plus loquaces que les morts. *Communication avec les morts* nous rappelle que même les défunts peuvent vendre la mèche, mais les réponses des créatures vivantes restent plus complètes et le nombre de questions n'est pas limité. Tandis que des personnages mauvais n'hésiteront pas à recourir à la torture pour extorquer l'information, les personnes intègres ne le peuvent tout simplement pas. La simple menace de torture du genre : « Réponds à la question ou je te laisse entre les mains de Garbouze, mon acolyte ici présent, qui est beaucoup moins compréhensif que moi », demeure douteux d'un point de vue moral. Heureusement pour les personnages bons, il existe d'autres manières de faire parler les prisonniers. Les sorts de charme et de coercition tels que *suggestion* ou *charme-monstre* peuvent admirablement tenir ce rôle. Un test d'Intimidation bien placé peut également pousser un prisonnier à délivrer la bonne information, sans passer par la torture. La torture n'a d'ailleurs pour effet que de conférer un bonus de circonstances aux tests d'Intimidation. Ces pressions n'ont pas besoin d'être accompagnées de menaces physiques, dans la mesure où la manifestation de la puissance sainte et de fermes admonestations peuvent les remplacer. Selon ce mode, un personnage doté d'un degré de maîtrise suffisamment élevé peut, de manière plus durable, rendre amicale une personne hostile et soutirer ainsi les renseignements espérés. Si le MD le souhaite, le bon traitement d'un prisonnier peut conférer un bonus de circonstances aux tests de Diplomatie, allant de +2 quand les normes minimales attendues d'un personnage bon sont respectées, à +6 dans le cas d'un traitement extrêmement prévenant.

L'obtention de renseignements de la bouche d'un prisonnier constitue une solution à court terme, parfois très utile. Il est concevable, et même tout à fait souhaitable (quoique que rarement réalisable), de ne pas se contenter de susciter une attitude amicale de la part d'un prisonnier maléfique, mais d'aller jusqu'à lui faire changer d'alignement, le pousser à renoncer au Mal et à racheter son âme de manière à ce qu'il puisse être libéré, sans crainte de le voir commettre d'autres méfaits. Comme nous l'avons vu dans le Chapitre 1, la conversion sous la menace de l'épée reste vaine et difficilement exaltée. Le processus de la rédemption d'une créature maléfique demande patience et engagement.

Tout d'abord, les géoliers doivent traiter le prisonnier avec un soin et un respect irréprochables, bien supérieurs à ceux que le captif leur montrerait si la situation était inversée. Au départ, il est possible que le malfaiteur ne montre que du mépris à l'égard de cette prévenance et cherche toutes les occasions de s'évader. Mais quand il se rendra compte que ses adversaires restent fermes malgré leur attention et vigilants malgré leur gentillesse, il pourra commencer à envisager que la force ne passe pas forcément par la cruauté.

Ensuite, il est important que les géoliers montrent leur volonté de pardonner les méfaits commis par le prisonnier. S'ils passent leur temps à parler de corriger leur captif ou à se réjouir à la perspective du châtement qu'il encourra lorsqu'ils le remettront aux autorités, le prisonnier ne verra aucune raison de revoir ses aspirations et concentrera toute son énergie à se dérober au sort misérable qu'ils lui promettent. Comme nous le disions dans le Chapitre 1, l'éventualité du pardon est essentielle dans le processus conduisant à la rédemption.

Enfin, le personnage bienveillant doit passer au moins une heure par jour en compagnie du prisonnier, l'encourageant à confesser ses fautes pour lui exposer en retour les bienfaits et mérites d'une vie de vertu. Le plus à même d'exercer ce rôle reste le prêtre, par sa capacité à parler avec

autorité non seulement du pardon des mortels, mais également de la grâce divine. Il est souvent important pour le fauteur de troubles de savoir que les divinités du Bien accepteront l'expression de sa foi.

Même si la conversion doit commencer à sens unique, le personnage bon effectuera un test de Diplomatie chaque jour où elle se présentera. Le prisonnier procédera alors à un jet de Volonté spécial, auquel il ajoutera son niveau sous forme de bonus, assujéti à un DD égal au résultat du test de Diplomatie de son interlocuteur. Le MD peut conférer les mêmes bonus au test de Diplomatie que ceux qu'il accorde aux tests effectués dans le cadre de l'interrogation de prisonniers. Les créatures dont le profil fait précéder l'alignement de la mention « toujours », ainsi que les personnages qui perdraient certaines aptitudes de classe en changeant d'alignement (comme les prêtres du Mal et les chevaliers noirs), bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de Volonté. Les Extérieurs présentant le sous-type Mal sont immunisés contre ce genre de rédemption. Les personnages neutres (ni bons ni mauvais) subissent quant à eux un malus de -2 aux jets de Volonté. Les créatures captivées par un émissaire de Barachiel (cf. Chapitre 5) et celles qui ont été sujettes au sort *vision des cieux* (cf. Chapitre 6) sont également soumises à des malus aux jets de Volonté.

Lorsqu'un personnage mauvais rate sept jets de sauvegarde d'affilée au cours du processus de rédemption, la composante « mauvais » de son alignement se transforme en « neutre ». Dans le cas d'un personnage neutre (qui peut tout à fait être un ancien mauvais converti selon la règle précédente), sept jets de sauvegarde manqués à la suite lui confèrent un alignement bon. Ce changement est permanent.

Les criminels repentis ne sont pas systématiquement liés, au sens strict du terme, à ceux qui ont facilité leur rédemption. Ils peuvent décider de prolonger leur association avec les PJ, mais ils ont également le droit de partir de leur côté, à la discrétion du MD. En revanche, ils resteront forcément amicaux à l'égard de leurs bienfaiteurs et se sentiront redevables envers eux, ce qui profitera tôt ou tard aux PJ.

SAINTETÉ

Même les personnages épiques sont encore loin du statut de divinités, du moins dans la plupart des campagnes. En revanche, il existe un destin auquel les personnages les plus purs et dévoués au Bien peuvent aspirer à pratiquement tous les niveaux : la sainteté. Il n'est pas besoin de l'approbation officielle d'un temple ou de quelque organisation religieuse pour devenir un saint. La sainteté est en réalité une grâce accordée par les divinités du Bien et les plus puissants des célestes aux héros exaltés qui en sont dignes.

Pour pouvoir prétendre à la sainteté, les personnages doivent remplir les conditions suivantes, auxquelles peuvent s'ajouter les exigences du MD :

- Être d'alignement bon.
- Disposer d'au moins trois dons exaltés.
- N'avoir jamais perdu le bénéfice de ses dons exaltés ou de ses aptitudes de classe pour avoir commis un acte mauvais, même si l'on a depuis reçu le pardon.
- Se conduire en permanence selon ce que le MD considère comme l'expression de la voie de l'exaltation, telle que cet ouvrage la décrit.
- Être au moins de niveau 6.
- Faire ou avoir fait un sacrifice extraordinaire (pas forcément celui de sa vie) au profit du bien d'autrui.
- Ainsi, si le MD l'autorise, les personnages qui remplissent ces critères et atteignent de tels sommets de pureté peuvent acquérir l'archétype saint, détaillé dans le Chapitre 8. En adoptant cet archétype (généralement peu de temps après avoir réalisé le sacrifice majeur qui confirme son statut de saint), le personnage doit sacrifier ses deux

niveaux suivants de progression, de manière à « s'acquitter » de l'ajustement de niveau de l'archétype. Ainsi, un paladin de niveau 7 qui devient un saint équivaut à un personnage de niveau 9. Il devra alors accumuler un total de 45 000 PX avant de gagner un autre niveau, ce qui en fera un paladin de niveau 8 et donc un personnage de niveau 10.

Un saint est bien loin du statut divin. Il s'agit plutôt d'un céleste « terrestre ». Néanmoins, les saints ont un réel avantage sur les mortels dans le cadre des relations qu'ils entretiennent avec les divinités du Bien : les dieux entendent toujours leurs prières et y prêtent attention. En termes de jeu, cela se traduit par une poignée de pouvoirs magiques mineurs. Dans l'univers qui sert de cadre aux personnages, cette qualité pousse les gens à s'attrouper auprès des saints, pour recevoir leur bénédiction et faire entendre leurs préoccupations aux oreilles des dieux. Les saints passent généralement une heure à prier chaque jour, simplement en proférant les noms de ceux qui les ont approchés en quête d'assistance et leur ont demandé de prier en leur nom.

DÎMES ET OFFRANDES

Les personnages d'alignement bon transforment une partie de l'argent qu'ils récoltent en dons exercés en faveur de temples, d'ordres religieux ou d'organisations caritatives. Certains personnages sont astreints à agir de la sorte (cf. *Personnages ascètes*, plus bas), tandis que d'autres ne le font que parce que cela reste la chose à faire. Ces personnages doivent se conduire ainsi sans attendre quoi que ce soit en retour. Cela profite aux gens auxquels s'adresse cet argent, c'est-à-dire généralement les miséreux, les malades, les orphelins et tous les nécessiteux.

Néanmoins, de nombreuses organisations préfèrent des maximes visant à encourager les contributions en rappelant aux donateurs potentiels que la générosité apporte souvent des bienfaits inattendus. Ces adages contiennent bien une part de vérité.

Il serait bon que le MD tienne le compte des donations individuelles et groupées en faveur de temples et autres structures. Dix pour cent du butin récolté par un PJ classique au cours d'une simple aventure constitue généralement une somme considérable aux yeux des gens du peuple et des experts, et le MD doit s'assurer que les PNJ qui reçoivent ou bénéficient d'une manière ou d'une autre des dons des personnages, traitent ces derniers en conséquence. Chaque fois que les personnages se présentent dans un temple, que ce soit pour un sort ou toute autre assistance, le MD peut ainsi comparer le prix courant de ce dont les PJ ont besoin avec la somme d'argent qu'ils ont gracieusement offerte au temple, le cas échéant, depuis leur dernière requête similaire. S'ils ont donné plus que le prix ordinaire du sort ou du service demandé, les ecclésiastiques s'empresseront de le leur fournir gratuitement ou à coût réduit (pour les sorts qui nécessitent l'emploi de composantes matérielles onéreuses, par exemple). En revanche, cela n'est applicable que si les personnages sont des donateurs réguliers. Les donations passées sont appréciables, mais l'assurance de participations futures reste la source financière la plus régulière du temple.

PERSONNAGES ASCÈTES

Au sein de nombreuses cultures et systèmes de pensée, la pureté absolue s'exprime par le biais d'une vie ascétique qui exige de renoncer à toute possession matérielle. Un tel mode de vie reste très difficilement concevable pour la plupart des personnages de D&D dans la mesure où leurs biens, en particulier leurs objets magiques, jouent un grand rôle dans leur efficacité. Un personnage qui prononce un vœu de pauvreté et sélectionne les dons correspondants, Vœu pieux et Vœu de pauvreté, ne peut posséder d'objet magique, mais il jouit en revanche de certains avantages spirituels susceptibles de contrebalancer l'absence de ces

objets. Ces bienfaits dépendent du niveau du personnage. Le niveau auquel le personnage prononce ses vœux, et acquiert les dons idoines, n'a pas de réelle incidence. Ainsi, s'il abandonne ses possessions au niveau 10, il reçoit tous les avantages d'un personnage ascète de niveau 10, à l'exception des dons exaltés supplémentaires.

Bonus à la CA (Sur). Un ascète de niveau 1 bénéficie d'un bonus exalté de +4 à la CA. Ce bonus passe à +5 au niveau 3 et augmente ensuite de +1 tous les 3 niveaux de personnage. Ce bonus n'est pas applicable face aux attaques de contact et n'a aucun effet sur les attaques de contact intangibles. Les armes de lumière, en revanche, tiennent compte de ce bonus. Cet effet n'est pas cumulable avec les bonus d'armure.

Dons exaltés supplémentaires. Au niveau 1, l'ascète reçoit un don exalté supplémentaire, puis un autre au niveau 2 et tous les 2 niveaux après cela. À l'inverse des autres avantages apportés par son ascétisme, le personnage ne bénéficie pas rétroactivement de ces dons supplémentaires lorsqu'il prend le don Vœu de pauvreté, mais n'acquiert que ceux qui lui sont conférés par les niveaux gagnés après avoir prononcé son vœu. Ainsi, le don supplémentaire du niveau 1 n'est valable que pour les humains qui prennent à la fois les dons Vœu pieux et Vœu de pauvreté dès le niveau 1.

Endurance aux énergies destructives (Ext). Un ascète de niveau 3 ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Il peut donc évoluer confortablement par des températures allant de -10° à +60° sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur (selon la règle du *Guide du Maître*).

Coup exalté (Sur). Au niveau 4, l'ascète bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Toute arme maniée par le personnage est également considérée comme une arme magique +1 et peut donc passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures, comme le ferait une arme magique. Ce bonus d'altération passe à +2 au niveau 10, à +3 au niveau 14, +4 au niveau 17 et +5 au niveau 20. À partir du niveau 10, tous les dégâts des armes infligés par le personnage sont également considérés comme d'alignement bon, ce qui permet de passer outre la réduction des dégâts de certains Extérieurs maléfiques.

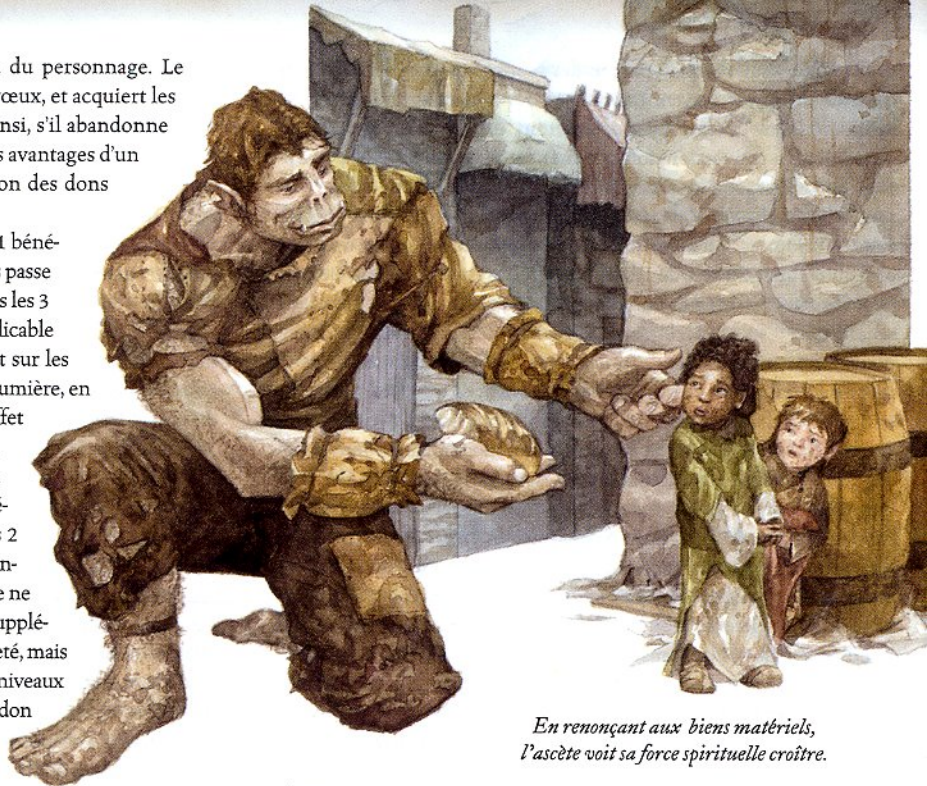
Autosubsistance (Ext). Au niveau 5, l'ascète n'a besoin ni de manger ni de boire.

Parade (Sur). L'ascète bénéficie au niveau 6 d'un bonus de parade de +1 à la CA. Ce bonus passe à +2 au niveau 12 et +3 au niveau 18.

Résistance (Ext). Au niveau 7, l'ascète bénéficie d'un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Ce bonus passe à +2 au niveau 13 et à +3 au niveau 17.

Altération de caractéristique (Ext). Au niveau 7, l'ascète bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à l'une de ses caractéristiques. Au niveau 11, il augmente le bonus de cette caractéristique de +2 (+4 au total) et jouit d'un nouveau bonus de +2 dans une autre caractéristique. Au niveau 15, les bonus pour ces deux caractéristiques passent respectivement à +6 et +4, et une troisième valeur de caractéristique bénéficie d'un nouveau bonus d'altération de +2. Le phénomène se répète au niveau 19, pour lequel il se retrouve donc avec une caractéristique accompagnée d'un bonus d'altération de +8 (la première choisie), une autre avec un bonus de +6 (la seconde), la troisième avec un bonus de +4, et une nouvelle caractéristique recevant un bonus de +2.

Armure naturelle (Ext). Au niveau 8, l'ascète bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA. S'il dispose déjà d'un bonus



En renonçant aux biens matériels, l'ascète voit sa force spirituelle croître.

d'armure naturelle, celui-ci augmente de +1. Au niveau 16, son bonus d'armure naturelle augmente encore de +1.

Bouclier mental (Ext). Toujours au niveau 8, le personnage ascète est immunisé contre les sorts *détection de pensées* et *détection du mensonge*, ainsi que contre toute tentative visant à détecter son alignement.

Réduction des dégâts (Sur). L'ascète bénéficie d'une réduction des dégâts (5/magie) au niveau 10. Au niveau 15, cet avantage passe à (5/Mal), puis à (10/Mal) au niveau 19.

Autosubsistance suprême (Ext). Une fois le niveau 12 atteint, le personnage ascète n'a plus besoin de respirer.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Au niveau 13, le personnage ascète bénéficie d'une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5), au froid (5) et au son (5). Au niveau 20, ces résistances passent à 15.

Liberté de mouvement (Ext). Au niveau 14, l'ascète se meut comme s'il était constamment sous l'effet du sort *liberté de mouvement*.

Régénération (Ext). À partir du niveau 17, l'ascète récupère de ses blessures au rythme de 1 point de vie par niveau et par heure, et non plus par jour. Cette aptitude ne peut être secondée par la compétence Premiers secours. Les dégâts non-létaux, quant à eux, sont récupérés au rythme de 1 point par niveau toutes les 5 minutes.

Vision lucide (Sur). Au niveau 18, l'ascète reçoit l'équivalent permanent du sort *vision lucide*.

AUTRES CONSÉQUENCES DE LA PAUVRETÉ

Un personnage qui a renoncé aux biens matériels pourra se trouver réellement lésé quand se présenteront certaines dépenses nécessaires, telles que les composantes matérielles onéreuses. Reste alors la possibilité de quémander ces composantes auprès des autres membres du groupe, dont il ne faut pas oublier qu'ils sont souvent autant bénéficiaires des sorts lancés que le jeteur. Il est également possible pour un lanceur de sorts ascète de sacrifier des points d'expérience à la place de composantes onéreuses, selon la base d'équivalence de 1 PX pour 5 po de valeur de composantes.

La présence dans le groupe d'un personnage ayant fait vœu de pauvreté ne confère pas forcément une plus grosse part de trésor à ses

TABLE 2-3 : PERSONNAGE ASCÈTE

Niveau global	Avantage
1	Bonus à la CA (+4)
2	Don exalté supplémentaire
3	Bonus à la CA (+5), endurance aux énergies destructives
4	Coup exalté (+1, magie), don exalté supplémentaire
5	Autosubsistance
6	Bonus à la CA (+6), parade (+1), don exalté supplémentaire
7	Résistance (+1), altération de caractéristique (+2)
8	Armure naturelle (+1), bouclier mental, don exalté supplémentaire
9	Bonus à la CA (+7)
10	Coup exalté (+2, Bien), réduction des dégâts (5/magie), don exalté supplémentaire
11	Altération de caractéristique (+4/+2)
12	Bonus à la CA (+8), parade (+2), autosubsistance suprême, don exalté supplémentaire
13	Résistance (+2), résistance aux énergies destructives (5)
14	Coup exalté (+3), liberté de mouvement, don exalté supplémentaire
15	Bonus à la CA (+9), altération de caractéristique (+6/+4/+2), réduction des dégâts (5/Mal)
16	Armure naturelle (+2), don exalté supplémentaire
17	Coup exalté (+4), résistance (+3), régénération
18	Bonus à la CA (+10), parade (+3), vision lucide, don exalté supplémentaire
19	Altération de caractéristique (+8/+6/+4/+2), réduction des dégâts (10/Mal)
20	Coup exalté (+5), résistance aux énergies destructives (15), don exalté supplémentaire

compagnons. Tout personnage ascète se doit d'être aussi absolu dans la charité qu'il prodigue que dans la privation qu'il s'impose. La majorité de sa part de trésor, ou des bénéfices tirés de sa vente, devrait être reversée aux indigents, que ce soit directement (en équipant les prisonniers secourus du matériel récupéré sur leurs geôliers) ou indirectement (en effectuant une importante donation auprès d'un temple réputé pour son œuvre auprès des nécessiteux). S'il a choisi délibérément de porter le fardeau de la pauvreté, l'ascète sait que nombreux sont ceux qui n'ont pas eu cette liberté de choix, mais sur qui la misère s'est abattue. Ils s'efforceront donc d'améliorer les conditions de vie de ces malheureux.

ENGAGER LA PAIX

Si le don Vœu de pauvreté ébranle la perception habituelle que l'on peut avoir de D&D, les dons Vœu de non-violence et Vœu de paix la réduisent en miettes. Des personnages qui ne tuent pas ? Voilà quelque chose d'inédit, qui ne se limite pas à déconcerter les personnages lors de leur progression (comme c'est le cas pour la pauvreté), mais pose ouvertement la question de savoir comment ceux-ci peuvent bien progresser. Le système d'expérience de D&D est presque entièrement basé sur le fait d'affronter et de vaincre des monstres. Si les personnages évitent le combat, ils ne gagnent généralement pas de PX. C'est du moins l'hypothèse de départ de nombreuses campagnes.

Heureusement, le système d'expérience peut s'assouplir afin de pouvoir contenter jusqu'aux personnages les plus pacifistes, qui sont dotés du don Vœu de paix. Tout d'abord, le système proposé par le *Guide du Maître* récompense les personnages pour relever les défis et non simplement pour tuer les monstres. Les personnages disposant du don Vœu de paix sont tout à fait en mesure de surmonter les difficultés rencontrées sans tuer quoi que ce soit. Leur aura apaisante a le pouvoir de décourager les éventuels agresseurs qui se profilent sur leur chemin et les dégâts non-létaux alliés aux sorts de charme et de coercition constituent un excellent choix alternatif aux évocations dévastatrices.

Ensuite, le *Guide du Maître* propose également des options permettant d'accorder des PX aux personnages qui relèvent des défis n'ayant rien à voir avec des monstres répugnants ou des pièges mortels. Si le MD souhaite préparer des rencontres ou des aventures complètes dans lesquelles seront mises à l'épreuve les aptitudes à négocier d'un personnage pacifiste et sa capacité à gérer les situations délicates sans affrontement physique, il pourra accorder des PX pour ces rencontres, comme le propose le *Guide du Maître*. Il est également possible de recourir à un système de PX plus libre pour gérer les parties qui mettent le combat au second plan. Les personnages peuvent ainsi recevoir un nombre de PX par niveau de personnage et par rencontre (75 PX par niveau reste une bonne option), par séance de jeu (selon la durée de la session, 200 à 400 PX par niveau paraît raisonnable), ou par aventure (une fois encore, en fonction de la durée, de 500 à 1 000 PX par niveau, en gardant à l'esprit que recevoir 1 000 PX par niveau revient à gagner un niveau).

Les personnages qui ont fait vœu de paix restent susceptibles de gagner des PX pour les rencontres engendrant la destruction de créatures artificielles ou de morts-vivants. Ces créatures sans vie ne sont pas concernées par le vœu de paix et les détruire peut constituer un objectif tout à fait louable pour le plus exalté des personnages. De la même manière, le MD devrait donner l'ensemble des PX prévus pour les rencontres au cours desquelles des personnages pacifistes maîtrisent ou mettent d'une certaine manière leurs adversaires hors d'état de nuire. Voici plusieurs types de rencontre que le MD peut considérer comme dignes de conférer des PX :

- Guider un personnage maléfique vers la rédemption. Cela mérite une récompense supplémentaire (en plus de celle obtenue pour avoir assujéti le malfaiteur) égale à celle prévue pour le combat.
- Négocier pour éviter un affrontement ou un conflit à plus grande échelle. Cela est digne de rapporter une récompense au moins égale à celle qu'une victoire armée aurait engendrée.
- Détruire un objet magique ou un artefact irrévocablement maléfique. Prenez le niveau de lanceur de sorts de l'objet (niveau 20 pour un artefact) comme FP de la « rencontre » pour la détermination des PX.
- Sacrifier sa vie pour sauver autrui ou souffrir le martyr. Si le personnage revient d'entre les morts, il devrait recevoir un dédommagement égal à 100 PX par niveau de personnage, ce qui peut contrebalancer en partie la perte de niveau.

À partir de ces idées directrices, le MD est en mesure de créer des aventures et des rencontres permettant à tous les personnages du groupe, qu'ils soient ou non pacifistes, de briller et de continuer d'acquérir des niveaux.

Le MD doit éviter d'évincer les personnages qui ont pris le don Vœu de paix. Démarrer la séance par : « Un moucheron s'est glissé dans ta réserve d'eau potable et tu l'as avalé. Pénitence apparaît donc nécessaire », est aussi arbitraire qu'inutilement hostile à l'égard du joueur. Le MD et les joueurs doivent coopérer pour s'assurer qu'un personnage doté de Vœu de paix contribue au jeu d'une manière qui profite à tous. Il peut être intéressant de mettre un personnage pacifiste dans une situation où renoncer au combat apparaît comme un choix délicat, mais l'alternative doit toujours rester possible.

VERBE DE LA CRÉATION

Le verbe de la création apparaît comme le vestige d'un idiome oublié, reconnu comme précurseur de la langue céleste. Très peu de célestes en connaissent ne serait-ce que quelques mots et les mortels qui sont capables d'en prononcer un ou deux sont encore plus rares. Leur portée est si grande qu'aucun esprit mortel n'est capable d'en

appréhender plus de trois ou quatre mots à la fois et qu'aucune langue maléfique ne peut l'articuler ou même en supporter les inflexions. Il est nécessaire de sélectionner le don Verbe de la création si l'on veut pouvoir user de son vocabulaire à quelque fin que ce soit.

Il reste possible, quoique fort délicat, de communiquer uniquement par le biais du verbe de la création. Cette langue ne dispose pas de mots pour certains vils concepts, tels que la misère, le désespoir, la haine et la trahison. En même temps, elle fait preuve d'un raffinement étonnant dès qu'il s'agit d'exprimer la beauté, la bonté et la pitié. Elle n'a aucune forme écrite et tenter de la retranscrire lui ferait perdre toute portée et tout sens.

Au-delà de la communication, il existe quatre manières principales de recourir au verbe de la création.

CHŒUR CÉLESTE

Le verbe de la création peut être tissé sous forme de chant et donner naissance à une musique qui surpasse toute mélodie du plan Matériel tout en faisant écho à la majesté de la musique des cieus. Un barde qui dispose du don Verbe de la création peut user de ces puissants vocables pour intensifier son aptitude de musique de barde, comme détaillé ci-dessous. Recourir au Verbe de la création de cette manière est très éprouvant pour le barde, qui subit un nombre de d4 de points de dégâts non-létaux égal au degré de maîtrise en Représentation nécessaire pour produire l'effet de musique de barde désiré. Ainsi, si Dévis profite du verbe de la création pour doubler les effets de l'inspiration vaillante (degré de maîtrise minimal de 3), il subit 3d4 points de dégâts non-létaux. Si cet idiome lui sert à accentuer les effets de l'inspiration intrépide (degré de maîtrise minimal de 18 en Représentation), il subit 18d4 points de dégâts non-létaux.

Le verbe de la création double les effets de plusieurs déclinaisons de la musique de barde :

- Inspiration vaillante. Double le bonus de moral aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, ainsi que celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts (+2 au niveau 1, +4 au niveau 8, +6 au niveau 14 et +8 au niveau 20).
- Inspiration talentueuse. Bonus d'aptitude de +4 aux tests de compétence.
- Inspiration héroïque. Donne 4 dés de vie de bonus (des d10), le nombre correspondant de points de vie temporaires (en appliquant normalement le modificateur de Constitution de la cible), un bonus d'aptitude de +4 aux jets d'attaque et un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Vigueur.
- Inspiration intrépide. Bonus de moral de +8 aux jets de sauvegarde et bonus d'esquive de +8 à la CA.

Dans le cas des applications de la musique de barde qui demandent un test de Représentation (contre-chant, *fascination*), le verbe de la création confère un bonus de sainteté de +4 au test du barde. Le verbe de la création augmente également de +2 le DD de sauvegarde associé aux aptitudes de *suggestion* et de *domination*.

Le niveau effectif de lanceur de sorts correspondant au *chant de liberté* appuyé par le verbe de la création est augmenté de +2.

CRÉATION

Selon son dessein originel, le verbe de la création peut grandement améliorer tout processus de création. S'il est prononcé au cours de l'incantation d'un sort de l'école de l'Invocation (création), la durée du sort s'en trouve doublée (comme par le biais du don Extension de durée, mais sans changer le niveau du sort). Les sorts à durée instantanée ne sont pas affectés. Si le verbe de la création accompagne l'utilisation d'une compétence d'Artisanat, le bénéficiaire jouit d'un bonus de sainteté de +4 au test d'Artisanat. Ces utilisations n'infligent pas de dégâts non-létaux au locuteur du verbe de la création.

POUVOIR EXALTÉ

Le verbe de la création a le pouvoir de stimuler les objets magiques et les sorts du Bien. Praticé en conjonction avec un sort du Bien qui s'accompagne d'une composante verbale, le verbe de la création augmente le niveau effectif de lanceur de sorts de +1. S'il assiste la création d'un objet magique du Bien, le verbe de la création augmente le niveau de lanceur de sorts de l'objet de +1, sans coût additionnel. Ces deux augmentations sont considérées comme des bonus de sainteté.

Le recours au verbe de la création pour amplifier un sort du Bien inflige au personnage 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 2 niveaux du sort (aucun dégât pour les sorts de niveau 0 et de 1^{er} niveau, jusqu'à 4d4 pour les sorts de 9^e niveau). En revanche, pratiquer cet idiome pour améliorer des objets magiques n'inflige pas de dégâts non-létaux, dans la mesure où leur utilisation s'étend sur une longue période.

NOM VÉRITABLE

Chaque créature est associée à un nom véritable unique contenu dans le verbe de la création. Aucun mortel ne connaît l'ensemble des innombrables noms véritables des créatures de l'univers, quelle que soit la profondeur de sa maîtrise du verbe de la création. Cependant, il est possible pour un personnage familier avec cette langue de rechercher le nom véritable d'une créature spécifique s'il a accès à la fois à *mythes* et *légendes* et à l'un des deux sorts que sont *contact avec les plans* et *communion*. La recherche de nom véritable est proche de la recherche de nouveaux sorts. Le processus demande une semaine par tranche de 2 dés de vie de la créature et chaque semaine engendre une dépense de 1 000 po. Le personnage doit lancer le sort *mythes et légendes* 1 fois par semaine (ou profiter du sort qu'un tiers lance pour lui), les composantes matérielles étant déjà comptées dans le coût de la recherche ci-dessus. Au terme des recherches, le personnage doit lancer *communion* ou *contact avec les plans* (en s'acquittant de la dépense en PX de *communion*, le cas échéant). Puis il effectue un test de Connaissances, basé sur la spécialité correspondant à la créature (mystères pour les dragons et les créatures artificielles, religion pour les morts-vivants, etc.) Le DD de ce test est égal à 10 + dés de vie de la créature. En cas de réussite, le personnage découvre le nom véritable de la créature. En cas d'échec, le personnage doit recommencer toute la procédure s'il veut réessayer.

Une fois trouvé le nom véritable de la créature, le personnage peut exercer son influence sur celle-ci de plusieurs façons.

- Il peut imposer un malus de -4 aux jets de sauvegarde de la créature visant à résister à un sort ou effet spécifique de coercition.
- Il peut réduire la résistance à la magie de la créature de 4 points ou sa réduction des dégâts de 5 points. Cette diminution dure 1 minute.
- Il peut lancer *téléportation* ou *téléportation suprême* sur la créature sans avoir à s'inclure parmi les cibles du sort.
- Il peut bénéficier d'un bonus de +6 aux tests de Charisme opposés dans le cadre des services demandés à la créature après l'avoir convoquée par le biais de l'un des sorts de la famille *contrat*.

Chacune de ces actions requiert 1 action complexe, pendant laquelle le personnage prononce le nom véritable de la créature ainsi qu'une incantation qui la lie à lui selon les mots du verbe de la création. Le simple fait de prononcer cette incantation inflige 5d4 points de dégâts non-létaux au locuteur. Le personnage et la créature n'ont aucunement besoin de se trouver dans la même zone ou le même plan. Il est ainsi possible de réduire la résistance à la magie d'une créature avant de la convoquer dans le plan Matériel par le biais d'un sort de la famille *contrat*. La seule exception à cette éventualité reste la *téléportation*, qui doit voir le personnage toucher la créature après avoir prononcé son véritable nom et l'incantation.



Illustration de D. Kovacs

Ce chapitre présente les outils dont usent les personnages exaltés. Certains objets, comme les armes sanctifiées et les armes non-létales, sont accessibles à tous ceux qui peuvent se les offrir. D'autres, comme les reliques ou les ingrédients spéciaux, sont beaucoup plus difficiles à obtenir. Du reste, les ingrédients spéciaux issus du corps de créatures d'alignement bon sont habituellement illégaux et leur commerce relève du recel pur et simple. C'est au MD qu'incombe la décision d'intégrer ou non de tels objets dans sa campagne.

ARMES SANCTIFIÉES

Qu'elles soient associées à une personne ou une puissante sainte (voire un lieu), certaines armes sont dites sanctifiées. Un personnage disposant du don Arme sanctifiée qui lance *arme alignée* fait de la cible une arme sanctifiée. Toute arme maniée par un personnage disposant du don Coup martial sanctifié est également considérée comme sanctifiée.

Les armes sanctifiées ne sont pas intrinsèquement magiques, bien qu'elles soient d'alignement bon et irradient une faible aura de Bien. Elles infligent 1 point de dégâts saints supplémentaire aux créatures d'alignement mauvais. Ces dégâts passent à 1d4 points supplémentaires contre les Extérieurs mauvais et autres morts-vivants maléfiqes. En outre, les créatures pourvues de l'archétype « corrompu » (cf. *Les Chapitres Interdits*) ne peuvent récupérer par la guérison naturelle les points de vie perdus face à une arme sanctifiée, y compris par le biais de la guérison accélérée.

RÈGLE OPTIONNELLE : ARMES SANCTIFIÉES PLUS PUISSANTES

Dans une campagne axée sur une guerre contre le Mal, rien ne vous empêche d'accroître la puissance des armes sanctifiées. Plusieurs alternatives s'offrent alors à vous. Le maître du donjon peut sélectionner l'une de ces options et l'appliquer à toutes les armes sanctifiées ou permettre aux personnages disposant du don Arme sanctifiée de choisir un effet « annexe » lorsqu'ils lancent *arme alignée*.

- Certaines créatures présentent une vulnérabilité précise aux armes sanctifiées. Ainsi, les lycanthropes (tous ou certaines espèces seulement) se montrent aussi vulnérables aux armes sanctifiées qu'ils le sont aux armes en argent. Certains félons végétaux sont vulnérables aux serpes ou aux faux sanctifiées, si bien que tous les coups portés par celles-ci infligent automatiquement des dégâts correspondant à un coup critique.
- Grâce à la sainte puissance surnaturelle dont elles sont investies, les armes sanctifiées permettent au porteur de réaliser des coups critiques contre les morts-vivants. Le facteur de critique et la zone de critique possible de l'arme restent inchangés et le porteur doit rejouer normalement le dé pour confirmer le critique (même si l'arme est sous l'effet du sort *bénédition d'arme*). Cette règle optionnelle n'autorise pas les attaques sournoises contre les morts-vivants, pas plus qu'elle ne permet de réaliser de coups critiques contre les autres types de créature qui y sont immunisés.

ARMES NON-LÉTALES

L'une des valeurs essentielles du Bien reste le respect de la vie, qui mène souvent les personnages bons à épargner les personnes et les monstres susceptibles d'être rachetés. Certaines cultures et races ont mis au point des armes conçues pour infliger des dégâts non-létaux ou simplement immobiliser leur adversaire. On compte parmi ces armes les bolas, le filet, la matraque et la sacoche immobilisante, toutes décrites dans le *Manuel des Joueurs*. On peut y ajouter des armes plus exotiques, comme la perche de capture (également appelée attrapeur ou sasumata, proche de la longue pince des kuo-toas) et la perche d'entrave (qu'on appelle aussi sodegarami ou attrape-manches).

Casse-tête. Le casse-tête est une version plus lourde de la matraque. Il s'agit d'une arme de guerre à une main qui inflige des dégâts non-létaux. Comme dans le cas de la matraque, un roublard qui manie un casse-tête peut porter une attaque sournoise qui inflige des dégâts non-létaux supplémentaires, mais seulement s'il est formé à son maniement.

Lasso. Le lasso est une arme qui permet d'enchevêtrer certaines parties du corps de l'adversaire sans lui infliger de dégâts. Pour entraver les bras de l'adversaire, il faut réussir une attaque de contact à distance. La portée maximale du lasso est de 9 mètres. Si l'attaque réussit, on considère la cible comme partiellement enchevêtrée, ce qui lui impose un malus de -2 aux jets d'attaque, ainsi qu'une réduction effective de -4 en Dextérité. La vitesse de déplacement de la créature ne s'en trouve pas réduite et elle garde la possibilité de courir ou de charger. En revanche, si le personnage exerce une pression et réussit un test de Force opposé, la créature enchevêtrée ne peut alors se déplacer au-delà des limites imposées par la longueur de la corde. Si elle tente de lancer un sort, il lui faut d'abord réussir un test de Concentration (DD 15).

La créature enchevêtrée peut s'échapper en réussissant un test d'Évasion (DD 20) nécessitant une action complexe. Le lasso dispose de 2 points de résistance et peut être rompu par un test de Force réussi (DD 23), également au terme d'une action complexe.

Une autre utilisation du lasso consiste à effectuer un croc-en-jambe. Si le personnage perd l'équilibre dans le cadre de sa tentative de croc-en-jambe, il peut lâcher le lasso pour éviter de se retrouver à terre.

Perche d'entrave. Cette arme a la fonction très spécifique d'attraper et entraver l'adversaire sans lui causer grand mal. Elle est en général utilisée pour épingler et retenir les vêtements de l'adversaire. Quand il utilise la perche d'entrave de cette manière, le personnage effectue une attaque de lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. Cela se traduit par une attaque de contact au corps à corps pour « saisir » les vêtements de l'adversaire. Cette attaque n'est donc pas possible face à des personnages en armure lourde ou des monstres qui ne portent aucun vêtement, mis à part ceux dont la fourrure est vraiment très fournie. Si l'attaque de contact est réussie, le personnage effectue alors un test de

lutte opposé en prenant le modificateur de taille de la perche d'entrave (+4 pour une arme à deux mains) à la place du sien. S'il remporte ce test opposé, le personnage assure sa prise sur la cible, mais ne lui inflige aucun dégât. En cas d'échec, il n'arrive pas à engager la lutte.

Il n'est pas nécessaire de se déplacer dans l'espace occupé par l'adversaire pour poursuivre la lutte. La perche d'entrave garde l'adversaire à 3 mètres du personnage. Tant que la lutte est poursuivie, le personnage n'a pas la possibilité de blesser ou d'immobiliser son adversaire. L'adversaire peut tenter de s'échapper, attaquer avec une arme légère ou encore lancer un sort sans composante gestuelle dont le temps d'incantation est de 1 action simple.

La perche d'entrave peut également être utilisée comme une arme normale. Elle inflige dans ce cas les dégâts indiqués dans la Table 3-1, mais ne l'enchevêtre pas comme décrit plus haut.

La perche d'entrave est une arme à allonge qui permet de frapper les adversaires situés à 3 mètres, mais pas ceux qui se trouvent dans une case adjacente.

Perche de capture. Cette arme d'ast est conçue pour capturer l'adversaire sans lui faire trop mal. Une attaque réussie avec la perche de capture contre un adversaire de taille P ou M permet d'engager immédiatement la lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité (cf. *Lutte* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). En plus des différentes options offertes par la lutte, le porteur de la perche de capture peut tenter de mettre son adversaire à terre, ce qui équivaut à un croc-en-jambe ne nécessitant pas de jet d'attaque.

La perche de capture est une arme à allonge qui permet de frapper les adversaires situés à 3 mètres de soi, mais pas ceux qui se trouvent dans une case adjacente.

EXPURGATOIRES ET AFFECTIONS

Le poison et la maladie en tant qu'armes sont généralement l'apanage des monstres et des personnages maléfiques, objets de corruption et de destruction. Si les serpents et la vermine demeurent associés au Mal au sein de nombreuses cultures, c'est généralement à cause de leur venin et ce, malgré leur alignement neutre. Recourir à du poison qui provoque un affaiblissement temporaire de caractéristique reste un acte mauvais, car il inflige des souffrances excessives, que ce soit pour rendre un adversaire inoffensif ou pour le tuer. De tous les poisons proposés dans le *Guide du Maître*, il n'en est qu'un qui reste susceptible d'utilisation par un personnage bon : l'huile de taggit, qui n'inflige pas de dégâts mais rend inconscient. Paradoxalement, le poison favori des drows, dont l'effet initial fait également perdre conscience, n'est pas non plus intrinsèquement mauvais dans son utilisation.

Au-delà des pouvoirs curatifs des prêtres et des paladins, les puissances du Bien ont leur propre réponse aux poisons et autres maladies :

TABLE 3-1 : ARMES NON-LÉTALES

Armes de guerre	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Dégâts (G)	Critique	Facteur de portée	Poids***	Type
<i>Arme de corps à corps à une main</i>								
Casse-tête	2 po	1d6**	1d8**	2d6**	x2	—	6 kg	Contondant
<i>Armes exotiques</i>								
<i>Arme de corps à corps à deux mains</i>								
Perche d'entrave*	4 po	1d3	1d4	1d6	x2	—	2,5 kg	Perforant
Perche de capture*	8 po	1d3**	1d4**	1d6**	x2	—	4 kg	Contondant
<i>Arme à distance</i>								
Lasso	1 po	—	—	—	—	3 m	1,5 kg	—

* Arme à allonge.

** L'arme inflige des dégâts non-létaux et non des dégâts létaux.

*** Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins, contre deux fois plus pour une arme de taille G.

TABLE 3-2 : EXPURGATOIRES

Expurgatoire	Type	Effet initial	Effet secondaire	Prix
Eau de jade	Blessure (DD 14)	1d4 Sag	1d4 Int, 1d4 Sag	350 po
Givre mordoré	Contact (DD 14)	1d6 Dex	2d6 Dex	1 200 po
Sang de licorne	Blessure (DD 17)	1d3 For	1d4 For	500 po
Sève céleste	Ingestion (DD 20)	1d4 Dex	1d4 Con	2 500 po
Venin purifié de couatl	Blessure (DD 16)	2d4 For	4d4 For	3 000 po

TABLE 3-3 : AFFECTIONS

Affection	Transmission	DD	Incubation	Effet
Décadence anémiant	Ingestion	18	1d6 jours	1d4 For
Désir hurlant	Inhalation	15	1 jour	1d3 Con
Orgueil vaniteux	Ingestion	20	1 jour	1d6 Cha
Passion dévorante	Contact	17	1d3 jours	1d4 Int
Torpeur éternelle	Contact	14	1 jour	1d6 Dex
Tourmente du passé	Inhalation	16	1d3 jours	1d4 Sag

les expurgatoires et les affections, atteintes magiques qui convertissent la corruption morale des créatures maléfiques en déchéance physique aux effets ravageurs. Les expurgatoires et les affections ne touchent que les créatures mauvaises et se montrent particulièrement débilissants sur les Extérieurs maléfiques, en dépit de l'immunité contre le poison dont jouissent la plupart de ces monstres.

Les expurgatoires réagissent d'une manière proche des poisons, infligeant un affaiblissement temporaire voire une diminution permanente dans une ou plusieurs caractéristiques aux victimes exposées par inhalation, blessure ou ingestion, et infligeant d'autres dégradations ou effets supplémentaires 1 minute après l'exposition initiale. Les affections ressemblent davantage aux maladies, n'infligeant leur affaiblissement temporaire de caractéristique qu'après une certaine période d'incubation et évoluant sur une base régulière jusqu'à ce que la victime soit guérie.

Contrairement à la plupart des maladies et des poisons, tous les expurgatoires et les maladies sont surnaturels.

À l'instar des poisons, il est possible d'acheter les expurgatoires, mais aussi de les concevoir. Les affections s'administrent sur des créatures mauvaises par le biais du sort *affection* (cf. Chapitre 6) mais peuvent aussi se manifester sur des créatures qui pénètrent ou entrent en contact avec des sites hautement sacrés ou des reliques. Les sorts qui contrent les effets du poison ou des maladies fonctionnent face aux expurgatoires et aux affections, à condition que leur auteur réussisse un test de lanceur de sorts basé sur le DD de sauvegarde de l'expurgatoire ou de l'affection.

Les expurgatoires et les affections n'infligent de dégâts qu'aux créatures d'alignement mauvais. Le sujet subit l'affaiblissement temporaire indiqué par la Table 3-2 ou la Table 3-3, auquel on ajoute son bonus de Charisme. Les élémentaires maléfiques et les morts-vivants d'alignement mauvais ajoutent encore 1 point à cet affaiblissement temporaire. Ce supplément passe à 2 points

dans le cas des prêtres mauvais qui vénèrent un dieu du Mal. Si plusieurs catégories d'affaiblissement temporaire sont indiquées, alors le modificateur de Charisme et les points supplémentaires (liés au type ou à la classe de la créature) s'ajoutent à chaque catégorie.

DESCRIPTION DES EXPURGATOIRES ET DES AFFECTIONS

Décadence anémiant. Cette affection suscite une faim dévorante qui affaiblit progressivement la victime.

Désir hurlant. Cette affection provoque chez la victime un appétit sexuel démesuré tout en rendant impossible la satisfaction de son désir.

Eau de jade. Le jade est une substance puissante, connue pour ses effets sur certains types de créatures maléfiques surnaturelles. L'eau de jade n'est que de l'eau bénite avec des cristaux de jade en suspension et prend toute sa valeur en tant qu'expurgatoire.

Givre mordoré. Cette substance cristalline est d'un contact froid, mais ne fond que sous les températures les plus infernales. Les créatures mauvaises qui en subissent les effets éprouvent une sensation de froid se diffusant dans tout le corps.

Orgueil vaniteux. Les créatures qui subissent cette affection sont obsédées par leur statut et leur apparence, jusqu'à finir par se regarder en permanence dans un miroir.

Passion dévorante. Tout en suivant son évolution, cette affection rend la créature aussi avide que paranoïaque.

Sang de licorne. Issue d'une licorne vivante et consentante, cette substance conserve toutes ses facultés tant que la licorne est en vie.

Sève céleste. Cette substance rare est aussi volatile que l'alcool pur, mais elle n'en a pas les effets enivrants.

De couleur argentée, elle commence par ralentir la créature avant de l'affaiblir.

Torpeur éternelle. Les créatures qui subissent cette affection somnolent en permanence et ne peuvent ni courir ni charger.

Tourmente du passé. La victime de cette affection éprouve des remords persistants en rapport avec ses méfaits antérieurs. Elle est alors rongée par la culpabilité et en proie et à une colère terrible.

À l'instar du poison, les expurgatoires affaiblissent et anéantissent les fauteurs de troubles.



Venin purifié de couatl. Le venin de couatl, une fois extrait et purifié, constitue un puissant expurgatoire qui affaiblit considérablement la victime.

RELIQUES

Parfois assimilées à tort à des objets magiques ou même des artefacts, les reliques sont des objets uniques qui portent la marque indélébile du Bien. Elles peuvent prendre la forme d'ossements ou de fragments osseux d'un martyr ou d'un autre personnage sacré, ou encore de quelque objet ayant un rapport étroit avec un saint, comme son linceul ou l'instrument de son exécution. La puissance sacrée d'un saint, d'un martyr ou d'un céleste laisse derrière elle une aura évanescence de Bien. Cette aura n'est pas magique au sens traditionnel du terme, mais peut néanmoins exercer des effets miraculeux, généralement de nature curative.

Toutes les reliques dégagent une aura de Bien. Tout Extérieur d'alignement mauvais ou tout mort-vivant qui touche une relique se retrouve brûlé, comme c'est le cas avec de l'eau bénite, subissant 2d4 points de dégâts. Les reliques sont toujours considérées comme sanctifiées et infligent ainsi 1 point de dégâts supplémentaires contre les créatures mauvaises, voire 1d4 points contre les Extérieurs et morts-vivants d'alignement mauvais (cf. *Armes sanctifiées*, plus haut).

À l'instar des artefacts, les reliques ne peuvent être fabriquées, achetées ou vendues. En revanche, toute relique est associée à un prix de vente équivalent, afin que le MD puisse la prendre en considération dans le calcul du trésor. Pour cette estimation, on fait comme si les reliques étaient des objets magiques. De la même manière, les reliques sont chacune associées à un équivalent du niveau de lanceur de sorts afin de pouvoir gérer les effets magiques et déterminer l'intensité de leur aura de Bien. En revanche, elles n'irradient aucune

magie et ne peuvent être reconnues par les sorts *identification* ou *analyse d'enchantement*, pas plus qu'on ne peut les réprimer ou les dissiper par le biais de *zone d'antimagic* ou *dissipation de la magie*.

Calice sacré. Cette coupe en or, très ouvragée, est vouée à servir dans un temple du Bien. Toute eau qui est contenue dans le calice sacré devient bénite. Si une créature d'alignement mauvais vient à boire la moindre goutte de cette relique, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine de contracter l'affection *décadence anémiant* (cf. *Expurgatoires et affections*, plus haut).

NLS équivalent 1 ; Prix équivalent 2 000 po.

Chevalet de torture du saint. Cet instrument de torture n'est plus opérationnel depuis longtemps, mais des fragments de sa structure en bois sont en circulation, sous forme de reliques mineures. Une fois par jour, le possesseur d'une telle relique bénéficie, en la saisissant et en invoquant le nom du saint supplicié, des effets du sort *assistance divine*.

NLS équivalent 1 ; Prix équivalent 180 po.

Fémur du saint. Cette puissante relique, qui n'est autre que l'os d'un saint renommé pour avoir combattu les morts-vivants, équivaut à une *masse d'armes légère de destruction et sainte*, sans bonus d'altération.

NLS équivalent 14 ; Prix équivalent 32 305po.

Hache du bourreau. Cet instrument d'exécution, qui a servi à mettre un terme à la vie d'une personne sainte en ce bas monde, abrite la dissension même qui règne entre le Bien et le Mal. Le tranchant de cette grande hache est encore taché par le sang du saint. En tant qu'arme, la relique équivaut à une *grande hache sainte et vorpale*, sans pourtant le moindre bonus d'altération. En revanche, toute créature d'alignement bon qui manie cette hache subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis que les créatures d'alignement mauvais sont elles soumises aux désagréments habituels provoqués par les armes saintes.

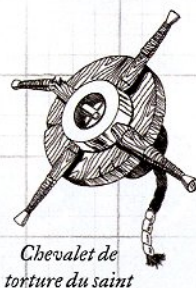
NLS équivalent 18 ; Prix équivalent 98 320 po.



Suaire du saint



Hache du bourreau



Chevalet de torture du saint



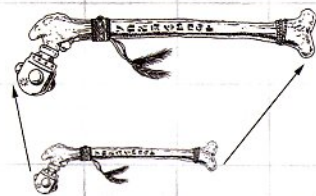
Calice sacré



Phalange du saint



Statue sanglante



Fémur du saint

TABLE 3-4 : COMPOSANTES MATÉRIELLES DU BIEN

Composante	Prix
Ambroisie (joie distillée)	200 po
Corne de licorne (éclat)	55 po
Crin de licorne	25 po
Croc de chien esquiveur	30 po
Écaille de couatl	16 po
Écaille de lilende	15 po
Griffe de lammasu	30 po
Plume de couatl	10 po
Plume de pégase	11 po
Plume de phénix	40 po
Rayonnement angélique	20 po
Sang de céleste	20 po
Sang de licorne	500 po

Idole larmoyante. Cette idole est la représentation sacrée d'un saint. Elle se situe dans un lieu qui a longtemps accueilli le saint, ou qui l'a vu mourir ou exécuter quelque tâche majeure. À certaines occasions, qui ne peuvent être plus fréquentes que mensuelles, mais ne sont généralement qu'annuelles (anniversaires d'un événement particulier), des larmes coulent depuis les yeux de l'idole, lentement, jusqu'à atteindre le sol. Il s'agit d'eau bénite, produite en quantité suffisante pour remplir une flasque entière à chaque manifestation du phénomène. Tout personnage qui touche l'idole pendant qu'elle pleure (phénomène qui peut durer 8 heures) bénéficie de l'équivalent de *guérison suprême*.

NLS équivalent 11 ; Prix équivalent 65 000 po.

Phalange du saint. Cette petite amulette confère à son porteur un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

NLS équivalent 5 ; Prix équivalent 2 000 po.

Statue sanglante. Cette statue grandeur nature représente un saint. Elle se situe dans un lieu qui a longtemps accueilli le saint, ou qui l'a vu mourir ou exécuter quelque tâche majeure. À certaines occasions, qui ne peuvent être plus fréquentes que mensuelles, mais qui ne sont généralement qu'annuelles (anniversaires d'un événement particulier), du sang coule sur la statue, émergeant de parties du corps qui reflètent les blessures encourues par le saint de son vivant. Goûter au sang produit les mêmes effets que le sort *restauration suprême*. La statue produit généralement l'équivalent de 1d4+1 doses ainsi consommables à chaque occasion. Par ailleurs, la relique procure les effets permanents de *sanctification* sur toute la zone qui l'accueille (par exemple, un temple et le terrain correspondant), accompagnés des effets, eux aussi permanents, de *protection contre la mort*, actifs sur toutes les créatures d'alignement bon du secteur.

NLS équivalent 13 ; Prix équivalent 55 000 po.

Suaire du saint. Ce linceul en toile de lin a gardé l'empreinte tout juste visible du saint dont il recouvrit le corps après son exécution. Tout personnage d'alignement bon qui le touche est instantanément guéri de toute maladie. En revanche, toute créature d'alignement mauvais qui l'effleure doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de contracter l'affection torpeur éternelle (cf. *Expurgatoires* et *affections*, plus haut).

NLS équivalent 5 ; Prix équivalent 30 000 po.

COMPOSANTES MATÉRIELLES OPTIONNELLES

Certaines composantes du Bien sont facultatives et ne figurent dans aucune description de sort. Parfois, elles augmentent la puissance d'un sort du Bien. Qu'elles aient un effet bénéfique ou non, ces composantes sont détruites lors de l'incantation. Il n'est possible d'utiliser qu'une seule de ces composantes optionnelles par utilisation de sort du Bien. Ainsi, recourir à deux plumes de couatl, ou une griffe de lammasu et une plume de couatl, n'améliorera pas les chances du personnage.

Comme c'est le cas pour toute composante matérielle, le lanceur de sorts doit tenir la composante optionnelle bien en évidence pour qu'elle agisse. Ces composantes ne peuvent être appliquées que sur les sorts relevant du registre du Bien. En général, les composantes de sort qui proviennent du corps d'une créature du Bien doivent être offertes de plein gré et non récupérées sur une dépouille. Tuer une créature afin de pouvoir récolter un organe ou une partie de son corps reste un acte mauvais, susceptible de provoquer une malédiction ou une affection sur le responsable, à la discrétion du MD. Si ces objets ne peuvent être extirpés, ils peuvent toujours être vendus. C'est pourquoi, ils sont ici accompagnés d'un prix de vente, même si, la plupart du temps, ils font plutôt l'objet de dons.

Ambroisie (joie distillée). Substance mystérieuse élaborée à partir de joie distillée, l'ambroisie est un breuvage qui constitue la principale nourriture de Céleste. Créée au moyen d'un sort de *joie distillée*, l'ambroisie peut faire office de composante matérielle en plus des utilisations qui lui sont habituellement associées (voir la description du sort).

Quand on l'exploite en guise de composante matérielle, l'ambrosie confère automatiquement un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts d'un sort du Bien. Ce modificateur n'est pas cumulable avec une autre application de joie distillée ou avec un autre bonus au niveau de lanceur de sorts.

Corne de licorne (éclat). Une licorne ne peut survivre sans sa corne, mais il arrive en de rares occasions qu'elle fasse don d'un éclat de cette partie de son corps à un allié. Si on applique cette composante à un sort qui nécessite une attaque de contact (au corps à corps ou à distance), il y a 40 % de chances que le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de sainteté de +1 au jet d'attaque.

Crin de licorne. Un sort auquel on applique cette composante a 20 % de chances de voir doubler sa durée.

Croc de chien esquiveur. Un sort auquel on applique cette composante a 50 % de chances de recevoir la propriété « spectrale » et d'ignorer les chances de rater dues aux sorts *bouclier entropique*, *déplacement* et *flou* ou aux pouvoirs de phase.

Écaille de couatl. Un sort auquel on applique cette composante a 30 % de chances de voir son DD de sauvegarde augmenter de +1.

Écaille de lilende. Si le sort auquel on applique cette composante donne droit à un jet de Volonté, il a 40 % de chances de voir son DD de sauvegarde augmenter de +1. Si l'écaille est utilisée par un barde, les chances passent à 60 %.

Griffe de lammasu. Un sort auquel on applique cette composante a 25 % de chances de voir les dégâts qu'il inflige, le cas échéant, augmenter de 10 %.

Plume de couatl. Un sort auquel on applique cette composante a 35 % de chances de voir son niveau effectif de lanceur de sorts bénéficier d'un bonus de +2.

Plume de pégase. Si cette composante est utilisée lors de l'incantation de *détection du Bien* ou *détection du Mal*, le lanceur de sorts découvre le nombre d'auras maléfiqes et l'intensité de la plus puissante dès le premier round (au lieu du deuxième). Il détermine l'intensité et l'emplacement de chacune au deuxième round (au lieu du troisième).

Plume de phénix. Un sort auquel on applique cette composante a 10 % d'être toujours considéré comme préparé une fois lancé. Les personnages qui ne préparent pas leurs sorts à l'avance ne tirent aucun bénéfice de cette composante.

Rayonnement angélique. Enfermé dans le verre par le biais d'un procédé connu des anges et d'eux seuls, le rayonnement angélique

constitue une composante assurément puissante. Utilisée comme composante pour un sort de *bannissement* ou *renvoi*, ou encore pour un sort de *dissipation du Mal* visant à renvoyer un fiélon dans son plan d'origine, une ampoule de rayonnement angélique augmente de DD de sauvegarde de +1. Il confère également un bonus de +1 au test de niveau de lanceur de sort effectué pour surmonter la résistance à la magie de la cible. Le rayonnement angélique diffuse autant de lumière qu'une torche.

Sang de céleste. Quand cette composante est appliquée à un sort qui inflige des dégâts, il y a 30 % de chances qu'il inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires si la cible est d'alignement mauvais. Il est nécessaire que le céleste donateur soit toujours en vie pour que cet effet soit actif.

Sang de licorne. Le sang d'une licorne vivante représente une puissante substance alchimique. On peut en tirer un expurgatoire (cf. *Expurgatoires et affections*, plus haut) capable de miner la force d'une créature maléfique. Si le sort auquel on applique cette composante donne droit à un jet de Vigueur, il a 40 % de chances de voir son DD de sauvegarde augmenter de +1. Dans un cas comme dans l'autre, il est nécessaire que la licorne donatrice soit toujours en vie pour que ces effets restent actifs.

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Les matériaux et substances suivants se trouvent dans les plans supérieurs et ont prouvé leur efficacité dans la lutte éternelle contre les forces du Mal.

Acier véritable solarien. Extrait depuis le quatrième niveau des Sept Paradis Ascendants de Céleste, ce métal fin se passe d'alliage et brille d'un éclat argenté. Forgé en arme, il confère au porteur un bonus de +1 pour tout jet visant à confirmer un critique. Le modificateur au prix de vente d'une telle arme est de +1 000 po.

L'acier véritable solarien a 25 pr par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 11.

Aurorum. Cet acier lumineux chatoie de nuances roses et indigo. Armes, boucliers et armures ayant été brisés peuvent être reconstitués en ajustant les fragments (action complexe). Les morceaux se ressoudent aussi rapidement que proprement, ce qui restitue à l'objet son état initial. Le modificateur au prix de vente d'une arme, d'un bouclier ou d'une armure en aurorum est de +4 000 po.

L'aurorum dispose d'autant de points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et de la même solidité que l'acier.

Frystalline. Ce minéral se développe dans les cavernes glacées des montagnes d'Éronia, deuxième niveau des Champs Bénis de l'Élysée. Il est constitué de cristaux élastiques de teinte or blanc, qui abritent une énergie divine émanant d'un dieu qui sommeille sous la montagne. Toute arme en frystalline est considérée comme d'alignement bon pour ce qui est d'outrepasser la réduction des dégâts. Le modificateur au prix de vente d'une telle arme est de +2 000 po.

La frystalline a 15 pr par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

Larmes de la tempête. Cette pluie laiteuse tombe sur les plans supérieurs et commémore généralement la mort d'un puissant champion du Bien ou l'arrivée d'un enfant mort-né. Il est possible de recueillir ces larmes opalines. Une fiole de larmes de la tempête reproduit les effets du sort *apaisement du cœur* (cf. Chapitre 6 pour plus de détails). Cette substance n'est pas de nature magique. Chaque fiole a un prix de vente de 750 po.

Maille ysgardienne. Ce métal ductile et incroyablement fin ne se trouve que dans les profondes mines de Nidavellir, des Domaines Héroïques d'Ysgard. Il n'est pas possible d'en tirer une armure complète, mais on peut intégrer des portions du métal dans une chemise de mailles, une cote de mailles ou une armure lourde pour en renforcer les zones vitales. Ces renforts ont pour effet d'augmenter la CA du porteur de +2, mais uniquement dans le cadre d'un jet visant à confirmer un coup critique. La maille ysgardienne est si fine et légère qu'elle n'ajoute aucun poids à l'armure. Le modificateur au prix de vente d'une telle armure est de +1 500 po.

Sang de lune. Les célestes recourent à cette substance argentée sous forme de peinture de guerre, se décorant le visage et les parties exposées du corps de motifs runiques complexes et entremêlés, avant de partir au combat. Une heure complète est nécessaire pour toute application correcte du sang de lune comme peinture de guerre, processus qui nécessite également un test d'Artisanat (peinture) (DD 22). Un échec à ce test gaspille le sang de lune sans apporter le moindre avantage.

Convenablement exécutée, la peinture de guerre à base de sang de lune confère un bonus de sainteté de +2 à la CA. Elle persiste pendant 1 jour avant d'être absorbée sans douleur par la peau. Toute créature d'alignement mauvais qui touche du sang de lune subit 1d6 points de dégâts.

Une seule application de sang de lune revient à 1 500 po.

Serrène. Les serrènes sont des arbres qui poussent sur Arvandor, plus haut des trois niveaux d'Arborée. Ces arbres sont habités par les esprits de la nature, et toute branche tombée d'un serrène pourra être façonnée de manière à donner un arc, une flèche ou un carreau d'arbalète investi d'un peu de l'esprit de l'arbre. Arcs, flèches et carreaux en serrène bénéficient de la propriété spéciale « spectrale », sans pour autant être magiques. Le modificateur au prix de vente d'une arme en serrène (un arc, ou 50 flèches ou carreaux) est de 4 000 po.

Le serrène dispose d'autant de points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et de la même solidité que le bois.





Illus. de D. Kovacs

Ce chapitre dévoile de nouveaux dons qui développent les personnages et campagnes exaltés. Ils offrent de nouveaux talents et améliorent ceux qui existent déjà.

DONS EXALTÉS

Cet ouvrage présente un nouveau type de don : le don exalté. Seuls les personnages intelligents d'alignement bon et pourvus d'une moralité sans faille ont le droit de les prendre car il s'agit de présents de puissants agents du Bien (dieux, célestes et autres créatures). Ces dons sont d'origine surnaturelle (et non extraordinaire, comme la plupart des dons).

Avant de choisir un don exalté, le joueur doit obtenir l'aval du MD. Souvent, le personnage doit réaliser un rituel qui prend généralement la forme de vœux en présence d'un être céleste. Si le personnage commet sciemment un acte maléfique, il perd tous les avantages de ses dons exaltés. Il ne les recouvre ensuite que s'il fait pénitence (voir *Péché et expiation*, dans le Chapitre 1).

Aura de Bien. Un personnage doté d'au moins un don exalté dégage une aura de Bien d'une puissance égale à son niveau global (voir le sort *détection du Bien*), comme s'il était un paladin ou un prêtre d'une divinité d'alignement bon.

AMI ANIMAL [EXALTÉ]

Les animaux réagissent favorablement à l'aura de Bien qui émane du personnage.

Conditions. Cha 15, aptitude de classe d'empathie sauvage.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus exalté de +4 aux tests d'empathie sauvage visant à modifier l'attitude des animaux et

des créatures magiques d'alignement bon (ce qui inclut notamment les chiens esquiveurs, les licornes, les pégases et les animaux pourvus de l'arthétype céleste). Dans le cas des créatures magiques d'alignement bon, ce bonus élimine simplement le malus dont on est normalement victime quand on a affaire à des créatures magiques et non à des animaux.

APAISEMENT DU PROFANE [EXALTÉ]

Les plus puissantes attaques du personnage affaiblissent les adversaires d'alignement mauvais.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Coup retentissant, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. Lorsque le personnage porte un coup critique à une créature d'alignement mauvais à l'aide d'une arme de corps à corps dont il connaît le maniement, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Cha) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d4+1 points de Force. Dans le cadre de ce don, on considère qu'un moine qui frappe à mains nues est équipé d'une arme de corps à corps.

ARME SANCTIFIÉE [EXALTÉ]

Le personnage investit son arme d'une puissance sacrée.

Condition. Faculté de lancer *arme alignée*.

Avantage. Chaque fois que le personnage lance *arme alignée*, l'objet visé est sanctifié. Une arme sanctifiée inflige 1 point de dégâts saints supplémentaires aux

TABLE 4-1 : DONNS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Coup retentissant*	For 13, Attaque en puissance, degré de maîtrise de 7 en Intimidation	En cas de coup critique, l'adversaire se recroqueville sur lui-même
École renforcée (Bien)	Alignement bon	+2 au DD de sauvegarde des sorts appartenant au registre du Bien
Frappe assujettissante*	—	Pas de malus en infligeant des dégâts non-létaux ; l'attaque sournoise des roubards peut également en infliger
Pouvoir magique consacré	Alignement bon	Ajoute le registre du Bien au pouvoir magique
Pouvoir magique purifié	Alignement bon	Ajoute le registre du Bien au sort ; inflige demi-dégâts aux créatures neutres et les créatures bonnes ne sont pas affectées
Relique ancestrale	Alignement bon, niveau 3	Crée un objet magique personnel
Dons exaltés	Conditions	Avantage
Ami animal	Cha 15, aptitude de classe d'empathie sauvage	Bonus exalté de +4 aux tests d'empathie sauvage
Apaisement du profane	For 13, Attaque en puissance, Coup retentissant, bonus de base à l'attaque de +8	En cas de coup critique, inflige un affaiblissement temporaire de For aux créatures d'alignement mauvais
Arme sanctifiée	Faculté de lancer <i>arme alignée</i>	L'arme alignée est sanctifiée
Attaque intuitive*	Bonus de base à l'attaque de +1	Utilise le modificateur de Sag à la place de celui de For dans le cadre des jets d'attaque à l'aide d'une arme simple ou naturelle
Attaque naturelle sanctifiée	Une ou plusieurs attaques naturelles, bonus de base à l'attaque de +5	Bonus de +1 ou +1d4 aux dégâts des attaques d'armes naturelles contre les créatures d'alignement mauvais
Auréole de lumière	—	Bonus de +2 aux tests de Diplomatie et Psychologie face aux créatures d'alignement bon
Rayonnement saint	Cha 15, Auréole de lumière	Émet une lueur délétère pour les morts-vivants
Stigmates	Auréole de lumière	Soigne les blessures d'autrui en subissant un affaiblissement temporaire de Con
Baiser de la nymphe	—	Bonus de +2 aux tests liés au Cha, bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts, +1 point de compétence par niveau
Châtiment du Mal à distance	Aptitude de classe de châtement du Mal	Châtiment du Mal à l'aide d'attaques à distance
Châtiment exalté	Aptitude de classe de châtement du Mal	Arme d'alignement bon en cas de châtement du Mal
Chevalier des Étoiles	—	Bonus de chance de +1 à un jet ou test
Compagnon exalté	Faculté d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimum requis (voir description)	Nouvelles possibilités de compagnons animaux
Contact du givre mordoré	Con 13	Les créatures maléfiques touchées contractent le givre mordoré
Coup martial sanctifié	Cha 15, Arme de prédilection avec l'arme spécifiée	Bonus de +1 ou +1d4 aux dégâts des attaques d'un type d'arme contre les créatures d'alignement mauvais
Coup sacré	Aptitude de classe d'attaque sournoise	Les attaques sournoises infligent des d8 contre les créatures d'alignement mauvais
Courroux du vertueux	Aptitude de classe de rage de berserker	Les cibles maléfiques ont toutes les chances d'être secouées
Destrier céleste	Niveau 4 de paladin	Le destrier acquiert l'archétype céleste
Don de la foi	Sag 13	Bonus de +2 aux sauvegardes visant à résister aux effets de terreur et de désespoir
Don de la grâce	Aptitude de classe de grâce divine	Partage du bonus aux sauvegardes de Cha
Élu des Compagnons	—	Bonus de chance de +1 à un jet ou test
Familier céleste	Faculté d'acquérir un nouveau familier, niveau minimum requis (voir description)	Nouvelles possibilités de familiers
Forme animale exaltée	Aptitude de classe de forme animale, niveau 8 dans une classe possédant le pouvoir de forme animale	Nouvelles possibilités de forme animale
Frappe <i>ki</i> sanctifiée	Cha 15, Science du combat à mains nues, frappe <i>ki</i> (Loi)	Bonus de +1 ou +1d4 aux dégâts des attaques à mains nues contre les créatures d'alignement mauvais
Frappe <i>ki</i> sainte	Cha 15, Science du combat à mains nues, frappe <i>ki</i> (Loi), Frappe <i>ki</i> sanctifiée	Bonus de +2d6 aux dégâts contre les créatures mauvaises
Mains de guérisseur	Cha 13, aptitude de classe d'imposition des mains	Bonus de +2 en Cha dans le cadre de l'imposition des mains
Némésis**	Pouvoir de classe d'ennemi juré	Détecte la présence des ennemis jurés
Poing des cieux*	Sag 15, Coup étourdissant, Frappe <i>ki</i> sanctifiée	+2 au DD de Coup étourdissant
Potentiel magique consacré	Création de baguettes ou Création de bâtons, faculté de renvoi des morts-vivants	Dépense une utilisation de renvoi des morts-vivants pour ajouter le registre du Bien à un sort
Potentiel magique purifié	Création de baguettes ou Création de bâtons, faculté de renvoi des morts-vivants	Ajoute le registre du Bien au sort ; inflige demi-dégâts aux créatures neutres et les créatures bonnes ne sont pas affectées
Renvoi exalté	Faculté de renvoi des morts-vivants	Inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires en cas de renvoi
Résistance à la magie exaltée	Cha 15, résistance à la magie	+4 en résistance à la magie face aux pouvoirs magiques et sorts du Mal des Extérieurs mauvais
Serviteur des Paradis	—	Bonus de chance de +1 à un jet ou test
Subjugation sainte*	Frappe assujettissante	Transforme les dégâts supplémentaires en dégâts non-létaux
Verbe de la création	Int 15, Cha 15, bonus de base de Vol de +5	Faculté d'user du verbe de la création (voir page 31)
Vœu pieux	—	Bonus de perfection de +2 aux tests de Diplomatie
Vœu d'abstinence	Vœu pieux	Bonus de perfection de +4 aux jets de Vig contre les poisons et les drogues

TABLE 4-1 : DONS (SUITE)

Dons exaltés	Conditions	Avantage
Vœu de chasteté	Vœu pieux	Bonus de perfection de +4 aux jets de Vol contre les charmes et les fantasmes
Vœu de non-violence	Vœu pieux	Bonus de +4 au DD de sauvegarde des sorts n'infligeant pas de dégâts
Vœu d'obéissance	Vœu pieux	Bonus de perfection de +4 aux jets de Vol contre la coercition
Vœu de paix	Vœu pieux, Vœu de non-violence	Aura apaisante ; bonus divers de +6 à la CA
Vœu de pauvreté	Vœu pieux	Bonus à la CA, aux caractéristiques et aux sauvegardes ; dons supplémentaires (voir page 29)
Vœu de pureté	Vœu pieux	Bonus de perfection de +4 aux jets de Vig contre les maladies et les effets de mort
Dons de métamagie	Conditions	Avantage
Sort consacré	Alignement bon	Ajoute le registre du Bien au sort
Sort purifié	Alignement bon	Ajoute le registre du Bien au sort ; inflige demi-dégâts aux créatures neutres et les créatures bonnes ne sont pas affectées
Substitution non-létale	Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères)	Transforme les dégâts d'énergie d'un sort en dégâts non-létaux

* Un guerrier peut choisir ce don en qualité de don supplémentaire.

** Il est possible de prendre ce don plusieurs fois. Il s'applique alors à chaque fois à un nouvel ennemi juré

créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, les créatures pourvues de l'archétype corrompu (cf. *Les Chapitres Interdits*) sont incapables de soigner les points de dégâts infligés par une arme sanctifiée via quelque moyen de guérison naturelle que ce soit, ce qui inclut la guérison accélérée.

ATTAQUE INTUITIVE [EXALTÉ]

Quand il se bat, le personnage compte davantage sur sa foi que sur sa force brute.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Quand il use d'une arme courante de sa taille ou d'une arme naturelle, le personnage peut ajouter aux jets d'attaque son modificateur de Sagesse à la place de son modificateur de Force.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque intuitive en qualité de don supplémentaire.

ATTAQUE NATURELLE SANCTIFIÉE [EXALTÉ]

Le personnage investit ses attaques naturelles d'une puissance sacrée.

Conditions. Une ou plusieurs attaques naturelles, bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage. Chaque fois que le personnage porte un coup à l'aide d'armes naturelles, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, on considère ce type d'attaque comme une arme d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

AURÉOLE DE LUMIÈRE [EXALTÉ]

Le personnage baigne dans une lueur qui tend à démontrer qu'il s'agit d'un serviteur des plus purs idéaux. Tous ceux qui le voient savent sans aucun doute qu'il compte parmi les champions du Bien et les élus des puissances des plans supérieurs. La nimbe prend la forme d'un nuage qui enveloppe son corps ou d'un anneau de lumière autour de sa tête.

Avantage. Les créatures d'alignement bon reconnaissent immédiatement l'aura comme un signe de pureté et de dévotion envers les puissances du Bien. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Diplomatie et de Psychologie quand il interagit avec des créatures bonnes.

La lueur éclaire vivement dans un rayon de 1,50 mètre et faiblement sur 3 mètres. Le personnage peut la faire disparaître ou réapparaître à volonté (action libre).

BAISER DE LA NYMPHE [EXALTÉ]

En entretenant une relation intime avec une fée d'alignement bon (comme une nymphe ou une dryade), le personnage acquiert certains traits de celle-ci.

Avantage. Les créatures féeriques considèrent le personnage comme l'un des leurs. Il bénéficie donc d'un bonus de circonstances de +2 aux tests liés au Charisme et d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques. À compter du niveau où vous choisissez ce don, votre personnage gagne 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

CHÂTIMENT DU MAL À DISTANCE [EXALTÉ]

Le personnage peut user de châtiment du Mal dans le cadre de ses attaques à distance.

Condition. Aptitude de classe de châtiment du Mal.

Avantage. Le personnage est capable d'investir ses projectiles (flèches, carreaux, billes, etc.) du pouvoir de châtiment du Mal. Cela compte alors comme une utilisation quotidienne du pouvoir.

CHÂTIMENT EXALTÉ [EXALTÉ]

Le pouvoir de châtiment du personnage est investi d'une énergie sacrée.

Condition. Aptitude de classe de châtiment du Mal.

Avantage. Quand le personnage use de son pouvoir de châtiment du Mal, on considère que son arme est d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de son adversaire.

CHEVALIER DES ÉTOILES [EXALTÉ]

Le personnage prête allégeance à la Cour des Étoiles, constituée de tous les parangons des éladrins. Agissant pour le compte de ces derniers, il acquiert certains pouvoirs.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son paragon tutélaire (un éladrin) pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite. Du reste, il ne peut pas davantage prendre les dons Serviteur des Paradis ou Élu des Compagnons car on ne prête allégeance qu'à un seul type d'entité.

COMPAGNON EXALTÉ [EXALTÉ]

En guise de compagnon animal, le personnage dispose d'une créature magique d'alignement bon.

Conditions. Faculté d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimum requis (voir ci-dessous).

Avantage. Quand le personnage prend un compagnon animal, il peut choisir une créature magique comme le montre la table ci-dessous. Votre choix doit se reporter sur un compagnon dont l'alignement est le même que celui de votre personnage. Ainsi, seul un rôdeur peut disposer d'un chien esquiveur, d'un pégase ou d'une licorne. Bien que ce compagnon soit une créature magique, le personnage peut lui lancer des sorts comme s'il s'agissait d'un animal. Le compagnon exalté possède tous les pouvoirs habituels d'une créature de son espèce, ainsi que le profil dépendant du niveau du druide ou du rôdeur.

Compagnon	Alignement	Niveau de druide ^{1, 2}
Animal céleste ³	Bon	4
Chien esquiveur	Loyal bon	4 (-3)
Aigle géant	Neutre bon	7 (-6)
Aspéri ⁵	Neutre bon	7 (-6)
Hibou géant	Neutre bon	7 (-6)
Licorne	Chaotique bon	7 (-6)
Pégase	Chaotique bon	7 (-6)

1 Dans le cadre de ce don, le niveau de druide d'un rôdeur est égal à la moitié de son niveau de classe.

2 Ôtez le chiffre figurant entre parenthèses au niveau du druide (ou au niveau de druide effectif du rôdeur) pour ce qui est de déterminer les pouvoirs spéciaux et modifications apportées au compagnon (voir page 32 du *Manuel des Joueurs*).

3 Appliquez l'archétype de créature céleste au profil de l'un des compagnons animaux du *Manuel des Joueurs*.

4 Ôtez 1 point au niveau du druide (ou au niveau de druide effectif du rôdeur) pour ce qui est de déterminer les pouvoirs spéciaux et modifications apportées au compagnon.

5 Ce monstre est décrit dans le *Manuel des Monstres II*.

CONTACT DU GIVRE MORDORÉ [EXALTÉ]

Le contact du personnage est délétère pour les créatures du Mal.

Condition. Con 13.

Avantage. Si une créature d'alignement mauvais touche le personnage à mains nues, à l'aide de ses poings ou d'une arme naturelle, elle contracte le givre mordoré (cf. *Expurgatoires et affections*, dans le Chapitre 3).

COUP MARTIAL SANCTIFIÉ [EXALTÉ]

Les attaques que le personnage porte à l'aide d'un certain type d'armes sont investies d'une puissance sacrée.

Conditions. Cha 15, Arme de prédilection avec l'arme spécifiée.

Avantage. Quand le personnage manie un type d'arme précis, il inflige 1 point de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, on considère cette arme comme une arme d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une arme différente.

COUP RETENTISSANT [GÉNÉRAL]

Les plus puissantes attaques du personnage intimident ses adversaires.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, degré de maîtrise de 7 en Intimidation.

Avantage. Lorsque le personnage porte un coup critique à une créature d'alignement mauvais à l'aide d'une arme de corps à corps dont il connaît le maniement, son adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Cha) sous peine de se recroqueviller sur lui-même pendant 1 round.

Dans le cadre de ce don, on considère qu'un moine qui frappe à mains nues est équipé d'une arme de corps à corps.

Spécial. Un guerrier peut choisir Coup retentissant en qualité de don supplémentaire.

COUP SACRÉ [EXALTÉ]

L'efficacité des attaques sournoises du personnage est accrue grâce à la foi inébranlable dont il fait preuve.

Condition. Aptitude de classe d'attaque sournoise.

Avantage. Quand le personnage use de son pouvoir d'attaque sournoise contre un adversaire d'alignement mauvais, les d6 de l'attaque se transforment en d8 et les dégâts sont d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

COURROUX DU VERTUEUX [EXALTÉ]

La rage du personnage s'accompagne d'une fureur divine.

Condition. Aptitude de classe de rage de berserker.

Avantage. Lorsque le personnage use de rage de berserker et porte sa première attaque contre une créature d'alignement mauvais à l'aide d'une arme de corps à corps, son adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de classe du personnage conférant la rage de berserker + son modificateur de Cha) sous peine d'être secoué. Si la créature n'est pas affectée lors du premier coup porté, le don n'est plus d'aucune utilité pour le reste de la rencontre.

Tant que la rage fait effet, le personnage conserve une maîtrise de soi inhabituelle chez les barbares. Ainsi, il peut infliger des dégâts non-létaux, mettre un terme à ses attaques et distinguer un ami d'un ennemi au plus fort du combat.

DESTRIER CÉLESTE [EXALTÉ]

Le destrier du personnage est une créature des cieus.

Condition. Paladin de niveau 4.

Avantage. Le destrier du personnage acquiert l'archétype d'une créature céleste. Il gagne le pouvoir de châtiment du Mal 1 fois par jour, vision dans le noir sur 18 mètres, diverses résistances (acide, électricité et froid) selon le nombre de total de ses dés de vie, ainsi qu'une réduction des dégâts et une résistance à la magie qui augmentent avec ses dés de vie. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de l'archétype céleste qui figure dans le *Manuel des Monstres*.

DON DE LA FOI [EXALTÉ]

Le personnage est persuadé que la providence divine agit constamment dans le sens du Bien.

Condition. Sag 13.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde visant à résister à la terreur, au désespoir (comme le sort *désespoir foudroyant*) ou quelque autre effet mental similaire. Cela ne concerne cependant pas les effets de charme et de coercition (comme les sorts de *charme-personne* et de *domination*).

DON DE LA GRÂCE [EXALTÉ]

En leur conférant une partie de sa grâce divine, le personnage est capable d'améliorer les sauvegardes de ses alliés.

Condition. Aptitude de classe de grâce divine.

Avantage. Le personnage a le droit de renoncer à une partie du bonus de sauvegarde que lui confère le pouvoir de grâce divine afin d'en faire profiter autrui. Pour ce faire, il en sacrifie tout ou partie, jusqu'à concurrence de son bonus de Charisme. Il peut répartir ce bonus entre tous les alliés qu'il touche, jusqu'à un maximum de un par niveau. Par exemple, si votre personnage est un paladin de niveau 5 doté d'un bonus de Charisme de +3, celui-ci peut conférer un bonus de +1 aux

sauvegardes de trois alliés, un bonus de +3 aux sauvegardes d'un allié, un bonus de +1 à deux alliés (ce qui lui permet de conserver un bonus de +1), ou procéder à quelque autre répartition de son bonus de +3.

Ce partage de grâce divine dure une journée ou jusqu'à ce que le personnage le révoque (au prix d'une action libre).

ÉCOLE RENFORCÉE (BIEN) [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage qui présentent le registre du Bien voient leur efficacité augmenter.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Le DD de sauvegarde de tous les sorts du Bien que lance le personnage augmente de +2.

Spécial. Ce +2 s'applique également au DD d'un fiélon possesseur qui cherche à se cacher des sorts du Bien du personnage, comme *détection du Mal* ou *détection de la magie* (cf. *Les Chapitres Interdits*).

ÉLU DES COMPAGNONS [EXALTÉ]

Le personnage prêtre allégeance à Talisid ou à l'un des Cinq Compagnons, les parangons des guardinals. Agissant pour le compte de ces derniers, il acquiert certains pouvoirs.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son parangon tutélaire (un guardinal) pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite. Du reste, il ne peut pas davantage prendre les dons *Serviteur des Paradis* ou *Chevalier des Étoiles* car on ne prêtre allégeance qu'à un seul type d'entité.

FAMILIER CÉLESTE [EXALTÉ]

Si le personnage est en mesure de prendre un nouveau familier, il peut s'agir d'un céleste.

Conditions. Faculté d'acquérir un nouveau familier, niveau minimum requis (voir ci-dessous).

Avantage. Lorsque vous choisissez un familier, les créatures qui suivent sont également disponibles à votre personnage. Votre choix doit se reporter sur un familier dont l'alignement est le même que celui de votre personnage.

Familier	Alignement	Niveau de lanceur de sorts profanes
Animal céleste*	Bon	3
Coure (éladrin)	Chaotique bon	7
Archevêque lumineux	Loyal bon	7
Mustéval (guardinal)	Neutre bon	7

* Appliquez l'archétype céleste à un animal de votre choix issu de la liste normale de familiers. Contrairement aux autres familiers célestes, un animal céleste confère à son maître les avantages habituels relatifs à son espèce.

À l'instar d'un familier classique, un familier céleste est magiquement lié à son maître. À l'exception de ce qui suit, il exploite le profil de base d'une créature de son espèce, tel qu'il est précisé dans le *Manuel des Monstres* ou dans le présent ouvrage.

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de dés de vie, utilisez le niveau du maître ou le total normal du familier (en choisissant le plus élevé des deux).

Points de vie. La moitié de ceux du maître ou le total normal du familier (en choisissant le plus élevé des deux).

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque du maître ou celui du familier (en choisissant le plus élevé des deux).

Jets de sauvegarde. Utilisez les bonus de base aux sauvegardes du maître s'ils sont meilleurs que ceux du familier.

Pouvoirs spéciaux de familier. Reportez-vous à l'encadré des pages 34 et 35 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer les pouvoirs supplémentaires de votre familier, comme d'ordinaire. À l'exception des animaux célestes, les familiers célestes ne confèrent pas les avantages qui apparaissent dans cet encadré à leur maître.

FORME ANIMALE EXALTÉE [EXALTÉ, FORME ANIMALE]

Le personnage est capable d'utiliser son pouvoir de forme animale pour se transformer en créature magique d'alignement bon.

Conditions. Aptitude de classe de forme animale, niveau 8 dans une classe possédant le pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de forme animale pour se transformer en chien esquiveur, aigle géant, hibou géant, pégase ou licorne. Il a également la possibilité d'assumer la version céleste d'un animal dont il peut normalement adopter la forme. (À la discrétion du MD, d'autres formes de créatures magiques sont possibles. En général, cela ne concerne que les monstres dont le EP est inférieur ou égal à 3.) Le personnage acquiert les pouvoirs surnaturels et extraordinaires de la créature. Ce pouvoir compte comme une utilisation du pouvoir de forme animale et fonctionne sur le même principe.

FRAPPE ASSUJETTISANTE [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art d'infliger des dégâts non-létaux, même à l'aide d'armes normales.

Avantage. Le personnage peut infliger des dégâts non-létaux à l'aide de n'importe quelle arme de corps à corps sans subir le moindre malus au jet d'attaque. S'il s'agit d'un roublard, il peut infliger des dégâts non-létaux via son attaque sournoise, même s'il manie une arme de corps à corps normale. Ce don ne permet cependant pas d'infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'armes à distance.

Normal. Si votre personnage manie une arme de corps à corps normalement conçue pour infliger des dégâts létaux, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque quand il manifeste le souhait d'infliger des dégâts non-létaux. Les roublards ne peuvent habituellement utiliser que la matraque et les coups à mains nues pour infliger des dégâts non-létaux via leur attaque sournoise.

Spécial. Un guerrier peut choisir *Frappe assujettissante* en qualité de don supplémentaire.

FRAPPE KI SAINTE [EXALTÉ]

Les attaques à mains nues du personnage infligent des dégâts supplémentaires aux créatures maléfiques.

Conditions. Cha 15, Science du combat à mains nues, *frappe ki* (Loi), *Frappe ki* sanctifiée.

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage infligent 2d6 points de dégâts saints supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. On les considère comme des armes saintes, ce qui signifie qu'elles passent outre la réduction des dégâts de certains Extérieurs mauvais. Ces dégâts ne sont pas cumulables avec ceux du don *Frappe ki* sanctifiée.

FRAPPE KI SANCTIFIÉE [EXALTÉ]

Les attaques à mains nues du personnage sont investies d'une puissance sacrée.

Conditions. Cha 15, Science du combat à mains nues, *frappe ki* (Loi).

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage infligent 1 point de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais, voire 1d4 points aux Extérieurs et morts-vivants maléfiques. En outre, on les considère comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

MAINS DE GUÉRISSEUR [EXALTÉ]

L'imposition des mains du personnage soigne davantage de dégâts que la normale.

Conditions. Cha 13, aptitude de classe d'imposition des mains.

Avantage. Lorsque vous déterminez le nombre de points de vie que votre personnage peut restaurer à l'aide du pouvoir d'imposition des mains, augmentez sa valeur de Charisme de 2 points. Par exemple, un paladin de niveau 7 doté d'un Charisme de 16 pourra soigner jusqu'à 28 points de dégâts par jour à l'aide de ce don.

NÉMÉSIS [EXALTÉ]

Le personnage est le fléau des créatures d'un type précis.

Condition. Aptitude de classe d'ennemi juré.

Avantage. Choisissez l'un des ennemis jurés de votre personnage. Ce dernier sent leur présence dans un rayon de 18 mètres et est capable de déceler leur emplacement exact. Barrières et obstacles normaux n'entravent pas ce pouvoir surnaturel, ce qui permet au personnage de sentir la présence de ses ennemis derrière portes et murs, par exemple. Néanmoins, ce don ne permet pas de voir les créatures invisibles ou cachées (mais il n'en permet pas moins de cerner leur emplacement).

En plus de cette forme de perception, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires aux jets de dégâts des armes effectués contre les représentants d'alignement mauvais de son type d'ennemi juré.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un ennemi juré différent.

POING DES CIEUX [EXALTÉ]

Une puissance céleste investit les attaques étourdissantes du personnage.

Conditions. Sag 15, Coup étourdissant, Frappe *ki* sanctifiée.

Avantage. Le DD de sauvegarde du Coup étourdissant du personnage augmente de +2 quand il se sert de ce don contre une créature d'alignement mauvais. Si l'attaque à mains nues porte, la créature est chancelante pendant 1 round après le round où elle est étourdie.

Spécial. Un guerrier peut choisir Poing des cieux en qualité de don supplémentaire.

POTENTIEL MAGIQUE CONSACRÉ [EXALTÉ]

Le personnage canalise la puissance sacrée au travers d'un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton.

Conditions. Création de baguettes ou Création de bâtons, faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Quand le personnage utilise un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton, il peut utiliser l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour activer celui-ci. Une charge n'en est pas moins dépensée. Le sort ainsi lancé est modifié comme s'il bénéficiait du don Sort consacré.

POTENTIEL MAGIQUE PURIFIÉ [EXALTÉ]

Le personnage canalise la puissance sacrée au travers d'un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton.

Conditions. Création de baguettes ou Création de bâtons, faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Quand le personnage utilise un objet à potentiel magique, comme une baguette ou un bâton, il peut utiliser l'une de ses tentatives de renvoi des morts-vivants quotidiennes pour activer celui-ci. Une charge n'en est pas moins dépensée. Le sort ainsi lancé est modifié comme s'il bénéficiait du don Sort purifié.

POUVOIR MAGIQUE CONSACRÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage investit ses pouvoirs magiques d'un soupçon de puissance sacrée.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un pouvoir magique modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (arrondir à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Par exemple, si l'*éclair* consacré jeté par un avoral inflige 31 points de dégâts, 16 de ceux-ci seulement relèvent de dégâts d'électricité. Une créature non bonne qui est immunisée contre cette forme d'énergie destructive subira malgré tout 15 points de dégâts si elle rate son jet de Réflexes.

Chacun des pouvoirs magiques du personnage peut être consacré jusqu'à 3 fois par jour, mais ce don ne permet pas de dépasser le nombre habituel d'utilisations quotidienne d'un pouvoir. Par exemple, si un tulani choisit d'associer ce don à son pouvoir d'*éclair multiple*, il peut utiliser la version consacrée de celui-ci jusqu'à 3 fois par jour. Ensuite, rien ne l'empêche d'user de la version normale de son pouvoir (puisqu'il peut s'en servir à volonté), ou de consacrer un autre de ses pouvoirs magiques, comme *nuée de météores*.

POUVOIR MAGIQUE PURIFIÉ [MÉTAMAGIE]

Le personnage investit ses pouvoirs magiques destructeurs d'une énergie céleste qui n'affecte pas les créatures d'alignement bon.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un pouvoir magique modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, les créatures neutres ne subissent que la moitié de ceux-ci, voire le quart si elles réussissent leur jet de sauvegarde (le cas échéant). De leur côté, les créatures d'alignement bon n'en subissent aucun. Par contre, les Extérieurs d'alignement mauvais subissent des dégâts supplémentaires. Le type de dé de dégâts augmente alors d'un cran (chaque d6 devient un d8, chaque d8 devient 2d6, etc.). Par exemple, un *éclair purifié* lancé par un avoral inflige 8d6 points de dégâts d'électricité aux créatures mauvaises, demi-dégâts aux créatures neutres et ne fait aucun mal aux créatures bonnes. Enfin, les Extérieurs d'alignement mauvais subiront 8d8 points de dégâts (à moins qu'ils ne soient immunisés contre l'électricité).

Chacun des pouvoirs magiques du personnage peut être purifié jusqu'à 3 fois par jour, mais ce don ne permet pas de dépasser le nombre habituel d'utilisations quotidienne d'un pouvoir. Par exemple, si un tulani choisit d'associer ce don à son pouvoir d'*éclair multiple*, il peut utiliser la version purifiée de celui-ci jusqu'à 3 fois par jour. Ensuite, rien ne l'empêche d'user de la version normale de son pouvoir (puisqu'il peut s'en servir à volonté), ou de purifier un autre de ses pouvoirs magiques, comme *nuée de météores*.

RAYONNEMENT SAINT [GÉNÉRAL]

Le personnage augmente l'intensité de son aura lumineuse pour terrasser les morts-vivants.

Conditions. Cha 15, Auréole de lumière.

Avantage. Le personnage est capable de transformer l'aura de lumière qui l'entoure en une lueur embrasée (action libre), à volonté. Celle-ci éclaire vivement dans un rayon de 3 mètres (et faiblement sur 6 mètres). Tous les morts-vivants situés à 3 mètres ou moins subissent 1d4 points de dégâts par round d'exposition.

RELIQUE ANCESTRALE [GÉNÉRAL]

Le personnage possède une babiole ancestrale qu'il peut investir de pouvoirs.

Conditions. Alignement bon, niveau 3.

Avantage. Le personnage choisit l'un de ses objets. Celui-ci doit être de qualité de maître et avoir appartenu à un membre de sa

TABLE 4-2 : RELIQUE ANCESTRALE

Niveau global	Valeur maximale	Niveau global	Valeur maximale
3	1 350 po	12	44 000 po
4	2 700 po	13	55 000 po
5	4 500 po	14	75 000 po
6	6 500 po	15	100 000 po
7	9 500 po	16	130 000 po
8	13 500 po	17	170 000 po
9	18 000 po	18	220 000 po
10	24 500 po	19	290 000 po
11	33 000 po	20	380 000 po

famille. Cependant, il est également possible qu'il ait appartenu à un autre individu auquel il est lié d'une façon ou d'une autre, comme un membre de son Église.

À tout moment, le personnage peut se retirer en un lieu saint ou consacré et prier de manière à éveiller les esprits qui habitent la relique ancestrale. Le processus exige le sacrifice d'objets dont la valeur est égale à la différence entre le prix de vente de l'objet magique recherché et le prix de vente réel de la relique. Il ne s'agit pas nécessairement d'or. Le personnage peut sacrifier des objets magiques ou autres plutôt que de vendre des biens (à la moitié de leur valeur) tant que la somme requise est atteinte. Tout ceci demande 1 jour par tranche de 1 000 po de sacrifice. Durant ce laps de temps, le personnage doit passer 8 heures consécutives par jour (sans manger ni se reposer) en prière et méditation.

Par exemple, une paladine de niveau 4 hérite de l'épée bâtarde de maître de son grand-père. Elle fait un sacrifice d'une valeur de 2 000 po et passe 2 jours à prier et à jeûner dans le temple d'Héronéus.

Quand elle en ressort, sa dévotion lui a permis d'éveiller la magie inhérente à l'arme, ce qui en a fait une *épée bâtarde* +1. Au niveau 7, elle retourne dans le temple pendant 6 jours, sacrifie des objets dont la valeur atteint 6 000 po et fait ainsi de son arme une *épée bâtarde* +2 (prix 8 000 po). Au niveau 11, elle en fait une *épée bâtarde* +2 *sainte* en sacrifiant 24 000 po d'objets (32 000 moins 8 000) et passe 24 jours à prier.

Comme le montre la Table 4-2, le niveau du personnage détermine la valeur maximale de la relique ancestrale.

Aucun personnage ne peut en posséder plusieurs.

RENOVI EXALTÉ [EXALTÉ]

Le personnage renvoie les morts-vivants avec une telle énergie que ceux-ci subissent des dégâts.

Condition. Faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Tout mort-vivant repoussé par le personnage subit 3d6 points de dégâts en plus des effets habituels du renvoi.

RÉSISTANCE À LA MAGIE EXALTÉE [EXALTÉ]

Le personnage résiste particulièrement bien aux sorts du Mal.

Conditions. Cha 15, résistance à la magie.

Avantage. Face aux sorts qui présentent le registre du Mal et pouvoirs magiques des Extérieurs d'alignement mauvais, la résistance à la magie du personnage augmente de +4.

SERVITEUR DES PARADIS [EXALTÉ]

Le personnage prête allégeance à l'un des Archons des Contaces qui gouvernent les Sept Paradis. Agissant pour leur compte, il acquiert certains pouvoirs.



Un prêtre immole des vampires en usant de Renvoi exalté.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son parangon tutélaire (un archon) pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite. Du reste, il ne peut pas davantage prendre les dons Chevalier des Étoiles ou Élu des Compagnons car on ne prête allégeance qu'à un seul type d'entité.

SORT CONSACRÉ [MÉTAMAGIE]

Par la grâce d'une puissance céleste, le personnage est capable d'imprégner ses sorts de l'énergie brute du Bien.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (arrondir à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Par exemple, si un éclair consacré lancé par un magicien de niveau 7 inflige 24 points de dégâts, 12 de ceux-ci seulement relèvent de dégâts d'électricité. Une créature non bonne qui est immunisée contre cette forme d'énergie destructive subira malgré tout 12 points de dégâts si elle rate son jet de Réflexes.

Un sort consacré mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

SORT PURIFIÉ [MÉTAMAGIE]

Le personnage investit ses sorts destructeurs d'une énergie céleste qui n'affecte pas les créatures d'alignement bon.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. S'il inflige des dégâts, les créatures neutres ne subissent que la moitié de ceux-ci, voire le quart si elles réussissent leur jet de sauvegarde (le cas échéant). De leur côté, les créatures d'alignement bon n'en subissent aucun. Par contre, les Extérieurs d'alignement mauvais subissent des dégâts supplémentaires. Le type de dé de dégâts augmente alors d'un cran (chaque d6 devient un d8, chaque d8 devient 2d6, etc.). Par exemple, un éclair purifié lancé par un magicien de niveau 7 inflige 7d6 points de dégâts d'électricité aux créatures mauvaises, demi-dégâts aux créatures neutres et ne fait aucun mal aux créatures bonnes. Enfin, les Extérieurs d'alignement mauvais subiront 7d8 points de dégâts (à moins qu'ils ne soient immunisés contre l'électricité).

Un sort purifié mobilise un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

STIGMATES [EXALTÉ]

Le personnage porte les marques de blessures qui font de lui un martyr vivant.

Condition. Auréole de lumière.

Avantage. Le personnage peut soigner les maux et blessures d'autrui en puisant dans ses propres réserves. Quand il active ce pouvoir (action libre), il subit sur-le-champ un affaiblissement temporaire d'au moins 2 points de Constitution. Tant qu'il reste conscient et en vie, cet affaiblissement peut être aussi important qu'il le souhaite.

Dès l'apparition des stigmates, le personnage peut toucher ses alliés pour les soigner. La guérison s'élève à 1 point de vie par niveau du bénéficiaire et par tranche de 2 points d'affaiblissement temporaire de Constitution. Si la cible est victime d'une maladie, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de sainteté égal à l'affaiblissement temporaire de Constitution. En cas de réussite, elle est guérie.

On peut user de ce pouvoir sur un allié par point d'affaiblissement temporaire de Constitution. À l'instar d'un sort de contact, il est possible de toucher jusqu'à six alliés au prix d'une action complexe.

Une même personne ne peut bénéficier qu'une seule fois de l'activation des stigmates, mais celle-ci dure 1 heure.

Par exemple, en sacrifiant 4 points de Constitution, le personnage peut conférer à quatre alliés un nombre de points de vie égal à deux fois leur niveau. Tous ceux qui sont atteints d'une maladie ont droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de sainteté de +4. Si seulement deux des sujets sont blessés au moment de l'apparition des stigmates, il est possible de mettre en réserve l'effet pendant 1 heure pour ce qui est des deux autres. Par contre, si les créatures déjà soignées sont blessées pendant ce laps de temps, elles ne peuvent profiter de nouveau des stigmates.

Quand on utilise ce pouvoir, les blessures qui se manifestent sur le corps du personnage saignent proportionnellement à l'affaiblissement temporaire de Constitution subi. L'hémorragie dure 1 heure durant laquelle rien ne saurait restaurer la perte de Constitution. Une fois l'hémorragie enrayée, le personnage peut de nouveau activer les stigmates, qu'il ait recouvré ou non sa Constitution tant que sa valeur de caractéristique lui permet d'utiliser le pouvoir.

SUBJUGATION SAINTE [EXALTÉ]

Le personnage transforme ses dégâts supplémentaires en dégâts non-létaux.

Condition. Frappe assujettissante.

Avantage. Quand le personnage utilise son arme pour infliger des dégâts non-létaux, il a la possibilité de transformer les dégâts supplémentaires issus d'une arme sainte, de l'aptitude de classe de châtiment du Mal ou du pouvoir accordé de châtiment (voir le

Stigmates domaine de prêtre de la Destruction) en dégâts non-létaux eux aussi.

Spécial. Un guerrier a le droit de choisir Subjugation sainte en qualité de don supplémentaire.

SUBSTITUTION NON-LÉTALE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de modifier un sort infligeant des dégâts d'énergie destructive afin qu'il n'inflige que des dégâts non-létaux.

Conditions. Un don de métamagie au choix, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).



Avantage. Choisissez un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou son. Le personnage peut modifier un sort pourvu du registre correspondant afin qu'il inflige des dégâts non-létaux et non des dégâts d'énergie. Hormis cela, le sort altéré fonctionne de manière habituelle. Par exemple, une *boule de feu non-létale* œuvre tout à fait normalement, si ce n'est qu'elle inflige des dégâts non-létaux et pas des dégâts de feu.

Un sort non-létal mobilise un emplacement de sort de niveau normal, sauf s'il est modifié par un autre don de métamagie.

VERBE DE LA CRÉATION [EXALTÉ]

Le personnage connaît quelques-unes des paroles qui furent prononcées à la création du monde.

Conditions. Int 15, Cha 15, bonus de base de Vol de +5.

Avantage. Le personnage peut user de Verbe de la création pour mettre en valeur sa musique de barde, contribuer à l'incantation de sorts du Bien et à la création d'objets magiques bons, et pour amplifier le processus de création (voir *Verbe de la création*, dans le Chapitre 2).

Normal. Une créature non mauvaise qui tente de prononcer les mots de la création sans les employer convenablement est affectée par un sort de *débilité*. Une créature d'alignement mauvais meurt sur-le-champ. Heureusement, il est impossible de forcer qui que ce soit à énoncer le verbe de la création car la prononciation en est trop astreignante.

VŒU D'ABSTINENCE [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas absorber de boissons alcoolisées, de drogues et autres stimulants, comme la caféine.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Vigueur contre les poisons et les drogues (du moins, s'il les absorbe contre sa volonté).

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit pas consommer de substances enivrantes, stimulantes, calmantes ou hallucinogènes (ce qui inclut l'alcool, la caféine et autres drogues). S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique (une drogue versée dans son verre, par exemple), il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de *pénitence*.

VŒU DE CHASTÉTÉ [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de ne jamais se marier et de ne pas avoir de relations sexuelles.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et effets de charme et de fantasma.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage doit s'abstenir de toute relation sexuelle avec quelque créature que ce soit. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de *pénitence*.

VŒU DE NON-VIOLENCE [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas user de violence contre des humanoïdes.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le DD de sauvegarde de certains sorts et pouvoirs magiques dont le personnage use contre des humanoïdes et humanoïdes monstrueux augmente de +4. Cela concerne uniquement les

effets qui n'infligent pas de dégâts (ce qui inclut les affaiblissements temporaires de caractéristiques, mais pas les dégâts non-létaux), ne confèrent pas de niveaux négatifs et ne provoquent pas la mort. Les sorts affectés par ce don incluent donc la plupart des abjurations, des enchantement et des illusions (mais pas *assassin imaginaire*, par exemple), les quelques divinations qui visent une cible et s'accompagnent d'un jet de sauvegarde (parmi lesquels *détection de pensées* et *détection du mensonge*), et les effets de nécromancie comme *vagues de fatigue* et *rayon d'épuisement*. Par contre, la plupart des évocations, des invocations et des transmutations ne sont pas concernées.

Le bonus conféré par ce don n'est pas cumulable avec celui qui découle d'École renforcée. En outre, il n'affecte que les DD de sauvegarde, pas les tests de niveau de lanceur de sorts et autres aspects de l'effet magique concerné.

L'avantage que procure le don s'étend même aux pouvoirs spéciaux autres que des sorts qui autorisent un jet de sauvegarde, mais seulement s'ils n'infligent pas de dégâts et ne dépendent pas de dégâts causés. Par exemple, un personnage pourvu du don Coup étourdissant peut augmenter le DD de sauvegarde de son pouvoir de +4 s'il décide d'infliger des dégâts non-létaux plutôt que des dégâts normaux. Par contre, ce don ne rendra pas le venin d'un couatl plus virulent car il inflige un affaiblissement temporaire de caractéristique. De plus, le monstre doit forcément infliger des dégâts pour inoculer son poison.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit pas faire de mal ou causer de souffrances aux humanoïdes et humanoïdes monstrueux. Il ne doit pas leur infliger de dégâts ou d'affaiblissements temporaires de caractéristique via sorts et armes. Toutefois, les dégâts non-létaux ne lui sont pas interdits. Il ne doit pas viser ces adversaires à l'aide d'effets de mort, de *désintégration*, d'effets de douleur et autres sorts susceptibles de provoquer mort, souffrances ou blessures tangibles.

La pureté du personnage est telle que tout allié terrassant un ennemi sans défense dans un rayon de 36 mètres éprouve un grand remords. Celui-ci subit alors un malus de moral de -1 aux jets d'attaque pendant 1 heure par niveau du personnage qui a fait le vœu. Pour chaque adversaire sans défense ainsi tué, le malus à l'attaque augmente de 1 point, jusqu'à concurrence du niveau global du possesseur du don. La durée de ce malus débute au moment de la dernière exécution.

Le personnage peut également demander à ses alliés de lui promettre de ne pas achever un adversaire sans défense. S'ils lui donnent leur parole et reviennent dessus par la suite, ils subissent le malus évoqué ci-dessus, que le personnage soit présent ou non au moment de l'acte. Si le personnage laisse ses alliés abattre un adversaire sans défense, on considère qu'il a enfreint son vœu. En échange de sa vie, il peut aussi demander à un ennemi vaincu de se rendre et de se constituer prisonnier. Si celui-ci est d'accord mais revient ensuite sur sa parole, le personnage pourra laisser ses alliés faire de cet adversaire ce qu'ils veulent sans enfreindre son vœu de non-violence.

S'il enfreint sciemment ce vœu, le personnage perd à jamais les avantages que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de *pénitence*.

VŒU D'OBÉISSANCE [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de vivre aux ordres d'autrui, habituellement un supérieur religieux.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et effets de coercition.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage doit obéir aveuglément à tous les ordres de son supérieur et vivre en harmonie avec

les règles de son organisation. S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de *pénitence*.

VŒU DE PAIX [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas faire le moindre mal aux créatures vivantes.

Conditions. Vœu pieux, Vœu de non-violence.

Avantage. Ce vœu pieux confère d'importants avantages surnaturels, mais le prix à payer en est élevé.

Premièrement, le personnage est en permanence entouré d'une aura apaisante d'un rayon de 6 mètres. Les créatures qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Cha) sous peine d'être affectées par un sort d'*apaisement des émotions*. Celles qui quittent la zone d'effet pour y revenir ensuite peuvent alors effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, la créature n'est pas affectée tant qu'elle reste dans la zone d'effet, mais il lui faut réussir un autre jet de sauvegarde si elle y entre de nouveau par la suite. Cette aura est une coercition mentale et surnaturelle.

Deuxièmement, le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA, d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus exalté de +2 à la CA. Ce bonus exalté ne s'applique pas face aux attaques de contact et n'est d'aucune utilité contre les attaques de contact intangibles. Par contre, il conserve toute son efficacité contre les armes de lumière. Il n'est pas cumulable avec un bonus d'armure. Si le personnage possède également le don Vœu de pauvreté, ces trois bonus augmentent de +2. Si une créature le frappe à l'aide d'une arme manufacturée, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau du personnage + son modificateur de Con) sous peine de se briser en le touchant sans lui infliger de dégâts.

Enfin, le personnage bénéficie d'un bonus exalté de +4 aux tests de Diplomatie.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit pas causer de mal aux créatures vivantes (ce qui n'inclut évidemment pas les créatures artificielles et les morts-vivants). Il ne doit pas leur infliger de dégâts ou d'affaiblissements temporaires de caractéristique via sorts et armes. Toutefois, les dégâts non-létaux ne lui sont pas interdits. Il n'a pas le droit d'user de sorts pour affaiblir ou mettre hors d'état de nuire des êtres vivants afin que ses alliés puissent les achever. Dans ce cas, il doit les faire prisonniers.

S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de *pénitence*. (Les personnages qui ont fait Vœu de paix utilisent généralement un filtre pour ne pas avaler de petits insectes par accident.)

VŒU DE PAUVRETÉ [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de renoncer à toute possession matérielle.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie de bonus à la CA, aux valeurs de caractéristique et aux jets de sauvegarde, sans oublier des dons exaltés supplémentaires, tous dépendant de son niveau. Pour plus de détails, reportez-vous à *Personnages ascètes*, dans le Chapitre 2.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage ne doit ni posséder ni user de biens matériels, à l'exception de ce qui suit. Il a le droit de porter et d'utiliser des armes courantes (à l'exclusion des armes de maître et des armes magiques), se contentant habituellement d'un bâton qui lui sert de canne. Il a également le droit de porter quelques vêtements (une simple robe, voire un chapeau et des sandales) dénués de propriétés magiques. Il peut aussi porter une bourse à composantes. Par contre, il n'a pas le droit d'utiliser le moindre objet magique, ce qui ne doit pas l'empêcher de bénéficier des effets de certains. Par exemple, il peut parfaitement boire une *potion de soins importants* que lui remet un ami, bénéficier d'un sort de baguette, de parchemin ou de bâton, ou prendre place sur la *mouche d'ébène* d'un compagnon. En revanche, il ne peut « emprunter » la *cape de résistance* d'un camarade, ne serait-ce que pour 1 round, et ne peut lancer un sort à partir d'un parchemin, d'une baguette ou d'un bâton.

S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer.

VŒU DE PURETÉ [EXALTÉ]

Le personnage a fait le vœu pieux de ne pas toucher de cadavre.

Condition. Vœu pieux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +4 aux jets de Vigueur contre les maladies et effets de mort.

Spécial. Pour respecter son vœu, le personnage doit éviter tout contact avec des cadavres, ce qui inclut la viande destinée à être consommée. Il lui est donc interdit de poser la main sur ses défunts adversaires. Il a le droit de livrer combat aux morts-vivants, mais doit ensuite se purifier aussi promptement que possible. Il peut toucher un mort pour le rappeler à la vie (via *rappel à la vie* ou quelque autre sort nécessitant un contact physique avec un défunt), mais cela s'arrête là.

S'il affronte des morts-vivants ou touche accidentellement un cadavre, il doit exécuter un rituel de purification précis qui demande 1 heure. Le personnage doit également se munir d'une fiole d'eau bénite.

S'il enfreint sciemment ce vœu, il perd à jamais l'avantage que procure ce don et n'a pas le droit d'en choisir un autre pour le remplacer. Par contre, s'il enfreint ce vœu involontairement ou à la suite d'une coercition magique, il perd le bénéfice de ce don jusqu'à ce qu'il se rachète et reçoive un sort de *pénitence*.

VŒU PIEUX [EXALTÉ]

Le personnage est au service d'une divinité ou d'une cause bonne, s'interdisant de mener une vie ordinaire pour servir au mieux ses idéaux.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de perfection de +2 aux tests de Diplomatie.

Spécial. Ce don est la condition requise pour l'obtention d'autres dons, parmi lesquels Vœu d'abstinence, Vœu de chasteté, Vœu de non-violence, Vœu d'obéissance, Vœu de paix, Vœu de pauvreté et Vœu de pureté.



Illustration de D. K. Kovacs

APÔTRE DE LA PAIX

Il y a les classes de prestige et les classes prestigieuses. Les représentants des classes décrites au fil de ce chapitre comptent parmi les personnages les plus prestigieux de tout monde de campagne. Fidèles d'ordres saints consacrés aux parangons célestes qui gouvernent les plans supérieurs, il s'agit de héros dont la dévotion ne connaît aucune limite. Ils sont exaltés dans tous les sens du terme : nobles et vertueux, éminents et prestigieux.

Les classes de prestige décrites ci-dessous présentent des conditions d'admission draconiennes. Seuls les personnages d'alignement bon qui possèdent un ou plusieurs dons exaltés peuvent y prétendre. Toutes ces classes affichent une moralité digne d'un paladin et leurs membres risquent de perdre leurs pouvoirs s'ils réalisent qu'ils n'ont finalement pas la vocation. Notez cependant que toutes ne s'adressent pas à des individus loyaux bons car les personnages neutres bons et chaotiques bons ne sont pas moins vertueux que ceux-ci. Le prix à payer offre toutefois de gros avantages et des récompenses de taille.

Les quelques lignes qui suivent s'appliquent à toutes les classes de prestige de cet ouvrage.

Un personnage qui renonce à son alignement bon ou qui commet sciemment un acte maléfique perd les pouvoirs spéciaux et sorts dépendant de sa classe de prestige. Il est alors incapable de progresser dans cette classe en terme de niveaux. Il récupère ses aptitudes s'il fait acte de contrition (cf. *Péché et expiation*, dans le Chapitre 1).

Dans un monde où les conflits sont habituellement synonymes de violence, où le Bien et le Mal croisent régulièrement le fer sur le champ de bataille, où la puissance a trop souvent force de loi et où le pouvoir de chacun se mesure en pièces d'or, l'apôtre de la paix est comme une voix solitaire se manifestant en plein désert, avide de changement. Ayant renoncé à toute forme de violence, il se fait l'avocat des issues pacifiques à tout conflit. Il manipule une puissante magie divine, mais ses sorts ont pour objet de soigner, d'apaiser les hostilités et d'aider ses alliés.

Des représentants de toutes les classes entreprennent une carrière d'apôtre de la paix, même si barbares, guerriers et roublards ont généralement du mal à satisfaire les conditions requises en termes de compétences. Du reste, orientés vers les exploits militaires, ils s'intéressent rarement à cette classe. Prêtres, bardes et druides développent plus souvent des philosophies pacifistes et se tournent vers cette classe. Cependant, n'importe quel personnage peut se convertir et devenir un apôtre de la paix.

L'apôtre de la paix est généralement un voyageur solitaire ou un ermite. Nombre d'apôtres PNJ sont à des lieues de la dure vie d'aventurier, mais ils constituent de bonnes sources de renseignements, de sorts et de conseils spirituels pour les PJ. De leur côté, les apôtres PJ sont rares. Pour plus de conseils quant à la meilleure façon de jouer de tels personnages, reportez-vous à *Engager la paix*, dans le Chapitre 2.

Dés de vie: d4.

TABLE 5-1 : APÔTRE DE LA PAIX

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour												
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e			
1	+0	+2	+2	+2	Renvoi des morts-vivants	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+3	Contact apaisant	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+3	+3	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+4	+4	+4	Condamnation des félons	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+4	+4	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+5	+5	+5	—	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
7	+3	+5	+5	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—
8	+4	+6	+6	+6	—	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—
9	+4	+6	+6	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—
10	+5	+7	+7	+7	—	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—

CONDITIONS

Pour devenir apôtre de la paix, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base aux sauvegardes. Vol +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Concentration, degré de maîtrise de 6 en Diplomatie.

Dons. Vœu de non-violence, Vœu de paix, Vœu de pauvreté, Vœu pieux.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'apôtre de la paix (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (toutes les compétences, chacune devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue, Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'apôtre de la paix :

Armes et armures. L'apôtre de la paix ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Conformément à ses vœux, l'apôtre de la paix renonce au port de l'armure, mais rien ne l'empêche de porter des objets magiques qui le protègent (comme un *anneau de protection* ou des *bracelets d'armure*). S'il porte une armure, il est incapable de profiter des sorts et pouvoirs surnaturels découlant de cette classe de prestige. Une fois l'armure enlevée, ce malus dure pendant 24 heures.

Sorts. L'apôtre de la paix gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un apôtre de la paix doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 5-1 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 2^e niveau au niveau 2, l'apôtre de la paix ne bénéficie que des sorts en bonus. La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. L'apôtre de la paix prépare et lance des sorts comme un prêtre.

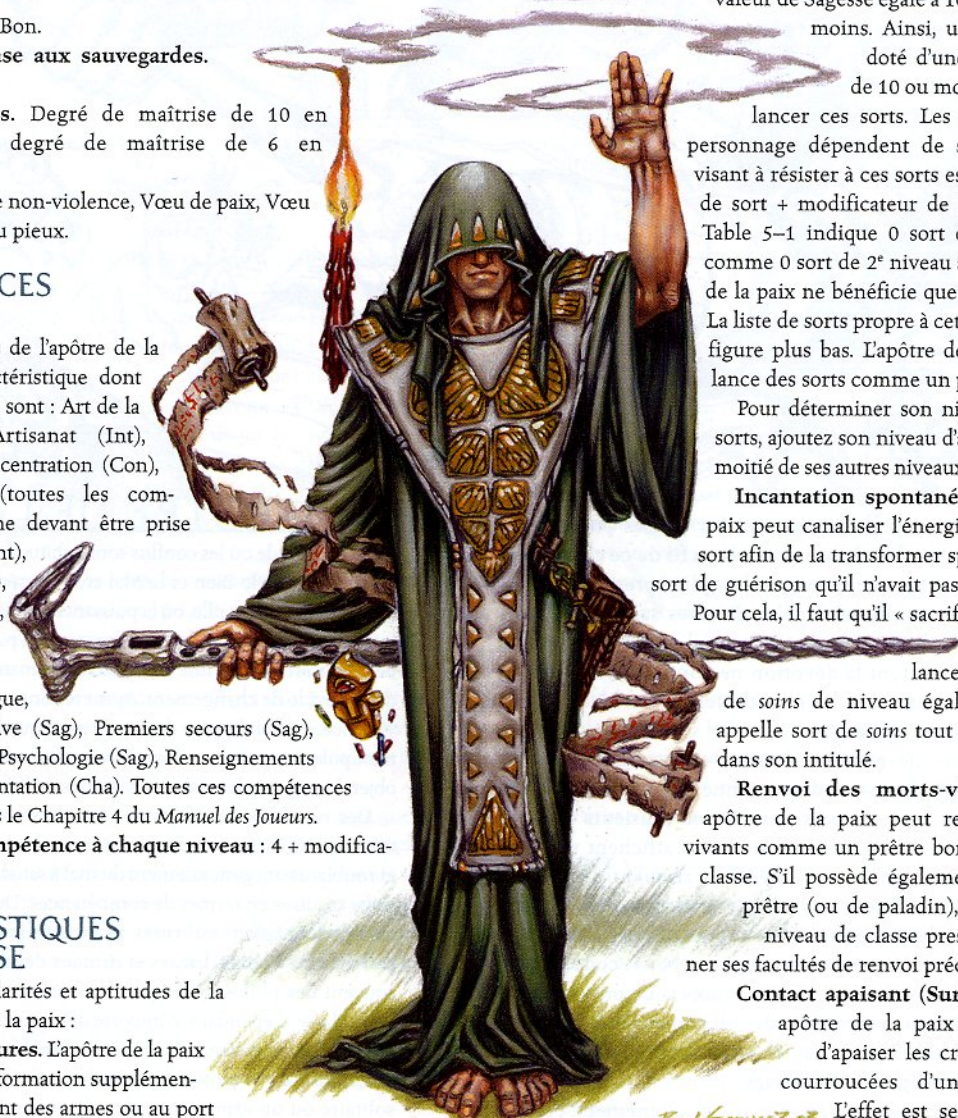
Pour déterminer son niveau de lanceur de sorts, ajoutez son niveau d'apôtre de la paix à la moitié de ses autres niveaux de lanceur de sorts.

Incantation spontanée. Un apôtre de la paix peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour cela, il faut qu'il « sacrifie » un sort préparé pour pouvoir lancer à la place un sort de soins de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de soins tout sort ayant « soins » dans son intitulé.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Un apôtre de la paix peut renvoyer les morts-vivants comme un prêtre bon de son niveau de classe. S'il possède également des niveaux de prêtre (ou de paladin), il les ajoute à son niveau de classe prestige pour déterminer ses facultés de renvoi précises.

Contact apaisant (Sur). Au niveau 2, un apôtre de la paix gagne le pouvoir d'apaiser les créatures hostiles ou courroucées d'un simple contact.

L'effet est semblable à un sort d'apaisement des émotions. L'apôtre ne peut affecter qu'une cible par utilisation du pouvoir et il lui faut la toucher. Le sujet n'a droit à aucun jet de sauvegarde et son éventuelle résistance à la magie ne s'applique pas. Ce contact apaisant ne réprime pas les émotions positives, simplement la colère, la rage et l'hostilité. Pour dissiper certains effets mentaux qui affectent le sujet, le personnage peut effectuer un test de niveau



Un apôtre de la paix

Fran Spence 03

de lanceur de sorts comme s'il lançait *dissipation de la magie*, exploitant alors son niveau global en guise de niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir ne peut ainsi dissiper que les sorts qui inspirent des émotions en rapport avec la violence, comme *rage* ou *terreur*.

Condamnation des fiélons (Sur). Un apôtre de la paix de niveau 4 peut condamner les fiélons comme un prêtre bon renvoi les morts-vivants. Canalisant la sainte puissance des plans célestes, il peut forcer démons, diables et autres Extérieurs dotés du sous-type Mal à reculer. Effectuez un test de Charisme et reportez-vous à la Table 8–10 du *Manuel des Joueurs* en utilisant le niveau global du personnage pour déterminer le plus puissant fiélon condamné. Lancez 2d6 + niveau d'apôtre de la paix + modificateur de Charisme pour ce qui est de l'efficacité. En exploitant ainsi le niveau global et le niveau d'apôtre de la paix du personnage, il y a fort à parier qu'un fiélon puissant soit affecté, mais il est peu probable que plusieurs adversaires le soient.

Un fiélon condamné est étourdi par la sainte puissance du personnage pendant 1d4+1 rounds. Si l'apôtre s'en prend à lui, l'étourdissement prend fin et le monstre est libre d'agir normalement dès son tour de jeu suivant.

Si le niveau global du personnage est au moins deux fois supérieur aux dés de vie du fiélon, celui-ci est banni et s'en va rejoindre son plan d'origine. Chaque jour, l'apôtre peut tenter de condamner les fiélons un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Ces tentatives sont distinctes de celles visant à renvoyer les morts-vivants.

Liste de sorts de l'apôtre de la paix

Les apôtres de la paix choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

Niveau 0. Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, résistance, soins superficiels, stimulant.

1^{er} niveau. Bénédiction, bénédiction de l'eau, bouclier entropique, brume de dissimulation, compréhension des langages, détection des morts-vivants, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, injonction, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre le Mal rayon d'espoir*, regain d'assurance, sanctuaire, soins légers, vision des cieux*, yeux de l'avoral*.

2^e niveau. Aide, annulation de douleur*, apaisement des émotions, augure, consécration, délivrance de la paralysie, discours captivant, endurance de l'ours, joug de miséricorde*, protection d'autrui, rapport, réparation intégrale, résistance aux énergies destructives, restauration partielle, retardement du poison, sagesse du hibou, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle, vêtements glorieux*, zone de vérité.

3^e niveau. Annulation de nausée*, cercle magique contre le Mal, création de nourriture et d'eau, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, fusion dans la pierre, main du berger, marche sur l'onde, mur de vent, négation de l'invisibilité,

panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives, rafraîchissement*, respiration aquatique, soins importants, vision bénie*.

4^e niveau. Allié d'outreplan, annulation de fatigue*, aspect divin mineur*, communication à distance, contrôle de l'eau, détection du mensonge, divination, don des langues, espoir, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, marche dans les airs, neutralisation du poison, protection contre la mort, rapport suprême*, renvoi, répulsif, restauration, sang du martyr*, soins intensifs, sustentation*, transfert de sort.

5^e niveau. Annulation d'enchantement, changement de plan, communion, énergie de guérison*, gardien sacré*, injonction suprême, marque de la justice, mur de pierre, pénitence, rappel à la vie, rejet du Mal, résistance à la magie, sanctification, scrutation, soins légers de groupe, symbole de sommeil, vision lucide.

6^e niveau. Allié d'outreplan, aspect divin*, bannissement, coquille anti-vie, dissipation suprême, endurance de l'ours de groupe, festin des héros, guérison suprême, interdiction, quête, mot de rappel, mur de vent, sagesse du hibou de groupe, sang céleste*, soins modérés de groupe, splendeur de l'aigle de groupe, symbole de persuasion.

7^e niveau. Bastion du Bien*, bouclier des archons*, champ de force, contrôle du climat, forme éthérée, refuge, régénération, restauration suprême, résurrection, scrutation suprême, soins importants de groupe.

8^e niveau. Allié suprême d'outreplan, aura sacrée, localisation suprême, soins intensifs de groupe, zone d'antimagie.

9^e niveau. Aspect divin suprême*, cessation des hostilités*, guérison suprême de groupe, miracle, passage dans l'éther, portail, projection astrale, résurrection suprême.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

CHAMPION DE GWYNHARWYF

Gwynharwyf est la protectrice céleste des barbares, la preuve que rage et vertu peuvent coexister en un même être. Ses champions sont des mortels qui s'efforcent de reproduire l'exemple parfait de fureur et de réserve qu'elle représente, usant de leur rage pour châtier les adversaires maléfiques tout en s'attachant au Bien, avec la miséricorde et le respect de la vie que cela comprend. Ils comptent parmi les meilleurs combattants de la cause du Bien dans le plan Matériel et sont pourvus de sorts qu'ils peuvent lancer tout en usant de rage, d'une résistance à toute épreuve face à la coercition et de la robustesse des éladrins.

Les champions de Gwynharwyf doivent posséder au moins un niveau de barbare pour satisfaire aux conditions de cette classe de prestige. Du reste, la plupart sont des barbares monoclasseés. Parfois, un guerrier/barbare ou un rôdeur/barbare emprunte cette voie, mais c'est rarement le cas de représentants d'autres classes.

La plupart des champions de Gwynharwyf sont des aventuriers errants. Certains mènent des actions de guérilla au sein de royaumes

TABLE 5–2 : CHAMPION DE GWYNHARWYF

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Jet de Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Châtiment du Mal (1 fois/jour), détection du Mal, rage de berserker	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, incantation furieuse	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Réduction des dégâts (2/—), résistance aux enchantements	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Fureur terrifiante	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2 fois/jour), résistance aux énergies destructives (5)	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (3/—)	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Immunité contre les charmes et la coercition	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Réduction des dégâts (4/—)	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3	Châtiment du Mal (3 fois/jour)	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (5/—), résistance aux énergies destructives (10)	2	2	2	1

maléfiques, luttant pour renverser un tyran et libérer un peuple opprimé. D'autres sont des nettoyeurs de donjons qui cherchent à exterminer aberrations monstrueuses et créations maléfiques de la surface de la terre. Enfin, d'autres encore arpentent les rues des villes, dénichant les cultes diaboliques et leurs maîtres malicieux.

Dés de vie. d12.

CONDITIONS

Pour devenir champion de Gwynharwyf, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Chaotique bon.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Compétence. Degré de maîtrise de 9 en Intimidation.

Dons. Chevalier des Étoiles, Courroux du vertueux.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du champion de Gwynharwyf (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de champion de Gwynharwyf :

Armes et armures. Le champion de Gwynharwyf ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Le champion de Gwynharwyf gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un champion de Gwynharwyf doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 5-2 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1, le champion de Gwynharwyf ne bénéficie que des sorts en bonus.

La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le champion de Gwynharwyf prépare et lance des sorts comme un prêtre, mais il est incapable de lancer des sorts de soins spontanés.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un champion de Gwynharwyf peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveaux 5 et 9, le champion de Gwynharwyf obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5 et 3 au niveau 9).

Détection du Mal (Mag). Le champion de Gwynharwyf peut lancer *détection du Mal* à volonté. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom et le personnage peut y avoir recours quand il est enragé.

Rage de berserker (Ext). Le champion de Gwynharwyf ajoute ses niveaux de classe de prestige à ses niveaux de barbare pour déterminer tous les effets de sa rage de berserker (nombre d'utilisations quotidiennes et niveaux auxquels il acquiert les pouvoirs de rage de grand berserker, de rage sans fatigue et de rage de

Une championne de
Gwynharwyf



maître berserker). Cela ne lui permet cependant pas d'acquérir ou d'améliorer ses autres aptitude de barbare.

Grâce divine (Sur). Un champion de Gwynharwyf de niveau 2 bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

Incantation furieuse (Ext).

Dès le niveau 2, le champion de Gwynharwyf est capable de lancer ses sorts de classe, et eux seuls, quand il est enragé. S'il possède des niveaux dans une autre classe de lanceur de sorts, il est incapable de lancer ceux qui en découlent quand il use de sa rage de berserker.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 3, la résistance du champion de Gwynharwyf lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 2 points. Au niveau 6, puis tous les 2 niveaux suivants, cette réduction des dégâts augmente de 1 point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

Résistance aux enchantements (Sur). Au niveau 3, le champion de Gwynharwyf bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'Enchantement.

Fureur terrifiante (Sur). Au niveau 4, le champion de Gwynharwyf est capable d'inspirer à ses ennemis une grande terreur quand il est enragé.

Quand il use du pouvoir de rage de berserker, il effectue un test d'Intimidation.

Tout adversaire s'approchant de lui dans un rayon de 9 mètres doit alors réussir un jet de Volonté contre un DD égal au résultat du test d'Intimidation sous peine d'être secoué pendant 1d4+1 rounds ou pour le reste de la rage (choisir la durée la plus longue).

Résistance aux énergies destructives (Sur). Au niveau 5, le champion de Gwynharwyf se rapproche considérablement de ses protecteurs éladrins. Il bénéficie désormais d'une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5). Cette résistance passe à 10 au niveau 10.

Immunité contre les charmes et la coercition (Ext). Un champion de Gwynharwyf de niveau 7 est totalement immunisé contre les sorts de charme et de coercition.

Liste de sorts du champion de Gwynharwyf

Les champions de Gwynharwyf choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. Arme magique, bénédiction, bénédiction d'arme, détection des morts-vivants, détection du poison, faveur divine, endurance aux énergies destructives, lecture de la magie, protection contre le Mal, regain d'assurance, résistance, restauration partielle, sacrifice divin*, soins légers, stimulant.

2^e niveau. Cri de guerre*, délivrance de la paralysie, force de taureau, protection d'autrui, résistance aux énergies destructives, retardement du poison, sagesse du hibou, splendeur de l'aigle.

3^e niveau. Cercle magique contre le Mal, délivrance des malédictions, détection du mensonge, dissipation de la magie, guérison de la cécité/surdité, lumière du jour, prière, soins modérés, vision bénie*.



Un chevalier de l'onction

4^e niveau. Annulation d'enchantement, épée de conscience*, épée sainte, gloire du martyr*, liberté de mouvement, neutralisation du poison, protection contre la mort, rejet du Mal, restauration, sang du martyr*, soins intensifs.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

CHEVALIER DE L'ONCTION

Le chevalier de l'onction est un soldat saint qui se donne le plus grand mal pour saisir toutes les difficultés de l'alchimie afin d'améliorer ses talents de combattant. Brandissant son arme ancestrale, il se met en quête de savoirs obscurs, consulte alchimistes et sages, et communique avec les puissances du Bien. Son insatiable soif de connaissances n'a d'égale que son extraordinaire courage au combat.

Ce chevalier tire ses pouvoirs d'huiles magiques qu'il conçoit en personne. S'en oignant, il parvient à puiser en lui des pouvoirs surnaturels. Il frotte également son arme ancestrale à l'aide d'huiles spéciales qui lui confèrent des propriétés supplémentaires.

Les chevaliers de l'onction sont habituellement des paladins et des guerriers dotés de niveaux de magicien ou de prêtre. Cependant, certains sortent directement des classes de magicien, d'ensorceleur, de prêtre ou de barde.

Quels que soient leurs antécédents, les chevaliers de l'onction se lient souvent d'amitié avec de talentueux lanceurs de sorts profanes susceptibles de tirer parti de leur puissance martiale. Ils s'allient également avec des anges, des éladrins et autres forces du Bien. Ils sont convaincus de la nécessité de mener une croisade contre le Mal et aiment combattre ses mignons où qu'ils se trouvent. Ils s'opposent vigoureusement aux soldats des ténèbres (classe de prestige décrite dans *Les Chapitres Interdits*) avec lesquels ils partagent au moins un trait : le manque de subtilité. Un chevalier de l'onction combat l'ennemi sur le terrain. Il est rare qu'il œuvre en coulisses ou soit chargé de l'organisation d'une défense passive.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir chevalier de l'onction, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Art de la magie, degré de maîtrise de 5 en Artisanat (alchimie), degré de maîtrise de 3 en Connaissances (mystères).

Don. Relique ancestrale.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chevalier de l'onction (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat

TABLE 5-3 : CHEVALIER DE L'ONCTION

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Onction
2	+2	+0	+2	+3	Arme ancestrale ointe
3	+3	+1	+3	+3	Don supplémentaire
4	+4	+1	+4	+4	Onction
5	+5	+1	+4	+4	Arme ancestrale ointe
6	+6	+2	+5	+5	Don supplémentaire
7	+7	+2	+5	+5	Onction
8	+8	+2	+6	+6	Arme ancestrale ointe
9	+9	+3	+6	+6	Don supplémentaire
10	+10	+3	+7	+7	Onction

(alchimie) (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Équitation (Dex), Escalade (For), Premiers secours (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de l'onction :

Armes et armures. Le chevalier de l'onction est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Il est également formé au port de tous les types d'armure et au maniement des boucliers.

Onction (Sur). Le chevalier de l'onction prépare une huile magique avec laquelle il se frotte le corps. Celle-ci lui coûte 100 po de composantes alchimiques. Il ne peut concocter qu'une seule dose de cette huile à chaque fois qu'il acquiert cette aptitude (aux niveaux 1, 4, 7 et 10). La création prend 1 heure.

Niveau + mod. de Cha	Pouvoir/effet
2 ou moins	<i>Sainte vision.</i> Le chevalier gagne le don Vigilance.
3-4	<i>Stratégie céleste.</i> Le chevalier gagne le don Attaques réflexes.
5-6	<i>Chair inébranlable.</i> Le chevalier bénéficie d'une réduction des dégâts (3/-).
7-8	<i>Clarté divine.</i> La valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme du chevalier augmente de 1 point.
9	<i>Appel aux armes.</i> Trois fois par jour, le chevalier bénéficie d'un bonus supplémentaire de +3 au jet d'attaque quand il charge.
10	<i>Coup puissant.</i> Trois fois par jour, le chevalier inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires sur une attaque réussie.
11+	<i>Coup inspiré.</i> Trois fois par jour, le chevalier peut porter une attaque supplémentaire exploitant son bonus à l'attaque le plus élevé (action libre).

La cérémonie de l'onction dure 8 heures. Une fois l'huile appliquée, le chevalier gagne à jamais le pouvoir surnaturel choisi dans la liste ci-dessus. Son niveau, auquel on ajoute son modificateur de Charisme, détermine les choix possibles (correspondant au nombre le plus élevé et à tous ceux qui le précèdent). Il n'est pas possible de choisir un même pouvoir plusieurs fois. Enfin, une fois un choix fait, il n'est plus possible de remplacer un pouvoir par un autre.

Arme ancestrale ointe (Sur). Le chevalier de l'onction prépare une huile magique dont il recouvre son arme ancestrale. Celle-ci lui coûte 100 po en composantes alchimiques. Il ne peut concocter qu'une seule dose à chaque fois qu'il remporte cette aptitude de classe (aux niveaux 2, 5 et 8). Si l'huile est appliquée sur un objet autre que l'arme ancestrale du chevalier, il ne se passe rien et la dose est détruite. La création de la substance demande 1 heure.

La cérémonie de l'onction dure 8 heures. Une fois l'huile appliquée, l'arme ancestrale gagne à jamais le pouvoir surnaturel choisi dans la liste ci-dessous. Le niveau du chevalier, auquel on ajoute son modificateur de Charisme, détermine les choix possibles (correspondant au nombre le plus élevé et à tous ceux qui le précèdent). Il n'est pas possible de choisir un même pouvoir plusieurs fois. Enfin, une fois un choix fait, il n'est plus possible de remplacer un pouvoir par un autre.

Niveau + mod.

de Cha	Pouvoir/effet
3 ou moins	<i>Arme du Bien.</i> L'arme ancestrale inflige 1d6 points de dégâts par round à toute créature d'alignement mauvais qui la tient ou la manie. Désormais, elle est d'alignement bon.
4-6	<i>Résistance à la destruction.</i> L'arme ancestrale gagne 10 points de solidité.
7-8	<i>Sang de licorne*.</i> Toute créature d'alignement mauvais blessée par l'arme doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de subir les effets du sang de licorne.
9	<i>Incassable.</i> L'arme ancestrale gagne 50 pr supplémentaires.
10+	<i>Conscience**.</i> L'arme ancestrale est désormais un objet intelligent dont l'alignement est le même que celui du chevalier.

* Voir *Expurgatoires et affections*, dans le Chapitre 3.

** L'arme gagne les valeurs de caractéristiques mentales qui suivent : 14, 14, 10 (assignées comme l'entend le chevalier). Elle possède également les propriétés de parole, de vue et d'ouïe sur 36 mètres, et deux pouvoirs mineurs (tirés au hasard). Pour plus de détails, reportez-vous à *Objets intelligents*, page 268 du *Guide du Maître*.

Don supplémentaire. Aux niveaux 3, 6 et 9, le chevalier de l'onction gagne un don supplémentaire à choisir parmi ceux qui suivent (notez que le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises) : Arme sanctifiée*, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Châtiment exalté*, Combat en aveugle, Coup martial sanctifié*, Dur à cuire, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Frappe assujettissante*, Science de la bousculade, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Science de la destruction, Science de la feinte, Science du renversement, Souplesse du serpent, Subjugation sainte*, Succession d'enchaînements.

* Nouveaux dons décrits dans le Chapitre 4.

CHEVALIER DE LA VERTU

L'appel des exploits exaltés n'exclut pas les combattants, bien au contraire. Bien qu'ils ne soient guère nombreux, des combattants de tout type se consacrent à la cause du Bien, répondant à un appel plus fort que leurs camarades. Certains paladins ont un sens de la vertu et de la pureté qui dépasse la norme, ce qui leur permet de transcender leurs pairs. Ces hommes et ces femmes constituent les chevaliers de la vertu.

Cette classe de prestige offre un bon moyen aux combattants (paladins, guerriers, rôdeurs, barbares, moines, voire roublards) de faire l'acquisition de dons exaltés en échange d'un ralentissement de leur progression au sein de leur classe de base. Il ne s'agit pas d'une carrière à long terme, juste d'une voie secondaire qui permet de s'attacher aux atours de la vertu pendant quelque temps. Les lanceurs de sorts (bardes, prêtres, druides, ensorceleurs et magiciens) se tournent généralement vers la classe de prestige de faiseur de prodiges pour parvenir aux mêmes fins.

Nulle organisation ne regroupe les chevaliers de la vertu sous sa coupe, mais ils agissent souvent pour le compte d'Églises du Bien, d'ordres de chevalerie bons et autres institutions vouées aux causes vertueuses.

Dés de vie. d8.

TABLE 5-4 : CHEVALIER DE LA VERTU

Niveau	Bonus de classe	base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Don exalté supplémentaire	
2	+2	+0	+2	+3	Don exalté supplémentaire	
3	+3	+1	+3	+3	Don exalté supplémentaire	

CYCNUS

Les cynus sont membres d'un ordre secret visant à protéger les régions sauvages du Mal. Elles se distinguent notamment par leur faculté d'adopter la forme d'un cygne, ce qui facilite avant tout leurs déplacements. L'ordre n'accepte en son sein que des femmes qui soutiennent la cause du Bien et qui ont une forte affinité pour la nature. Enfin, seules les druidesses et les rôdeuses peuvent devenir cynus. Il est même très rare que des personnages multiclassés rejoignent l'ordre. Souvent, les cynus vivent au sein de

loges communales situées près de corps d'eau, au cœur de forêts profondes. En ces rares occasions où elles partent à l'aventure, elles affrontent les forces du Mal qui menacent la nature. Elles sont particulièrement secrètes et évitent de révéler leur véritable nature à leurs compagnons.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir cynus, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Sexe. Féminin.

Alignement. Bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), Langue (sylvestre), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Dons. Vœu de pureté, Vœu pieux.

Sorts. Faculté de lancer *communication avec les animaux*.

Spécial. Le personnage doit posséder l'aptitude de classe d'empathie sauvage.

Spécial. Qu'il en soit conscient ou non, le personnage doit rendre un grand service à une autre cynus avant de pouvoir rejoindre l'ordre.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la cynus (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Fouille (Int), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag),

Un chevalier de la vertu



CONDITIONS

Pour devenir chevalier de la vertu, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Dons. Chevalier des Étoiles, Élu des Compagnons ou Serviteur des Paradis, plus un don exalté supplémentaire.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chevalier de la vertu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de la vertu :

Armes et armures. Le chevalier de la vertu ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Don exalté supplémentaire. À chaque niveau, le chevalier de la vertu gagne un don exalté supplémentaire. Il doit les choisir parmi la liste de dons exaltés du Chapitre 4.

Note. Paladins et moines loyaux bons ont le droit de prendre des niveaux de chevalier de la vertu, puis de reprendre le cours de leur classe d'origine sans subir ni gêne ni malus. Du reste, rien ne les oblige à prendre tous les niveaux de cette classe de prestige à la suite.

TABLE 5-5 : CYCNUS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+0	Empathie sauvage, forme de cygne (1 fois/jour), résistance à la magie	—
2	+2	+0	+3	+0	Ennemi juré, forme de cygne (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+3	+1	+3	+1	Forme de cygne (3 fois/jour), vision nocturne	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+4	+1	+4	+1	Charme-personne, empathie sauvage (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+5	+1	+4	+1	Communication avec les animaux	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+6	+2	+5	+2	Communication avec les plantes, forme de cygne (4 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+7	+2	+5	+2	Charme-monstre	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+8	+2	+6	+2	Empathie sauvage (+4)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+9	+3	+6	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+10	+3	+7	+3	Empathie sauvage (+6), forme de cygne (5 fois/jour), transformation en fée	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Profession (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau :

4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de cynus :

Armes et armures. La cynus ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Empathie sauvage (Ext). La cynus ajoute son niveau de classe à son niveau de druide ou de rôdeur quand elle effectue un test d'empathie sauvage. Au niveau 4, elle bénéficie d'un bonus de +2. Celui-ci passe à +4 au niveau 8 et à +6 au niveau 10.

Forme de cygne (Sur). La marque de fabrique de la cynus est sa faculté à se transformer en cygne. Elle peut adopter cette forme et reprendre son apparence initiale 1 fois par jour au niveau 1. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la forme animale du druide, mais le personnage peut uniquement prendre la forme d'un cygne. Aux niveaux 2, 3, 6 et 10, la cynus peut utiliser ce pouvoir une fois de plus chaque jour (voir la Table 5-5).

Cygne. FP 1/3 ; animal de taille P ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +2 ; VD 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 14, contact 13, pris au dépourvu 12 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle) ; Att 2 coups (+1 corps à corps, 1d3-1) et morsure (-4 corps à corps, 1d2-1) ; Part réduction des dégâts (5/fer froid) ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 8, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +3, Perception auditive +7 ; Vigilance.

Réduction des dégâts (Ext). Sous forme de cygne, le personnage gagne une réduction des dégâts (5/fer froid).

Résistance à la magie (Ext). La cynus a une résistance à la magie égale à 12 + son niveau de cynus.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de cynus, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes de druide ou de rôdeur. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le personnage possédait des niveaux de druide et de rôdeur, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une de ces classes, au choix du personnage.

Ennemi juré (Ext). Au niveau 2, la cynus choisit un ennemi juré. Ceci fonctionne sur le même principe que le pouvoir d'ennemi juré du rôdeur. Si le personnage en possède déjà un ou plusieurs, le bonus dont il bénéficie contre l'un d'eux augmente comme s'il venait d'acquérir un nouvel ennemi juré grâce à sa classe de rôdeur. Cependant, la cynus ne choisit pas cet ennemi juré. En fait, chaque ordre en possède un, habituellement lié à une communauté qui menace fréquemment sa région natale.

Vision nocturne (Sur). Au niveau 3, la cynus acquiert la vision nocturne.



Une cynus

Charme-personne (Mag). Au niveau 4, la cynus peut user de *charme-personne*, comme le sort du même nom, 3 fois par jour. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de cynus et le DD de sauvegarde est égal à 13 + son modificateur de Charisme.

Communication avec les animaux (Mag). Au niveau 5, la cynus peut user de *communication avec les animaux*, comme le sort du même nom, à volonté. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de cynus.

Communication avec les plantes (Mag). Au niveau 6, la cynus peut user de *communication avec les plantes*, comme le sort du même nom, à volonté. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de cynus.

Charme-monstre (Mag). Au niveau 7, la cynus peut user de *charme-monstre*, comme le sort du même nom, 2 fois par jour. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de cynus et le DD de sauvegarde est égal à 15 + son modificateur de Charisme.

Transformation en fée (Ext). Au niveau 10, le type de la cynus devient fée. En outre, elle jouit d'une réduction des dégâts (10/fer froid), qu'elle soit sous forme humanoïde ou sous forme de cygne.

ÉMISSAIRE DE BARACHIEL

Souverain du premier paradis de Céleste, Barachiel est le paragon tutélaire des héros et messagers d'alignement loyal bon. Il est chargé de la défense de Céleste, mais également de la promulgation de lois et de la propagation de la bonté dans le plan Matériel, ces missions étant menées par ses émissaires. Les émissaires de Barachiel sont des médiateurs, des diplomates et des évangélistes, ainsi que les adversaires du Mal et de la corruption.

Les émissaires de Barachiel sont habituellement des prêtres, des paladins, voire des roublards, mais des représentants de presque toutes les classes sont susceptibles d'entreprendre cette carrière.

Les agglomérations constituent l'habitat naturel de la plupart de ces personnages dont le but premier est d'encourager leur prochain à adopter un comportement loyal bon. Cependant, certains émissaires s'attaquent à de réels challenges : prêcher la cause de Barachiel parmi les humanoïdes hostiles ou maléfiques, qu'il s'agisse d'orques ou d'hommes-lézards. Le fait que certains survivent témoigne de leur pouvoir et de leurs convictions. Bien que peu d'entre eux aient l'endurance nécessaire pour évoluer au sein de cultures humanoïdes d'alignement mauvais, beaucoup se livrent à de courtes incursions en territoire hostile. D'ailleurs, la majorité des émissaires PJ entrent dans cette catégorie.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir émissaire de Barachiel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 8 en Diplomatie.

Dons. Serviteur des Paradis, Verbe de la création.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'émissaire de Barachiel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes les compétences, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Langue, Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'émissaire de Barachiel :

Armes et armures. L'émissaire de Barachiel ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. L'émissaire de Barachiel gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Charisme égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un émissaire de Barachiel doté d'une valeur de Charisme de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent de son Charisme. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Charisme. Lorsque la Table 5-6 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1, l'émissaire de Barachiel ne bénéficie que des sorts en bonus. La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. L'émissaire de Barachiel lance des sorts comme un barde, mais il use de magie divine et non de magie profane.

Rappel (Sur). Le principal pouvoir d'un émissaire de Barachiel est de faire part d'un rappel céleste en appelant à la conscience de ceux qui l'entendent. Il peut user de ce pouvoir 1 fois par jour et par niveau de classe (action complexe). Tous les humanoïdes situés dans un rayon de 9 mètres sont des cibles potentielles. Le personnage effectue un test de Diplomatie, le résultat donnant le DD de sauvegarde du jet de Volonté des cibles. En cas d'échec, chaque sujet est affecté selon son alignement, comme suit :

Alignement	Effet
Loyal bon	Inspiré
Neutre bon ou chaotique bon	Béni
Loyal neutre	Captivé
Neutre ou chaotique neutre	Captivé, découragé
Mauvais	Étourdi, démoralisé

Inspiré. Le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, tests de caractéristique et jets de dégâts des armes pendant 10 minutes.

Béni. Le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes.

TABLE 5-7 : SORTS CONNUS PAR L'ÉMISSAIRE DE BARACHIEL

Niveau	Nombre de sorts connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

* À condition que l'émissaire ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

TABLE 5-6 : ÉMISSAIRE DE BARACHIEL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Rappel	0	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	1	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Conversion	2	0	—	—
4	+3	+1	+1	+4	—	3	1	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Soutien	3	2	0	—
6	+4	+2	+2	+5	—	3	3	1	—
7	+5	+2	+2	+5	—	3	3	2	0
8	+6	+2	+2	+6	—	3	3	3	1
9	+6	+3	+3	+6	—	3	3	3	2
10	+7	+3	+3	+7	—	3	3	3	3

Captivé. Le sujet est victime d'un sort de *discours captivant* tant que le personnage parle, puis 1d3 rounds par la suite. Pendant toute la durée de l'effet et 1 jour après, la sujet subit un malus de -1 aux jets de Volonté liés à la rédemption (voir le Chapitre 2).

Découragé. Le sujet subit un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique pendant 10 minutes.

Étourdi. Le sujet est étourdi pendant 1 round.

Démoralisé. Le sujet est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, tests de caractéristique et jets de dégâts des armes pendant 10 minutes (ce qui inclut le premier round d'étourdissement).

Quand il a recours à cette aptitude de classe, le personnage doit user du verbe de la création et subit 3d4 points de dégâts non-létaux. Il s'agit d'un Enchantement (coercition) [langue, mental].

Conversion (Sur). Un émissaire de Barachiel de niveau 3 peut user de son pouvoir de rappel pour faciliter la conversion d'humanoides qui ne sont pas d'alignement bon. Il doit alors sacrifier une utilisation quotidienne de son pouvoir (cf. ci-dessus). Les effets initiaux sont les mêmes, mais le personnage subit 5d4 points de dégâts non-létaux (et non 3d4). Une fois ces effets initiaux passés, tous les sujets du pouvoir (à l'exception des créatures loyales bonnes) doivent réussir un nouveau jet de sauvegarde sous peine de se conduire comme si leur alignement se rapprochait d'un cran du Bien. Les sujets loyaux mauvais se comportent donc comme des créatures loyales neutres, les sujets neutres mauvais comme des créatures neutres et les sujets chaotiques mauvais comme des créatures chaotiques neutres. Les sujets loyaux neutres et neutres bons se conduisent comme des créatures loyales bonnes. Enfin, les créatures neutres et chaotiques bonnes adoptent un comportement neutre bon, et les créatures chaotiques neutres un comportement chaotique bon. Les créatures affectées par ce changement d'alignement temporaire ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque jour pendant 7 jours. Si l'émissaire n'est pas présent au moment où la créature effectue ce jet, elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +1, qui augmente de 1 point supplémentaire par jet de sauvegarde où le personnage est absent.

Pendant ces 7 jours, les sujets sont immunisés contre tout autre effet de conversion, qu'il émane du même émissaire ou d'un autre. Durant cette période, le changement d'alignement peut être annulé à l'aide du sort *annulation d'enchantement*, mais le jeteur de sorts doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal au résultat du test de Diplomatie du personnage. À l'inverse, durant ce même laps de temps, une *pénitence* rendra le changement d'alignement permanent, empêchant ainsi la créature d'effectuer de nouveaux jets de sauvegarde.

Si la créature rate sept jets de sauvegarde après le premier, le changement d'alignement est permanent. À partir de là, la créature peut néanmoins changer de nouveau d'alignement, via une autre conversion ou volontairement (de manière graduelle, comme dans le cas

d'un changement d'alignement classique, la créature ne pouvant évidemment pas se contenter de décider de redevenir mauvaise).

Soutien (Sur). Au niveau 5, l'émissaire de Barachiel peut aider les créatures bonnes à conserver leur alignement. En sacrifiant une utilisation de son pouvoir de rappel, il peut reproduire l'un des effets suivants :

- Sort de *pénitence*.
 - Inverser un changement d'alignement magique (comme celui que produisent un *casque de changement d'alignement* ou un sort de *dépravation*).
 - Dissiper un effet de charme ou de coercition lancé par une créature mauvaise sur une cible d'alignement bon en réussissant un test de dissipation (1d20 + niveau global contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de la créature maléfique).
- Pour que ces effets fonctionnent, l'émissaire de Barachiel doit toucher la cible.

Liste de sorts d'émissaire de Barachiel

Les émissaires de Barachiel choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. *Bouche magique, charme-personne, compréhension des langages, hypnose, message, protection contre le Chaos/Mal, rayon d'espoir*, sanctuaire, soins légers, sommeil, ventriloquie.*

2^e niveau. *Apaisement des émotions, cécité/surdité, détection de pensées, discours captivant, don des langues, exaltation*, flou, grâce féline, immobilisation de personne, lieux hypnotiques, messenger animal, poussière scintillante, ruse du renard, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle, suggestion, vent des murmures.*

3^e niveau. *Charme-monstre, clairaudience/clairvoyance, délivrance des malédictions, détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, espoir, lumière du jour, mission, rafraîchissement*, rapidité, scrutation, soins importants, sommeil profond.*

4^e niveau. *Annulation d'enchantement, communication à distance, immobilisation de monstre, pénitence, soins critiques, songe, trompette céleste*.*

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.



Un émissaire de Barachiel

FAISEUR DE PRODIGES

Parmi tous les types de lanceurs de sorts existant, certains se consacrent tant à la cause du Bien qu'ils en négligent leurs facultés magiques, se rapprochant ainsi plus vite des idéaux qu'ils vénèrent. Il s'agit des faiseurs de prodiges, des utilisateurs de magie profane ou divine (voire des psioniques) dont la vertu et la pureté les distinguent de leurs semblables, y compris des autres prêtres bons.

À l'instar de la classe de prestige de chevalier de la vertu, la classe de faiseur de prodiges permet aux lanceurs de sorts et autres psioniques d'acquérir davantage de dons exaltés en ralentissant légèrement leur progression magique. Bardes, prêtres, druides, ensorceleurs, magiciens, psions et guerriers psychiques peuvent se tourner vers cette classe, mais les personnages ayant un penchant pour les affrontements physiques adoptent généralement celle de chevalier de la vertu pour parvenir aux mêmes fins.

TABLE 5-8 : FAISEUR DE PRODIGES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts supplémentaires par jour	
						Divins	Profanes
1	+0	+0	+0	+2	Don exalté supplémentaire	2	1
2	+1	+0	+0	+3	Don exalté supplémentaire	3	2
3	+1	+1	+1	+3	Don exalté supplémentaire	2	1

Nulle organisation ne regroupe les faiseurs de prodiges sous sa coupe, mais ils agissent souvent pour le compte d'Églises du Bien, de guildes ou de collèges bons, et autres institutions vouées aux causes vertueuses.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir faiseur de prodiges, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base aux sauvegardes.

Vol +5.

Dons. Chevalier des Étoiles, Élu des Compagnons ou Serviteur des Paradis, plus un don exalté supplémentaire.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins ou profanes de 3^e niveau, ou de manifester des facultés psioniques de 3^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du faiseur de prodiges (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de faiseur de prodiges :

Armes et armures. Le faiseur de prodiges ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Don exalté supplémentaire. À chaque niveau, le faiseur de prodiges gagne un don exalté supplémentaire. Il doit les choisir parmi la liste de dons exaltés du Chapitre 4.

Sorts supplémentaires par jour. À chaque niveau, le faiseur de prodiges bénéficie de sorts supplémentaires qui viennent s'ajouter à ceux qu'il est capable de lancer quotidiennement. Chacun s'applique au niveau de sort de son choix (encore faut-il qu'il y ait accès), mais il ne peut en ajouter qu'un seul à son niveau de sort le plus élevé. Comme le montre la Table 5-8, les utilisateurs de magie profane (bards, ensorceleurs et magiciens) en reçoivent moins que les utilisateurs de magie divine.

Par exemple, un prêtre de niveau 9 qui prend un niveau de faiseur de prodiges peut s'octroyer un sort de 5^e niveau supplémentaire (le plus haut auquel ait accès un prêtre de niveau 9) et un autre, à placer au choix entre le niveau 0 et le 4^e niveau. De son côté, un magicien



Une faiseuse de prodiges

de niveau 9 qui prend un niveau de faiseur de prodiges ne bénéficie que d'un sort supplémentaire, à placer au choix entre le niveau 0 et le 5^e niveau.

Un psion qui adopte cette classe de prestige reçoit chaque jour un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal à la moitié de la somme de ses niveaux de psion et de faiseur de prodiges. Un guerrier psychique bénéficie chaque jour d'un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au tiers de la somme de ses niveaux de guerrier psychique et de faiseur de prodiges. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts ou de psionique, le bonus ne s'applique qu'à celle qui lui permet de lancer des sorts ou de manifester des facultés de 3^e niveau. Si cela en concerne plusieurs, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage. Il lui est impossible de répartir les sorts ou points de pouvoir en bonus entre deux classes. Par exemple, un prêtre 5/magicien 5 prend un niveau de faiseur de prodiges. Il bénéficie de 2 sorts de prêtre ou de 1 sort de magicien en plus, en aucun cas de 1 sort dans chaque classe.

Une fois le choix du bonus fait, il est impossible de revenir dessus.

GARDIEN DE SEALTIEL

Sealtiel est le paragon tutélaire des gardiens et autres défenseurs, qui eux-mêmes veillent sur les faibles, combattent les forces du Mal quand elles s'en prennent à celles du Bien, et soutiennent les idéaux de la bonté et de la vérité face à la duperie et au mensonge. On appelle ses champions les gardiens de Sealtiel. Il s'agit d'un ordre de chevaliers qui a juré de soutenir tous les idéaux susmentionnés. Là où les poings de Raziel combattent le Mal sur son terrain, les gardiens de Sealtiel attendent que celui-ci vienne à eux.

La plupart des gardiens de Sealtiel sont des paladins, des guerriers et des rôdeurs. Parfois, prêtres et moines disposant de niveaux de combattant empruntent également cette voie, tout comme une poignée de guerriers/roublards. De leur côté, les lanceurs de sorts profanes se tournent rarement vers cette classe.

La vie de vagabond que mène la majeure partie des aventuriers ne convient guère à cette classe de prestige, dont les représentants préfèrent séjourner dans les régions civilisées pour protéger les gens. Cependant, il arrive que l'un d'eux joue un rôle de garde du corps pour un personnage important ou saint et voyage à ses côtés où qu'il se rende. Les gardiens PJ peuvent aisément tomber dans cette catégorie ou occuper un rôle de premier plan au sein d'une

TABLE 5-9 : GARDIEN DE SEALTIEL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	<i>Bouclier de la foi</i> , position défensive (1 fois/jour)
2	+2	+0	+2	+3	Cercle magique, <i>protection d'autrui</i>
3	+3	+1	+3	+3	Position défensive (2 fois/jour)
4	+4	+1	+4	+4	<i>Sang du martyr</i>
5	+5	+1	+4	+4	Position défensive (3 fois/jour)
6	+6	+2	+5	+5	<i>Aura de protection</i> (1 fois/jour)
7	+7	+2	+5	+5	Position défensive (4 fois/jour)
8	+8	+2	+6	+6	<i>Gloire du martyr</i>
9	+9	+3	+6	+6	Position défensive (5 fois/jour)
10	+10	+3	+7	+7	<i>Aura de protection</i> (3 fois/jour)

campagne centrée sur la défense d'une ville ou d'une citadelle. Les gardiens PNJ jouent généralement un rôle sédentaire.

Dés de vie. d12.

CONDITIONS

Pour devenir gardien de Sealtiel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétence. Degré de maîtrise de 5 Perception auditive.

Dons. Dur à cuire, Endurance, Serviteur des Paradis.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du gardien de Sealtiel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien de Sealtiel :

Armes et armures. Le gardien de Sealtiel ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Bouclier de la foi (Mag). Le gardien de Sealtiel peut user de *bouclier de la foi*, comme le sort du même nom, 3 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de prestige).

Position défensive (Ext). En cas de besoin,

le gardien de Sealtiel peut devenir une véritable citadelle vivante. Ce pouvoir lui permet de s'ancrer au sol pour gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution, d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA.

Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par niveau, mais ces points de vie disparaissent dès que la valeur de Constitution du gardien de Sealtiel retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences comme Déplacement silencieux et Saut. Il peut conserver sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le gardien de Sealtiel a



Un gardien de Sealtiel

le souffle coupé et subit un malus de -2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position défensive qu'un nombre de fois déterminé par son niveau (voir la Table 5-9). Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action (par exemple, il ne peut pas le faire pour bénéficier de l'apport de points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure).

Cercle magique (Sur). Un gardien de Sealtiel de niveau 2 ou plus est en permanence entouré par un effet de *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de prestige).

Protection d'autrui (Mag). Un gardien de Sealtiel de niveau 2 peut user de *protection d'autrui*, comme le sort du même nom, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de prestige).

Sang du martyr (Mag). Un gardien de Sealtiel de niveau 4 peut user de *sang du martyr**, comme le sort du même nom, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de prestige).

Aura de protection (Mag). Un gardien de Sealtiel de niveau 6 peut user d'*aura de protection*, comme le pouvoir du même nom, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de prestige). L'effet remplace celui de *cercle magique contre le Mal*.

Au niveau 10, le gardien peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour.

Gloire du martyr (Mag). Un gardien de Sealtiel de niveau 8 peut user de *gloire du martyr**, comme le sort du même nom, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de prestige).

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6.



Une initiée de Pistis Sophia Pistis Sophia :

INITIÉ DE PISTIS SOPHIA

Pistis Sophia est la moine de l'Hebdome Céleste. Contemplative, mystique et ascète, elle est le parangon tutélaire de tous ceux qui suivent une voie spirituelle semblable à la sienne. Ses initiés font de terribles sacrifices (qui prennent la forme de trois vœux), mais leur récompense est grande en terme de puissance spirituelle.

Tous les initiés de Pistis Sophia prennent quelques niveaux de moine au moins avant de rejoindre son ordre. Généralement, il s'agit de moines monoclassés. Cependant, des personnages issus d'autres classes subissent une conversion, jurent de renoncer à l'usage des armes, se multiclassent en moine et adoptent parfois cette classe de prestige. En général, les rares individus qui suivent ce parcours sont d'anciens paladins qui ont embrassé les vœux monastiques.

Les initiés de Pistis Sophia sont des membres de communautés spirituelles qui partagent une vie commune. Leur champ d'action n'est pas limité à leur monastère et beaucoup mettent d'ailleurs leurs dévotion spirituelle à l'épreuve en partant à l'aventure. Cependant, quand ils ne combattent pas les forces du Mal, on a plus de chances de les trouver dans leur monastère que dans une ville.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir initié de Pistis

Sophia, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base aux sauvegardes. Réf +5, Vig +5, Vol +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 9 en Concentration.

Dons. Frappe *ki* sanctifiée, Serviteur des paradis, Vœu pieux.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'initié de Pistis Sophia (et la caractéristique dont chacune dépend) sont :

Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discretion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'initié de

TABLE 5-10 : INITIÉ DE PISTIS SOPHIA

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de moine, poing des cieux
2	+1	+2	+2	+3	Châtiment du Mal (1 fois/jour), <i>détection du Mal</i>
3	+2	+3	+3	+3	Esquive instinctive
4	+3	+3	+4	+4	Résistance à l'électricité (5), vœu pieux
5	+3	+3	+4	+4	Châtiment du Mal (2 fois/jour)
6	+4	+4	+5	+5	Esquive instinctive supérieure
7	+5	+4	+5	+5	Résistance à l'électricité (10), vœu pieux
8	+6	+4	+6	+6	Châtiment du Mal (3 fois/jour)
9	+6	+5	+6	+6	Esquive extraordinaire
10	+7	+5	+7	+7	Transformation céleste, vœu pieux

Armes et armures. L'initié de Pistis Sophia ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures. S'il enfle une armure, il subit les mêmes malus qu'un moine.

Aptitudes de moine. Le personnage fait la somme de ses niveaux d'initié de Pistis Sophia et de moine pour déterminer son bonus à la CA, ses dégâts mains nues, le malus qu'il subit quand il a recours à déluge de coups, sa vitesse de déplacement et sa frappe *ki*. Par contre, il ne bénéficie pas des autres avantages liés à la progression du moine.

Poings des cieux. Un initié de Pistis Sophia de niveau 1 gagne Poing des cieux en qualité de don supplémentaire, même s'il n'a pas la valeur de Sagesse nécessaire.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un initié de Pistis Sophia de niveau 2 peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque à mains nues normale. Dans ce cas, il ajoute un bonus de +4 au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveaux 5 et 8, l'initié de Pistis Sophia obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal.

Détection du Mal (Mag). Un initié de Pistis Sophia de niveau 2 ou plus peut lancer *détection du Mal* à volonté. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 3, l'initié de Pistis Sophia peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Résistance à l'électricité (Ext). Au fil de sa progression sur la voie des disciplines célestes, l'initié de Pistis Sophia en vient à partager l'immunité contre l'électricité dont jouissent les archons, du moins partiellement. Il bénéficie donc d'une résistance à l'électricité (5) au niveau 4 et d'une résistance à l'électricité (10) au niveau 7.

Vœu pieux. Aux niveaux 4, 7 et 10, l'initié de Pistis Sophia gagne un don supplémentaire à choisir parmi la liste qui suit : Vœu d'abstinence, Vœu de chasteté, Vœu de non-violence, Vœu d'obéissance, Vœu de pauvreté, Vœu de pureté.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 6, l'initié de Pistis Sophia ne peut plus être pris en tenaille, sauf si son adversaire a au moins 4 niveaux de roublard de plus que le niveau global du personnage.

Esquive extraordinaire (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un initié de Pistis Sophia de niveau 9 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Transformation céleste (Ext). Quand il atteint le niveau 10, l'initié de Pistis Sophia transcende ses origines mortelles et devient une créature des cieux. Il acquiert le type Extérieur (natif) et bénéficie d'une réduction des dégâts (10/impie).

LION DE TALISID

Souverain incontesté des guardinals, Talisid le Lion Céleste est une incroyable force du Bien et du Bien seul, qui ne se soucie pas des affaires de la Loi et du Chaos. C'est également un druide puissant. Du reste, ses champions, mortels et guardinals, sont des druides et des rôdeurs qui partagent sa haine du Mal et son amour de la nature. Connus sous le nom de lions de Talisid, ces protecteurs de la nature et champions du Bien agissent à l'image de leur céleste tuteur, adoptant des compagnons animaux, prenant l'apparence de grands félins et rugissant tels des léonals.

Druides et rôdeurs constituent le gros des lions de Talisid, d'autant que seuls les personnages dotés d'un compagnon animal ont le droit d'entamer cette classe de prestige. Certains druides/rôdeurs se tournent également vers cette classe. Par contre, les guerriers/druides et prêtres/rôdeurs sont moins nombreux.

À l'instar de leur protecteur guardinal, les lions de Talisid travaillent généralement seuls ou en petits groupes, mais rarement avec d'autres membres de cette classe. Les PNJ parcourent les étendues sauvages, luttant contre tous les aspects du Mal qui souillent la nature. Ils s'intéressent de près aux régions où le Mal corrompt la nature par le biais d'un climat et de créatures maléfiques.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir lion de Talisid, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Neutre bon.

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 9 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 9 en Survie.

Don. Élu des compagnons.

Sorts. Faculté de lancer *convocation d'alliés naturels II*.

Spécial. Le personnage doit posséder un compagnon animal au titre d'une aptitude de classe.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du lion de Talisid (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

TABLE 5-11 : LION DE TALISID

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Compagnon animal, courage du lion	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+3	+3	Odorat	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	Forme animale (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+4	+4	Compagnon exalté, forme animale (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	Bond du lion, forme animale (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+2	+5	+5	Forme animale (taille G)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+5	Célérité du lion	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+2	+6	+6	Forme animale (4 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+6	Forme animale (taille TP)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+3	+7	+7	Rugissement de léonal	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de lion de Talisid :

Armes et armures. Le lion de Talisid ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Compagnon animal (Ext). Le personnage fait la somme de ses niveaux de lion de Talisid et de ses niveaux de druide effectifs (son niveau de druide ou la moitié de son niveau de rôdeur) pour déterminer le profil de son compagnon animal.

Courage du lion (Ext). Le lion de Talisid est immunisé contre la terreur (magique ou non) et bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets mentaux.

Sorts. À chaque niveau de lion de Talisid, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Odorat (Ext). Au niveau 2, le lion de Talisid gagne le pouvoir spécial d'odorat. Celui-ci lui permet de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur.

Forme animale (Sur). Une fois par jour, un lion de Talisid de niveau 3 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Ceci fonctionne sur le même principe que le pouvoir de forme animale de druide. Les lions de Talisid préfèrent se transformer en grands félins (jaguar ou léopard à bas niveau), mais ils ne sont pas limités à ces seules formes.

Comme l'indique la Table 5-11, le personnage dispose d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 4, 5 et 8. De plus, un lion de Talisid de niveau 6 peut prendre la forme d'un animal de taille G, et un lion de Talisid de niveau 9 celle d'un animal de taille P.

Si le personnage est également un druide, il a le droit d'ajouter ses niveaux de

lion de Talisid -2 à ses niveaux de druide pour déterminer l'envergure de son pouvoir de forme animale. Par exemple, un druide 8/lion de Talisid 6 use de forme animale comme un druide de niveau 12. Il peut donc prendre la forme de plantes et d'animaux de taille G ou TP, et ce 4 fois par jour.

Compagnon exalté. Au niveau 4, le lion de Talisid gagne Compagnon exalté en qualité de don supplémentaire.

Bond du lion (Ext). Au niveau 5, le lion de Talisid peut effectuer une attaque à outrance au terme d'une charge.

Célérité du lion (Ext). Dès le niveau 7, le lion de Talisid peut agir comme s'il était sous l'effet d'un sort de *rapidité* pendant 1 round par niveau de classe et par jour. Il ne s'agit pas forcément de rounds consécutifs.

Rugissement de léonal (Sur). Trois fois par jour, un lion de Talisid de niveau 10 est capable de pousser un rugissement reproduisant les effets du sort *rugissement de léonal* (cf. Chapitre 6). Le DD de sauvegarde est égal à 20 + modificateur de Charisme du personnage.

MAGE EXALTÉ

Certains légendes prétendent que les ensorceleurs tirent leurs facultés magiques innées du sang draconique qui coule dans leurs veines. Du reste, un grand nombre d'entre eux (et plus particulièrement les kobolds) soutiennent haut et fort cette thèse. Cela amuse cependant les ensorceleurs aasimars qui savent pertinemment que les dragons ne constituent pas les seules sources de puissance profane spontanée. Du reste, la puissance de certains bardes et ensorceleurs est incontestablement d'origine céleste, qu'elle relève d'une lignée entière ou d'une simple grâce. Ces individus sont des mages exaltés, les lanceurs de sorts spontanés qui usent de magie en canalisant l'énergie céleste.

Seuls les personnages qui lancent des sorts profanes spontanés peuvent débiter cette classe de prestige, ce qui signifie qu'elle est limitée aux bardes et aux ensorceleurs dans la plupart des campagnes.

Souvent, les mages exaltés sont des aventuriers qui usent de ce don qu'est leur pouvoir pour combattre le Mal. Ils se rendent en ces lieux où leur pouvoir de *châtiment sacré* est le plus utile. Du coup, on

les trouve rarement au sein de villes ou de villages paisibles. Ils se

joignent habituellement à des groupes d'aventuriers exaltés, mais rarement à d'autres mages de leur type.

Dés de vie. d4.

Un lion de Talisid



CONDITIONS

Pour devenir mage exalté, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base aux sauvegarde. Vol +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 9 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).

Dons. Sort consacré, Sort purifié.

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes spontanés de 3^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mage exalté (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Utilisation d'objets magiques. Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mage exalté :

Armes et armures. Le mage exalté ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Liste de sorts exaltés. Le mage exalté a accès à des sorts qui ne figurent normalement pas sur les listes de lanceurs de sorts profanes. Sa liste de sorts supplémentaires apparaît plus bas. Au niveau 1, le personnage ajoute donc à sa liste de sorts les sorts du 1^{er} au 3^e niveau. Chaque niveau de classe de prestige lui permet d'ajouter deux autres niveaux de sort à sa liste. Cela ne signifie pas qu'il les connaît automatiquement, mais simplement qu'il peut les ajouter à ses sorts connus.

Connaissance magique (Ext). Au niveau 1, le mage exalté apprend deux nouveaux sorts profanes, à choisir parmi les niveaux auxquels il a accès et parmi sa liste habituelle ou la liste figurant plus bas. Cela ne lui confère pas d'emplacement de sort quotidien supplémentaire.

Consécration accélérée (Ext). Au niveau 2, le mage exalté peut lancer des sorts

spontanés accompagnés du don Sort consacré sans allonger leur temps d'incantation.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de mage exalté, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane. Il obtient les sorts par jour, les sorts connus et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme des pouvoirs de barde, un meilleur familial, etc. Il est toutefois capable de changer ses sorts connus tous les deux niveaux équivalents de barde ou d'ensorceleur. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Don exalté supplémentaire. Au niveaux 3 et 5, le mage exalté gagne un don supplémentaire. Il doit les choisir parmi la liste de dons exaltés du Chapitre 4.

Purification accélérée (Ext). Au niveau 4, le mage exalté peut lancer des sorts spontanés accompagnés du don Sort purifié sans allonger leur temps d'incantation.

Sorts sanctifiés. Un mage exalté de niveau 5 peut lancer des sorts sanctifiés comme s'ils comptaient parmi ses sorts connus.

Liste de sorts du mage exalté

Les mages exaltés choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. Bénédiction, vision des cieux*.

2^e niveau. Consécration, zone de vérité.

3^e niveau. Lumière brûlante, main du berger.

4^e niveau. Allié d'outreplan, aspect divin mineur*, châtiment sacré, épée de conscience*.

5^e niveau. Couronne de flamme*, foudre céleste*, marque de la justice, sanctification.

6^e niveau. Allié majeur d'outreplan, aspect divin*, éclair de gloire*.

7^e niveau. Châtiment vertueux*, paroles sacrées, tempête céleste*.

8^e niveau. Allié suprême d'outreplan, aura sacrée.

9^e niveau. Aspect divin suprême*.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.



Un mage exalté

le martyr exalté est un personnage exalté qui poursuit une

MARTYR EXALTÉ

Les personnages animés par la vengeance, la cupidité et autres désirs vils reviennent parfois d'entre les morts sous la forme de fantômes, de revenants et autres morts-vivants. À l'inverse,

TABLE 5-12 : MAGE EXALTÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Connaissance magique, liste de sorts exaltés (3 ^e)	—
2	+1	+0	+0	+3	Consécration accélérée, liste de sorts exaltés (5 ^e)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Don exalté supplémentaire, liste de sorts exaltés (7 ^e)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Liste de sorts exaltés (9 ^e), purification accélérée	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Don exalté supplémentaire, sorts sanctifiés	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

vie terrestre au terme de son calvaire plutôt que de rejoindre les rangs des suppliants des plans célestes, et ce pour finir quelque tâche inachevée. Peu après son supplice (1d4+1 jours), le martyr exalté revient sous la forme d'un corps spirituel pour achever la sainte mission qui a conduit à son calvaire. (Pour plus de détails sur le martyr, reportez-vous à *Sacrifice héroïque et martyr*, dans le Chapitre 2.)

En général, un personnage activement impliqué dans une aventure aux desseins exaltés et martyrisé dans ce sens a une bonne raison de faire son retour via cette classe de prestige. Parmi les raisons suffisamment saintes pour justifier sa réapparition, on trouve la participation à la chute d'un tyran, la récupération d'une relique ou d'un artefact visant à repousser un grand Mal, ou la défense d'une ville face à une armée de fantômes. Le but du personnage n'est pas forcément à court terme et sa réalisation peut dépendre d'une campagne entière, mais le temps qui lui est imparti dans le plan Matériel est limité.

Les martyrs exaltés sont très rares et sont plus souvent des PJ que des PNJ, tout simplement parce que ce sont généralement les personnages joueurs qui entreprennent les quêtes les plus saintes pouvant conduire à cet état d'existence

Dés de vie. d12.

CONDITIONS

Pour devenir martyr exalté, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base aux sauvegardes. Réf +2, Vig +2, Vol +2.

Compétences. Degré de maîtrise de 9 dans une compétence au choix, Langue (céleste).

Dons. Auréole de lumière, un don exalté au choix.

Spécial. Le personnage doit avoir vécu un martyr (cf. Chapitre 2), sans pour autant avoir été rappelé à la vie ensuite. Fait exceptionnel, le personnage devient alors un martyr exalté de niveau 0. Dès qu'il accumule suffisamment de points d'expérience pour prendre un autre niveau, il lui faut devenir un martyr exalté de niveau 1.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du martyr exalté (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de martyr exalté :

Armes et armures. Le martyr exalté ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Corps spirituel (Ext). Quand le personnage renaît sous la forme d'un martyr exalté de niveau 0, il emprunte un corps spirituel. Son type devient immortel (cf. Chapitre 8). Il acquiert alors les attributs et traits de ce type.

Les immortels n'ont pas de valeur de Constitution. En outre, le personnage rejoue ses points de vie en lançant des d12 à la place de ses dés de vie raciaux et de classe.

Le corps spirituel est constitué de chair tangible. Il n'est ni fantomatique ni intangible. Ses valeurs de caractéristique ne changent pas (à l'exception de sa valeur de Constitution) et son profil reste le même, mais il n'est plus vivant.

Augmentation de Charisme. Au niveau 1, la valeur de Charisme du martyr exalté augmente de +2. Il en va de même au niveau 5.

Un martyr exalté



Bonus de parade (Sur). Un martyr exalté de niveau 1 gagne un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme.

Dessein sacré (Ext). Un martyr exalté de niveau 1 bénéficie d'un bonus de sainteté de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, tests de caractéristique et tests de compétence liés à l'accomplissement de sa quête. Ce bonus passe à +2 au niveau 3 et augmente ensuite de +1 tous les 3 niveaux (+3 au niveau 6 et +4 au niveau 9).

TABLE 5-13 : MARTYR EXALTÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
0	+0	+0	+0	+2	Corps spirituel
1	+0	+0	+0	+2	Augmentation de Charisme, bonus de parade, dessein sacré (+1)
2	+1	+0	+0	+3	Bénédictio, cercle magique contre le Mal
3	+1	+1	+1	+3	Dessein sacré (+2), lumière du jour
4	+2	+1	+1	+4	Détection du Mal, immunité contre l'acide
5	+2	+1	+1	+4	Augmentation de Charisme, aura de protection
6	+3	+2	+2	+5	Dessein sacré (+3), protection d'autrui
7	+3	+2	+2	+5	Brillance céleste, immunité contre le froid
8	+4	+2	+2	+6	Aura sacrée
9	+4	+3	+3	+6	Dessein sacré (+4), immunité contre l'électricité
10	+5	+3	+3	+7	Ascension finale, perfection

Bénédition (Mag). Trois fois par jour, un martyr exalté de niveau 2 au moins peut user de *bénédition*, comme le sort du même nom.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Au niveau 2, le martyr exalté est en permanence entouré par une aura protectrice qui fonctionne sur le même principe que le sort *cercle magique contre le Mal*.

Lumière du jour (Sur). Un martyr exalté de niveau 3 peut user de *lumière du jour* à volonté, comme le sort du même nom (action libre).

Immunité contre l'acide (Ext). Au niveau 4, le martyr exalté est immunisé contre l'acide.

Détection du Mal (Mag). Un martyr exalté de niveau 4 peut user de *détection du Mal* à volonté, comme le sort du même nom (action libre).

Aura de protection (Mag). Un martyr exalté de niveau 5 peut user d'*aura de protection*, comme le pouvoir du même nom. L'effet remplace celui de *cercle magique contre le Mal*.

Protection d'autrui (Mag). Un martyr exalté de niveau 6 peut user de *protection d'autrui*, 3 fois par jour, comme le sort du même nom.

Brillance céleste (Mag). Un martyr exalté de niveau 7 peut user de *brillance céleste*, 1 fois par jour, comme le sort du même nom.

Immunité contre le froid (Ext). Au niveau 7, le martyr exalté est immunisé contre le froid.

Aura sacrée (Sur). Au niveau 8, l'aura de protection du martyr exalté s'accompagne d'un effet reproduisant le sort *aura sacrée*. Celle-ci ne protège que le personnage, contrairement à l'aura de protection qui s'étend toujours sur un rayon de 3 mètres.

Immunité contre l'électricité (Ext). Au niveau 9, le martyr exalté est immunisé contre l'électricité.

Perfection (Sur). Un martyr exalté de niveau 10 est aussi proche de la perfection que peut l'être un mortel. On le considère comme un céleste pour tout ce qui est des sorts et effets affectant les célestes. On le considère également comme un archon s'il est loyal, comme un éladrin s'il est chaotique et comme un guardinal s'il est neutre. S'il s'agit d'un lanceur de sorts, il peut jeter des sorts ayant les composantes céleste, archon, guardinal ou éladrin.

Ascension finale. Quand un martyr exalté gagne suffisamment de points d'expérience pour atteindre le

niveau suivant, son corps spirituel, qui a atteint la perfection, est emmené dans les plans supérieurs.

Un martyr exalté n'a pas le droit de prendre des niveaux dans quelque autre classe que ce soit pour retarder son ascension finale. Dès lors qu'il débute cette classe de prestige, il ne peut prendre que des niveaux de martyr exalté.

Code de conduite. Un martyr exalté qui réalise une action maléfique est détruit sur-le-champ et jugé dans les plans supérieurs.

MYSTIQUE CÉLESTE

Même les archons des premiers niveaux de Céleste ne saisissent pas les mystères du septième paradis ascendant, la strate de Chronias. Selon les légendes, ceux qui y pénètrent voient leur bonté magnifiée jusqu'à ce que leur essence se mêle à Céleste en personne. Depuis leur demeure et leurs études du plan Matériel, les mystiques célestes s'efforcent de parvenir à l'unité parfaite avec le Bien ultime. En méditant sur le mystère du Paradis Illuminé, ils pensent se rapprocher de la pureté, du Bien et de la perfection. En devenant meilleurs, ils atteignent le septième paradis et découvrent ce qu'ils décrivent comme une parfaite extinction et une parfaite immortalité, l'unité avec le plus grand Bien de tous les plans.

La voie qu'emprunte le mystique céleste est à la fois ésotérique et mystérieuse. Elle attire généralement les magiciens et autres personnages démontrant un intérêt académique pour les plans, et plus particulièrement les plans supérieurs, leurs habitants et la trame même de la réalité.

Prêtres, ensorceleurs et moines se tournent également vers cette classe.

Barbares, druides, guerriers, rôdeurs et roublards font rarement montre de l'intérêt et de la discipline

nécessaires pour emprunter la voie contemplative du mystique céleste.

Les mystiques célestes sont habituellement des solitaires plongés dans l'étude de manuscrits obscurs et de techniques de méditation. Cependant, ils s'intéressent de près au monde et cherchent à le changer, faisant le bien



Un mystique céleste

TABLE 5-14 : MYSTIQUE CÉLESTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Bénédition du paradis argenté	—
2	+1	+0	+0	+3	Sorts célestes	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	Bénédition du paradis doré	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Bénédition du paradis perlé	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Bénédition du paradis cristallin	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+2	+6	Bénédition du paradis de platine	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	Bénédition du paradis scintillant	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	Bénédition du paradis illuminé	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

en aidant les nécessiteux et les indigents. Il n'est donc pas rare de les trouver au sein de groupes d'aventuriers (constitués d'individus aux sentiments tout aussi nobles) ou d'organisations luttant contre le Mal et soutenant la cause du Bien.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir mystique céleste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

Dons. Serviteur des Paradis, Vœu d'abstinence, Vœu pieux.

Sorts. Faculté de lancer des sorts de 4^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mystique céleste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Diplomatie (Cha), Connaissances (religion) (Int) et Premiers secours (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mystique céleste :

Armes et armures. Le mystique céleste ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Bénédiction du paradis argenté (Sur). Un mystique céleste de niveau 1 bénéficie d'une résistance à l'électricité (10) et d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies, le poison et la pétrification. En outre, un *cercle magique contre le Mal* l'entoure en permanence. Celui-ci est identique au sort du même nom (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage).

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de mystique céleste, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Sorts célestes. Dès le niveau 2, le mystique céleste lance des sorts comme s'il était un archon. Il peut donc jeter les sorts du Chapitre 6 qui ont « céleste » ou « archon » pour composante, du moins s'il remplit certaines conditions (le sort doit figurer sur sa liste et être d'un niveau que le personnage est susceptible de lancer, sans oublier la valeur de caractéristique minimale requise). Il ne gagne aucune autre particularité de céleste. Par exemple, il n'est pas immunisé contre la trompe des archons.

Bénédiction du paradis doré (Sur). Un mystique céleste de niveau 3 ou plus est immunisé contre les sorts de mort et effets de mort magique.

Bénédiction du paradis perlé (Sur). Un mystique céleste de niveau 5 conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. En outre, il a droit à un test de savoir mystique accompagné d'un bonus égal à son

niveau de classe + son modificateur d'Intelligence pour voir s'il connaît des informations de choix au sujet de gens, de lieux ou d'objets légendaires. S'il possède au moins 5 degrés de maîtrise en Connaissances (histoire), il bénéficie d'un bonus de synergie de +2 au test. Autrement, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que savoir bardique.

Bénédiction du paradis cristallin (Sur). Un mystique céleste de niveau 7 est capable de soigner ses blessures. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à trois fois son niveau de classe. Il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup. En outre, il est immunisé contre les maladies et le poison et bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'Enchantement.

Bénédiction du paradis de platine (Sur). Un mystique céleste de niveau 8 a le pouvoir de canaliser l'énergie magique en un éclair de puissance sainte. Cet éclair prend la forme d'une attaque de contact à distance. Sa portée est longue (120 m + 12 m/niveau de classe) et il inflige 4d6 points de dégâts plus 1d6 points de dégâts par niveau du sort canalisé pour créer l'effet. Par exemple, un mystique céleste qui canalise un sort de niveau 7 en puissance sainte inflige 11d6 points de dégâts à la cible de l'éclair s'il la touche.

Bénédiction du paradis scintillant (Sur). Un mystique céleste de niveau 9 bénéficie d'une résistance à la magie (20) et d'une réduction des dégâts (10/impie).

Bénédiction du paradis illuminé (Sur). Un mystique céleste de niveau 10 est entouré par une aura d'énergie positive de 3 mètres de rayon. Au sein de celle-ci, la vie s'épanouit : les couleurs sont plus vives, les flammes plus chaudes, les bruits plus forts et les sensations plus intenses. (Cet effet est purement sensoriel et ne change rien en termes de jeu.) Toutes les créatures vivantes prises dans la zone (ce qui inclut le personnage) bénéficient du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée (2) tant qu'elles y restent. Les morts-vivants de moins de 10 DV sont incapables de pénétrer dans la zone d'effet de l'aura et ceux qui entrent en contact avec celle-ci sont renvoyés. Les autres ont le droit de pénétrer dans la zone et ne sont pas affectés. Ils ne bénéficient bien évidemment pas de la guérison accélérée.

POING DE RAZIEL

Les poings de Raziel constituent un ordre de chevaliers dédié au céleste tutélaire de la guerre sainte menée contre le Mal. Parmi ses membres, on trouve de nombreux paladins, ainsi que des prêtres, des guerriers, des rôdeurs et quelques hommes d'armes loyaux bons. Là où les champions de Sealtiel protègent les communautés du Bien des assauts du Mal, les croisés de Raziel mènent la charge partout où est tapi le Mal. Ils ont fait du châtement du Mal leur quête et leur spécialité.

Pour devenir un poing de Raziel, le personnage doit être pourvu de facultés de lanceur de sorts divins. Les représentants de cette classe de prestige sont donc en majorité des paladins et des prêtres, parfois des guerriers/prêtres ou rôdeurs/prêtres. Étrangement, l'ordre abrite un certain nombre de barbares qui se sont multiclassés en prêtre avant de se tourner vers cette classe de prestige. Ces féroces guerriers semblent attirés par le credo des croisés de Raziel.

Les poings de Raziel constituent un ordre de combattants d'élite ordonnés et disciplinés.

Pendant, pour tirer le meilleur parti de leurs pouvoirs, ce sont généralement les chefs ou les conseillers de groupes d'aventuriers, d'unités militaires ou d'armées de royaumes bons, qui œuvrent conjointement avec des membres d'autres classes.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir poing de Raziel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Diplomatie.

Don. Attaque en puissance, Serviteur des Paradis.

Sorts. Faculté de lancer *faveur divine*.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du poing de Raziel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de poing de Raziel :

Armes et armures. Le poing de Raziel est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de tous les types d'armure.

Cercle magique (Sur). Un poing de Raziel de niveau 1 est en permanence entouré par un effet de *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage).

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un poing de Raziel peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé. Au niveaux 3, 5, 7 et 9, le poing de Raziel obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal.

Si le personnage possède également des niveaux de paladin, faites la somme des utilisations quotidiennes des deux classes. Dans ce cas, le bonus aux dégâts est égal à son niveau de poing de Raziel plus son niveau de paladin. Les avantages de ce pouvoir ne sont pas cumulables avec ceux que procure le domaine de la Destruction.

En plus de la fonction de châtiment du Mal, le personnage bénéficie de pouvoirs spéciaux selon son niveau.

Bien. Au niveau 1, quand le poing de Raziel châtie un adversaire d'alignement mauvais, on considère que son arme est d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de son adversaire, comme s'il possédait le don Châtiment exalté.

Confirmé. Au niveau 3, quand le poing de Raziel châtie un adversaire d'alignement mauvais, tous ses jets critiques sont automatiquement couronnés de succès (pas besoin de relancer le dé d'attaque). Contrairement à *bénédiction d'arme*, ceci fonctionne même si l'arme bénéficie déjà d'un effet magique lié aux coups critiques.

Saint. Au niveau 5, quand le poing de Raziel châtie un adversaire



Un poing de Raziel

TABLE 5-15 : POING DE RAZIEL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+0	Cercle magique, châtiment du Mal (Bien) (1 fois/jour)	—
2	+2	+0	+3	+0	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+3	+1	+3	+1	Châtiment du Mal (confirmé) (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+4	+1	+4	+1	Coup martial sanctifié	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (saint) (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+6	+2	+5	+2	Destruction d'objet maléfique	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+7	+2	+5	+2	Châtiment du Mal (fiélon) (4 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+8	+2	+6	+2	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+9	+3	+6	+3	Châtiment du Mal (multiple) (5 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+10	+3	+7	+3	Coup martial saint	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

d'alignement mauvais, on considère que son arme est sainte et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les créatures maléfiques. Ces dégâts supplémentaires sont cumulables avec ceux découlant du châtiment, mais pas avec ceux dus au don Coup martial sanctifié ou à la propriété spéciale sainte d'une arme.

Fiélon. Au niveau 7, quand le poing de Raziel châtie un adversaire d'alignement mauvais, son arme inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires aux Extérieurs et morts-vivants d'alignement mauvais, et non +2d6 points de dégâts. Si le personnage possède également le don Châtiment exalté, ces dégâts sont doublés.

Multiple. Au niveau 9, quand le poing de Raziel châtie un adversaire d'alignement mauvais, des éclairs de puissance sacrée jaillissent de la cible et frappent jusqu'à 5 sujets maléfiques supplémentaires situés dans un rayon de 9 mètres, au choix du personnage.

Chaque cible subit 2d6 points de dégâts, voire 2d8 s'il s'agit d'Extérieurs ou de morts-vivants maléfiques.

Un jet de Réflexes réussi (DD 15 + modificateur de Charisme du poing de Raziel) permet de réduire ces dégâts de moitié.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de poing de Raziel, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, un destrier, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Coup martial sanctifié. Au niveau 4, le poing de Raziel gagne le don Coup martial sanctifié en qualité de don supplémentaire.

Destruction d'objet mauvais (Sur). Au niveau 6, quand le poing de Raziel attaque un objet maléfique (comme une *épée impie* ou un *crâne des ténèbres*) ou une créature artificielle d'alignement

mauvais (comme l'horreur chasserresse), il inflige des dégâts doublés. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec l'avantage que procure le don Destruction d'arme suprême.

Coup martial saint (Sur). L'arme d'un poing de Raziel de niveau 10 fonctionne sur le même principe qu'une arme sainte, infligeant 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures maléfiques, même quand il n'use pas de châtiment du Mal. Ces dégâts ne sont pas cumulables avec ceux dus au don Coup martial sanctifié ou à la propriété spéciale sainte d'une arme.

PROPHÈTE D'ÉRATHAOL



Une prophétesse d'Érathaol

Le prophète d'Érathaol est un visionnaire, un médium céleste qui décrète les jugements à l'encontre du Mal et de la corruption, réconfortant les opprimés et dévoilant l'œuvre des archons au monde. Il use de résonance et permet aux esprits célestes d'utiliser son corps pour agir dans le plan Matériel. Dans la mesure où ces créatures célestes connaissent le futur, le prophète perçoit les événements à venir. Cependant, son objectif principal reste de changer le présent pour donner naissance à un futur meilleur, où l'ordre et le Bien règneront en maîtres incontestés.

La plupart des prophètes d'Érathaol sont des prêtres, qu'il s'agisse de serviteurs de dieux comme Héronéus ou Moradin, ou de défenseurs d'idéaux loyaux bons qui ne vénèrent pas de divinité. Cependant, le don de prophétie est aveugle et des membres de toutes les classes de lanceur de sorts peuvent prendre la parole au nom des cieux.

Les prophètes d'Érathaol ne sont pas les oracles vers lesquels les gens se tournent pour savoir s'ils peuvent lancer une affaire commerciale, débiter une guerre ou gagner quelque faveur. En effet, les prophètes offrent souvent des réponses que

TABLE 5-16 : PROPHÈTE D'ÉRATHAOL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+2	+2	Extasie	—
2	+1	+3	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+3	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+4	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+4	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+5	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+5	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+6	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+6	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+7	+7	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

nul ne souhaite entendre. Les souverains loyaux bons en prennent parfois pour conseillers, mais même le mieux intentionné des rois a parfois du mal à interpréter et à suivre les conseils d'un tel individu. Privés d'employeur, la plupart des prophètes embêtent le monde dans les palais, dans les rues ou sur les marchés, proclamant leurs jugements célestes à qui veut bien les entendre.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir prophète d'Érathaol, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Art de la magie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Dons. École renforcée (Divination), Serviteurs des Paradis, Vœu de chasteté, Vœu pieux.

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 4^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du prophète d'Érathaol (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prophète d'Érathaol :

Armes et armures. Le prophète d'Érathaol ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Extasie (Sur). Une fois par jour et par niveau de classe, le prophète d'Érathaol peut se mettre dans un état de transe extatique permettant à une créature céleste de prendre le contrôle de son esprit et de son verbe. Il s'agit d'une version mineure de résonance céleste (cf. Chapitre 2). Le personnage est sans défense durant 1 round pendant que le céleste parle par son intermédiaire. L'identité et les révélations du céleste sont à l'entière discrétion du MD, mais celles-ci ont toujours un lien plus ou moins étroit avec les événements en cours. En règle générale, ce pouvoir a l'un des effets suivants :

- Test de Connaissances accompagné d'un bonus égal au niveau global du prophète +5.
- Test de savoir bardique accompagné d'un bonus égal au niveau global du prophète +5.
- Sort de *divination*.
- Sort de *détection du Mal*.
- Sort de *discours captivant* (le prophète a le droit de continuer de parler après le round d'extasie, l'effet se poursuivant alors).
- Sort d'*espoir*.
- Sort de *pénitence*.
- Effet de *phylactère du croyant*, ce qui permet au prophète d'identifier les créatures d'alignement mauvais et d'éviter de commettre un acte maléfique.
- Sort de *communion* (si le prophète sacrifie 500 PX).

Malheureusement, au moment où le prophète d'Érathaol cède le contrôle de son esprit au céleste, il est vulnérable à la possession d'entités malicieuses. Si un fiélon ou un fantôme doué de facultés de possession est sous forme éthérée, à 9 mètres ou moins du prophète, et s'il n'est pas pris au dépourvu au moment où le personnage use d'extasie, il peut tenter de le posséder. Le prophète subit un malus

de -2 au jet de Volonté visant à résister à la possession. En cas d'échec, il n'est pas conscient de la présence de la créature dans son corps. Le monstre empêche tout céleste d'y entrer et peut se faire passer pour une telle créature, prenant alors la parole comme chacun s'y attend. Si la créature choisit de ne pas dévoiler sa présence, tout porte à croire que l'utilisation du pouvoir a échoué.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de prophète d'Érathaol, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

SEIGNEUR DES CIEUX

Croisé elfe, le seigneur des cieux profite du lien dont il dispose avec les créatures volantes et de la puissance des vents pour combattre le Mal. Il n'entretient généralement pas de relations avec les communautés elfiques car il s'attache davantage aux affaires quotidiennes du monde. Les seigneurs elfes qui préféreraient le voir s'éloigner des races éphémères ne comprennent évidemment pas son point de vue. Les seigneurs de cieux sont généralement issus des rangs des guerriers, des druides et des rôdeurs.

Planant au-dessus du monde des hommes, le seigneur des cieux observe. Depuis ces hauteurs, il apprend à aimer la beauté du monde d'en dessous, suit les courants aériens et exploite la fureur des tempêtes. Il peut disparaître en quelques secondes en se dissimulant parmi les nuages. Au combat, sa simple présence rassure tous ses alliés.

Le seigneur des cieux joue souvent un rôle d'éclaircisseur aérien, surveillant les mouvements des armées maléfiques et observant les régions difficilement accessibles par voie terrestre. C'est également un messager capable de parcourir rapidement de grandes distances quand on ne peut compter sur la magie. Il brille avant tout quand le Mal affiche son hideux visage dans les cieux, mais c'est aussi un bon combattant au sol et dans les donjons.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur des cieux, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Race. Elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Dressage, degré de maîtrise de 10 en Équitation.

Dons. Attaque au galop ou Tir monté, Combat monté, un don exalté.

Spécial. Le personnage doit vivre et méditer pendant 1 semaine entière au sommet d'une montagne.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur des cieux (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de seigneur des cieux :

Armes et armures. Le seigneur des cieux est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port de tous les types d'armure.

Sorts. Tous les deux niveaux de seigneur des cieux, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes

précédentes pratiquant la magie. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets, des points de vie supplémentaires, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Appel de monture volante (Sur). Dès le niveau 1 et au prix d'une action complexe, le seigneur des cieux peut appeler une monture volante qui l'épaula dans sa croisade contre le Mal. Cette monture peut être un aigle géant céleste, un hibou géant céleste ou un pégase céleste (pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré page 72). Elle reste aux côtés du personnage jusqu'à sa mort ou son renvoi. Elle mange et se repose normalement, et le personnage doit subvenir à tous ses besoins.

Ce pouvoir est un effet d'Invocation (appel). Si sa monture meurt, le personnage peut la rappeler à la vie ou en appeler une autre. Cependant, il ne peut appeler une nouvelle monture qu'après avoir passé une semaine entière à méditer au sommet d'une montagne.

Yeux d'aigle (Ext). Le seigneur des cieux a la vue perçante d'un aigle. Quand il se trouve dans les airs, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 aux tests de Détection.

Chevauchée des vents (Ext). Au niveau 2, le seigneur des cieux est le maître des vents, au sein desquels il guide sa monture avec une grande aisance. Quand il chevauche sa monture volante, les

Un seigneur des cieux



malus aux attaques à distance subis en cas de vent diminuent de 2 points (pas de malus par vent important, malus de -2 par vent violent). Il a le droit d'effectuer des attaques à distance en cas de tempête, mais elles s'accompagnent d'un malus de -4. Au sein d'un ouragan, ce malus passe à -8. Par contre, dans ces deux cas de figure, ni le personnage ni sa monture ne subissent le moindre malus aux tests de Perception auditive.

Tous deux se déplacent normalement en cas de vent violent ou de tempête (ils ne sont donc pas stoppés). Cependant, un ouragan réduit de moitié la vitesse de déplacement en vol de la monture du personnage.

Science du combat monté (Ext). Au niveau 3, le seigneur des cieux est un cavalier émérite, ce qui lui permet de protéger sa monture. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le don Combat monté, mais le personnage bénéficie d'un bonus de +2 au test d'Équitation. Ce bonus passe à +4 au niveau 5, à +6 au niveau 7 et à +8 au niveau 9.

Charge mortelle (Ext). Au niveau 4, le seigneur des cieux inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque portée dans le cadre d'une charge. Pour ce faire, il lui faut cependant chevaucher une monture volante.

Connaissances des tempêtes (Sur). Au niveau 6, le seigneur des cieux ne bronche même plus en cas de tempête. Qu'il pleuve ou qu'il vente, il conserve une visibilité normale et ne subit aucun malus aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive (voir *Le climat*, dans le *Guide du Maître*). Ce pouvoir ne profite pas à la monture du personnage.

TABLE 5-17 : SEIGNEUR DES CIEUX

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+2	+2	+0	Appel de monture volante, yeux d'aigle	—
2	+2	+3	+3	+0	Chevauchée des vents	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+3	+3	+3	+1	Science du combat monté (+2)	—
4	+4	+4	+4	+1	Charge mortelle	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+5	+4	+4	+1	Science du combat monté (+4)	—
6	+6	+5	+5	+2	Connaissance des tempêtes	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+7	+5	+5	+2	Science du combat monté (+6)	—
8	+8	+6	+6	+2	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+9	+6	+6	+3	Science du combat monté (+8)	—
10	+10	+7	+7	+3	Convocation de tempête élémentaire	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

LA MONTURE DU SEIGNEUR DES CIEUX

Une monture de seigneur des cieux possède des pouvoirs et des caractéristiques bien supérieures aux créatures de la même espèce.

Niveau du seigneur des cieux	DV sup.	Ajustement d'armure naturelle	Ajustement de Force	Spécial
1-3	+2	+4	+1	Attaques naturelles améliorées, lien télépathique, transfert d'effet magique
4-6	+4	+6	+2	Charge mortelle (+2d6), vitesse en vol supérieure
11-14	+6	+8	+3	Immunités, résistance à la magie
15-20	+8	+10	+4	Don supplémentaire

Profil d'une monture de seigneur des cieux. Le profil d'une monture de seigneur des cieux est à la base celui d'une créature normale de son espèce (comme le montrent les exemples donnés ci-dessous), mais il est modifié comme l'indiquent la table précédente et les éléments suivants.

DV supplémentaires. La monture obtient des dés de vie supplémentaires (des d10) qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, mais également sur ses particularités de créature céleste (réduction des dégâts, résistance aux énergies destructives et résistance à la magie). Son bonus de base à l'attaque est celui d'un guerrier dont le niveau est égal à ses dés de vie. Ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés (comme un personnage dont le niveau est égal à ses dés de vie). Les dés de vie supplémentaires de la monture ne lui donnent pas de points de compétence et de dons.

Ajustement d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle de la monture.

Ajustement de Force. Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

Lien télépathique (Sur). Le seigneur des cieux bénéficie d'un lien télépathique avec sa monture tant que celle-ci se situe dans un rayon de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. En raison du lien unissant la monture à son maître, celui-ci a le même rapport que sa monture à un lieu ou à un objet, comme un maître avec son familier (voir *Les familiers*, page 34 du *Manuel des Joueurs*).

Transfert d'effet magique. Si le seigneur des cieux le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter sa monture. Cette dernière doit se trouver dans un rayon de 1,50 mètre au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si celle-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si la monture revient à côté du seigneur des cieux. De plus, le personnage peut lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type de la monture (créature magique).

Attaques naturelles améliorées. Les dégâts infligés par chacune des attaques naturelles de la monture augmentent d'un cran. Par exemple, un aigle géant doté de ce pouvoir infligera 1d8 points de dégâts à l'aide de ses griffes (et non 1d6) et 1d10 points de dégâts à l'aide de sa morsure (et non 1d8).

Vitesse en vol supérieure (Ext). La vitesse de déplacement de la monture augmente de 3 mètres.

Charge mortelle (Ext). La monture du seigneur des cieux inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires quand elle réussit une attaque portée dans le cadre d'une charge.

Résistance à la magie (Sur). La résistance à la magie de la monture est égale au niveau global du seigneur des cieux + 5.

Immunités (Sur). La monture d'un seigneur des cieux est immunisée contre l'immobilisation, la paralysie, le sommeil, les charmes et la coercition.

Don supplémentaire. La monture acquiert l'un des dons suivants en qualité de don supplémentaire, du moins si elle en remplit les conditions : Attaque en vol, Attaques multiples, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Exemples de montures de seigneur des cieux

Les profils suivants sont ceux de créatures normales pour leur espèce et n'incluent pas les modifications précédentes.

Aigle géant céleste. FP 4 ; créature magique de taille G ; DV 4d10+4 ; pv 26 ; Init +3 ; VD 3 m, vol 24 m (moyenne) ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 12 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle) ; BBA +4 ; lutte +12 ; Att griffes (+7 corps à corps, 1d6+4) ; Out 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS châtement du Mal ; Part esquive totale, réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide (5), résistance à l'électricité (5), résistance au froid (5), résistance à la magie (9), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +3 ; AL NB ou comme le seigneur des cieux ; For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Connaissances (nature) +2, Détection +15, Perception auditive +6, Psychologie +4, Survie +3 ; Attaque en vol, Vigilance.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un aigle géant céleste peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par dé de vie.

Esquive totale (Ext). Si l'aigle géant réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Hibou géant céleste. FP 4 ; créature magique de taille G ; DV 4d10+4 ; pv 26 ; Init +3 ; VD 3 m, vol 21 m (moyenne) ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 12 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle) ; BBA +4 ; lutte +12 ; Att griffes (+7 corps à corps, 1d6+4) ; Out 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS châtement du Mal ; Part réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide (5), résistance à l'électricité (5), résistance au froid (5), résistance à la magie (9), vision dans le noir (18 m), vision nocturne exceptionnelle ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +3 ; AL NB ou comme le seigneur des cieux ; For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +8 (+16 en vol), Détection +10, Perception auditive +17 ; Vigilance, Virage sur l'aile.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un hibou géant céleste peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par dé de vie.

Vision nocturne exceptionnelle (Ext). Le hibou géant voit cinq fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Pégase céleste. FP 4 ; créature magique de taille G ; DV 4d10+12 ; pv 34 ; Init +4 ; VD 18 m, vol 36 m (moyenne) ; CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle) ; BBA +4 ; lutte +12 ; Att sabot (+7 corps à corps, 1d6+4) ; Out 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d3+2) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS châtement du Mal ; Part ouïes magiques, réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide (5), résistance à l'électricité (5), résistance au froid (5), résistance à la magie (9), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; JS Réf +6, Vig +7, Vol +4 ; AL CB ou comme le seigneur des cieux ; For 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13.

Compétences et dons. Détection +8, Diplomatie +3, Perception auditive +8, Psychologie +9 ; Attaque en vol, Volonté de fer.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un pégase céleste peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par dé de vie.

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien* et *détection du Mal*, à volonté et dans un rayon de 18 mètres, comme les sorts du même nom (niveau 5 de lanceur de sorts).

Convocation de tempête élémentaire (Mag). Au niveau 10, le seigneur des cieux peut convoquer une tempête élémentaire (voir pages 185 et 186 du *Manuel des Monstres II*). Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation de monstres I*. Utilisez le niveau global du personnage pour déterminer la portée et la durée de l'effet.

SENTINELLE DE BHARRAI

Le respect de la nature, la cause du Bien et la destruction du Mal sont au centre des croyances des sentinelles de Bharraï, des lanceurs de sorts qui vénèrent la Grande Ourse de l'Élysée. Ces initiés sont principalement issus des rangs des magiciens, mais les sentinelles accueillent également des ensorceleurs, des druides et des prêtres.

Les sentinelles de Bharraï font passer les besoins d'autrui avant les leurs. Ils accordent une grande valeur à la camaraderie et à la loyauté. Il s'agit là d'un aspect important de leur organisation, ce qui en pousse certains à se sacrifier pour assurer la pérennité des idéaux de Bharraï. En raison de leur loyauté et de leur investissement dans la cause du Bien, les sentinelles de Bharraï ont une bonne réputation parmi les groupes d'aventuriers, qui recherchent activement leur compagnie.

Ces individus considèrent la nature comme la force ultime du Bien. Si la foudre terrasse parfois les arbres, elle déclenche également les incendies qui nettoient les forêts, et si les ouragans détruisent à l'occasion de petits villages, ils apprennent à chacun à construire des abris plus sûrs.

Les sentinelles de Bharraï apprécient la nature sous toutes ses formes, de la beauté d'une paisible forêt au courroux d'une tornade enragée. Elles usent également du pouvoir de la nature pour combattre le Mal.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir sentinelle de Bharraï, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature).

Dons. Vœu d'obéissance, Vœu pieux.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la sentinelle de Bharraï (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (alchimie) (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int, compétence exclusive), Dressage (Cha), Langue, Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Survie (Sag) et Utilisation d'objets magiques. Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sentinelle de Bharraï :

Armes et armures. La sentinelle de Bharraï ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque niveau de sentinelle de Bharraï, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de

sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme une meilleure chance de repousser ou de détruire les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Pistage. Une sentinelle de Bharraï de niveau 1 gagne Pistage en qualité de don supplémentaire.

Sorts naturels (Sur). Dès le niveau 1, la sentinelle de Bharraï peut modifier la composition d'un sort usant d'énergie destructive pour qu'il ne nuise pas à la nature. Le sort doit afficher le sous-type acide, électricité, feu ou froid. Le personnage peut alors choisir d'infliger des dégâts non-létaux (au lieu de dégâts létaux) aux animaux et aux plantes visés ou affectés par le sort.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Une sentinelle de Bharraï résiste aux forces de la nature et aux destructions qu'elle entraîne. Aux niveaux 2, 4, 6 et 8, le personnage choisit un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu ou froid). Il bénéficie alors d'une résistance (10) contre celui-ci.

Appel de la foudre accéléré (Mag). Au niveau 3, la sentinelle de Bharraï peut lancer un sort d'appel de la foudre accéléré, 1 fois par jour, comme s'il usait du don Incantation rapide. Utilisez le niveau global du personnage pour déterminer le nombre d'éclairs et la durée du pouvoir.

Forme d'ours (Sur). Une sentinelle de Bharraï de niveau 3 a la faculté de se transformer en ours noir, en ours brun ou en ours polaire (et de



Une sentinelle de Bharraï

TABLE 5-18 : SENTINELLE DE BHARRAI

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Pistage, sorts naturels	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+0	+3	Résistance aux énergies destructives (au choix)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+1	+1	+1	+3	<i>Appel de la foudre accéléré</i> , forme d'ours	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+2	+1	+1	+4	Résistance aux énergies destructives (au choix)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+2	+1	+1	+4	Voile de la nature	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+3	+2	+2	+5	Résistance aux énergies destructives (au choix)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+3	+2	+2	+5	Contact de l'ursinal, forme d'ours sanguinaire	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+4	+2	+2	+6	Résistance aux énergies destructives (au choix)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+4	+3	+3	+6	<i>Cavalerie d'ours sanguinaires</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+5	+3	+3	+7	<i>Appel de la tempête accéléré</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

reprendre son apparence initiale). Les dés de vie de la forme choisie ne sauraient excéder le niveau global du personnage.

Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, à l'exception de ce qui suit. La transformation se fait au prix d'une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le personnage peut prendre la forme d'un ours (et recouvrer sa forme initiale) à volonté et conserver celle-ci aussi longtemps qu'il le souhaite.

Sous forme ursine, le personnage conserve ses facultés de langage et peut communiquer avec les ours.

Voile de la nature (Sur). Au niveau 5, la sentinelle de Bharraï peut tenter de se dissimuler en extérieur (action simple). Pour ce faire, le personnage doit se trouver à 3 mètres ou moins d'un élément de relief naturel, comme des arbres, une dune de sable, un monticule de neige, de gros rochers, des herbes hautes ou des fourrés. Il bénéficie alors d'un bonus d'intuition de +10 aux tests de Discrétion.

Contact de l'ursinal (Sur). Au niveau 7, la sentinelle de Bharraï acquiert d'immenses facultés de guérison. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'imposition des mains du paladin, mais le personnage peut soigner quotidiennement un nombre de points de dégâts égal à son total de points de vie.

Forme d'ours sanguinaire (Sur). Au niveau 7, la sentinelle de Bharraï peut se transformer en ours sanguinaire et reprendre sa forme initiale. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la forme d'ours acquise au niveau 3.

Cavalerie d'ours sanguinaires (Mag). Une fois par semaine, une sentinelle de Bharraï de niveau 9 peut appeler 1d6 ours sanguinaires pourvus du maximum de points de vie (147 chacun) pour l'aider au combat. Ils apparaissent instantanément et restent jusqu'au terme du combat, après quoi ils se dispersent dans la nature. Si l'un d'eux est tué, son cadavre reste sur place. Le personnage est alors censé utiliser toutes les parties exploitables de l'animal (comme la viande, les os et la

fourrure) et confier le reste à la terre. S'il ne rend pas convenablement hommage à un ours sanguinaire tombé sous ses ordres, le personnage a 20 % de chances cumulatives pour qu'un animal ne réponde pas à son prochain appel.

Ce pouvoir fonctionne dans le plan Matériel et dans les plans extérieurs d'alignement bon.

Appel de la tempête accéléré (Mag). Au niveau 10, la sentinelle de Bharraï peut lancer un sort d'*appel de la tempête accéléré*, 1 fois par jour, comme s'il usait du don Incantation rapide. Utilisez le niveau global du personnage pour déterminer le nombre d'éclairs et la durée du pouvoir.

SŒUR DE VALARIAN

Les sœurs de Valarian sont des femmes qui ont renoncé à l'amour des mortels pour se consacrer pleinement à la divinité Valarian, développant ainsi un lien étroit avec les licornes. Elles sont habituellement issues des rangs de rôdeuses et de druidesses exaltées, mais certaines sont avant tout des paladines et des guerrières. La plupart des sœurs sont humaines, elfes ou demi-elfes, mais halfelines, gnomes et naines ne sont pas exclues.

Par définition, la sœur de Valarian est une solitaire qui fuit la civilisation. Elle vit dans les bois d'où elle entretient de rares contacts avec le monde extérieur. Comme elle soutient la cause du Bien, elle fait appel à ses alliés animaux pour repousser les envahisseurs lorsque le Mal se présente à la lisière de sa forêt. La relation qu'elle entretient avec la licorne n'est rien de moins qu'un alliance conclue dans ce sens. Un lien émotionnel la lie à sa monture, plus étroit encore que celui qu'elle nourrit à l'égard de sa propre famille. Elle peut compter sur sa licorne et vice versa.

Toutes les sœurs de Valarian se doivent d'être chastes, se consacrant pleinement au Bien et à leur licorne. Quand l'une d'elles



Une sœur de Valariane

a des relations sexuelles avec un mortel, sa licorne la quitte sans le moindre regret. En raison de leur existence solitaire, ces femmes se joignent rarement à un groupe d'aventuriers. Elles préfèrent la compagnie des paladins mais s'associent à tout type de personnage bon en cas de nécessité. Quelles que soient les circonstances, elles ne collaborent jamais avec des êtres maléfiques et tolèrent à peine les personnages neutres. Quand il leur faut combattre le Mal, les sœurs de Valarian et leurs licornes n'hésitent pas à quitter leur sanctuaire.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir sœur de Valarian, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Sexe. Féminin.

Alignement. Bon.

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 10 en Équitation.

Dons. Combat monté, Vœu de Chasteté, Vœu pieux.

Spécial. Avant de devenir une sœur de Valarian, le personnage doit méditer au sein d'un bosquet druidique et jeûner jusqu'à ce qu'elle sauve la vie d'un animal en danger. En cas d'échec, elle ne fait pas la rencontre de sa licorne et ne peut débiter cette classe de prestige.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la sœur de Valarian (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sœur de Valarian :

Armes et armures. La sœur de Valarian est formée au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Elle est également formée au port des armures légères et au maniement des rondaches.

Sorts. La sœur de Valarian gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, elle doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, une sœur de Valarian dotée d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 5-19 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1, la sœur de Valarian ne bénéficie que des sorts en bonus. La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. La sœur de Valarian prépare et lance des sorts comme un prêtre, mais elle est incapable de lancer des sorts de soins spontanés.

Appel de licorne (Sur). Une sœur de Valarian peut appeler une licorne à ses côtés. Le profil de cette créature figure dans le *Manuel des Monstres*.

La licorne apparaît instantanément et sert le personnage jusqu'à la fin de ses jours, du moins tant que le personnage se montre chaste et conserve son alignement bon. Elle peut être congédiée à tout instant, mais le personnage ne peut alors pas en appeler une autre avant d'avoir gagné un nouveau niveau de classe de prestige. Si la licorne meurt avant sa cavalière, le personnage peut en appeler une nouvelle dès qu'il gagne un autre niveau dans cette classe.

Une sœur de Valarian ne peut avoir qu'une licorne à la fois.

Elle peut lui confier différentes tâches. Particulièrement utile en qualité de monture, la licorne n'entreprend habituellement pas de quête complexe sans instructions de sa maîtresse.

Lien télépathique (Sur). La sœur de Valarian dispose d'un lien télépathique avec sa licorne tant que celle-ci se trouve dans un rayon de (100 + niveau de classe de prestige) x 1,5 kilomètres.

Au niveau 6, la sœur de Valarian dispose d'un lien télépathique avec tous les animaux originaires de la forêt de sa licorne.

Intemporalité (Sur). Les licornes vieillissent très lentement et ont une espérance de vie de plusieurs milliers d'années. Tant qu'elle reste loyale à Valarian et à la licorne qui la sert, la sœur vieillit tout aussi lentement et ne subit donc plus les effets du vieillissement.

Forme éthérée (Mag). Une fois par jour, une sœur de Valarian de niveau 2 est capable de passer dans le plan Éthéré avec tout son équipement, comme si elle lançait le sort *forme éthérée* à son niveau global. Si elle monte alors sa licorne, celle-ci est également affectée. Par contre, si la sœur en descend ou si elle sont séparées avant la fin du pouvoir, la licorne revient instantanément dans le plan Matériel.

Habitant des forêts (Ext). Dès le niveau 3, le temps qu'elle passe dans les forêts modifie la physiologie de la sœur de Valarian. Elle bénéficie désormais d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive et Survie.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 4, la sœur de Valarian peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Elle conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par un adversaire invisible.

Si elle possède déjà ce pouvoir grâce à une autre classe (roublard, par exemple), elle obtient l'esquive instinctive supérieure au lieu de l'esquive instinctive. À l'exception des créatures qui possèdent au moins quatre niveaux de roublard de plus qu'elle n'a de niveaux de classe de prestige, personne ne peut la prendre en tenaille.

La sœur de Valarian bénéficie également de ce pouvoir tant qu'elle monte sa licorne.

Appel de destrier céleste (Sur). Au niveau 6, la sœur de Valarian peut appeler à ses côtés une licorne céleste, également appelée destrier céleste. Le profil de cette créature figure dans la description de la licorne du *Manuel des Monstres*. Si la sœur possède déjà une

TABLE 5-19 : SŒUR DE VALARIAN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Appel de licorne, intemporalité, lien télépathique	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Forme éthérée	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Habitant des forêts	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Esquive instinctive	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	—	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Appel de destrier céleste	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Compréhension de la nature	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Châtiment sacré	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3	Répulsion du bois	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Métamorphose funeste de groupe	2	2	2	1

licorne, Valarian en fait un destrier céleste plutôt que de lui envoyer une nouvelle compagne.

Compréhension de la nature (Ext). Au niveau 7, la sœur de Valarian bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux tests de Connaissances (nature), Dressage et Survie.

Châtiment sacré (Mag). Une fois par jour, une sœur de Valarian de niveau 8 peut lancer *châtiment sacré* comme un prêtre de son niveau de classe. Elle peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux plutôt que des dégâts létaux.

Répulsion du bois (Sur). Les armes en bois (ou partiellement en bois) ont davantage de mal à toucher la sœur de Valarian, comme si une barrière invisible les repoussait. Les attaques portées à l'aide d'une telle arme sont victimes d'un malus de -2. La sœur de Valarian bénéficie également de ce pouvoir tant qu'elle monte sa licorne.

Métamorphose funeste de groupe (Mag). Une fois par jour, une sœur de Valarian de niveau 10 peut lancer une version spéciale du sort *métamorphose funeste* qui affecte toutes les créatures d'alignement mauvais situées dans un rayon de 9 mètres (comme un druide de niveau 10). Les sujets sont transformés en mammifères inoffensifs de taille Min (lapins, écureuils, etc.) ou en vermine de taille I (araignées, mille-pattes, etc.). Tous adoptent la forme d'un même type de créature. Pour plus de détails, reportez-vous à la description du sort *métamorphose funeste* du *Manuel des Joueurs*.

Liste de sorts de sœur de Valarian

Les sœurs de Valarian choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. *Apaisement des animaux, charme-animal, communication avec les animaux, convocation d'alliés naturels I, détection des fosses et des collets, détection du poison, enchevêtrement, grand pas, passage sans trace, retardement du poison, soins légers, yeux de l'avoral**.

2^e niveau. *Annulation de dépendance*, annulation de douleur*, convocation d'alliés naturels II, immobilisation d'animal, peau d'écorce, protection d'autrui, restauration partielle, sagesse du hibou, soins modérés, splendeur de l'aigle, zone de vérité.*

3^e niveau. *Apaisement du cœur*, convocation d'alliés naturels III, détection du mensonge, guérison des maladies, marche sur l'onde, neutralisation du poison, soins intensifs, vision dans le noir.*

4^e niveau. *Antidétection, beauté aveuglante*, communion avec la nature, convocation d'alliés naturels IV, lance de Valarian*, liberté de mouvement, rejet du Mal, restauration, soins critiques.*

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

TRAQUEUR DE KHARASH

Kharash, l'un des Cinq Compagnons de Talisid, est le plus grand des lupinaux. Farouche adversaire du Mal, il est le protecteur de tous ceux qui usent de discrétion pour pister les créatures maléfiques. Les traqueurs de Kharash constituent un ordre inorganisé de rôdeurs, de roublards et autres personnages luttant contre le Mal sous l'égide de leur parangon tutélaire.

Le gros des rangs des traqueurs de Kharash est constitué de rôdeurs, ce qui leur permet de combiner discrétion et prouesses martiales. Les roublards se tournent également vers cette classe, ce qui vaut aussi pour quelques bardes. Hormis des rôdeurs et des roublards multiclassés, peu de représentants d'autres classes sont capable de satisfaire aux conditions d'appartenance aux traqueurs de Kharash.

Ces personnages aiment travailler au sein de groupes d'aventuriers. Certains aiment la compagnie d'individus discrets, alors que d'autres jouent un rôle d'éclaircur pour le compte d'aventuriers

broyants. Qu'il s'agisse de PJ ou de PNJ, les traqueurs évoluent généralement en milieu sauvage, là où se trouve le Mal.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir traqueur de Kharash, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Neutre bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

Dons. Élu des Compagnons, Pistage, Vigilance.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du traqueur de Kharash (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe du traqueur de Kharash :

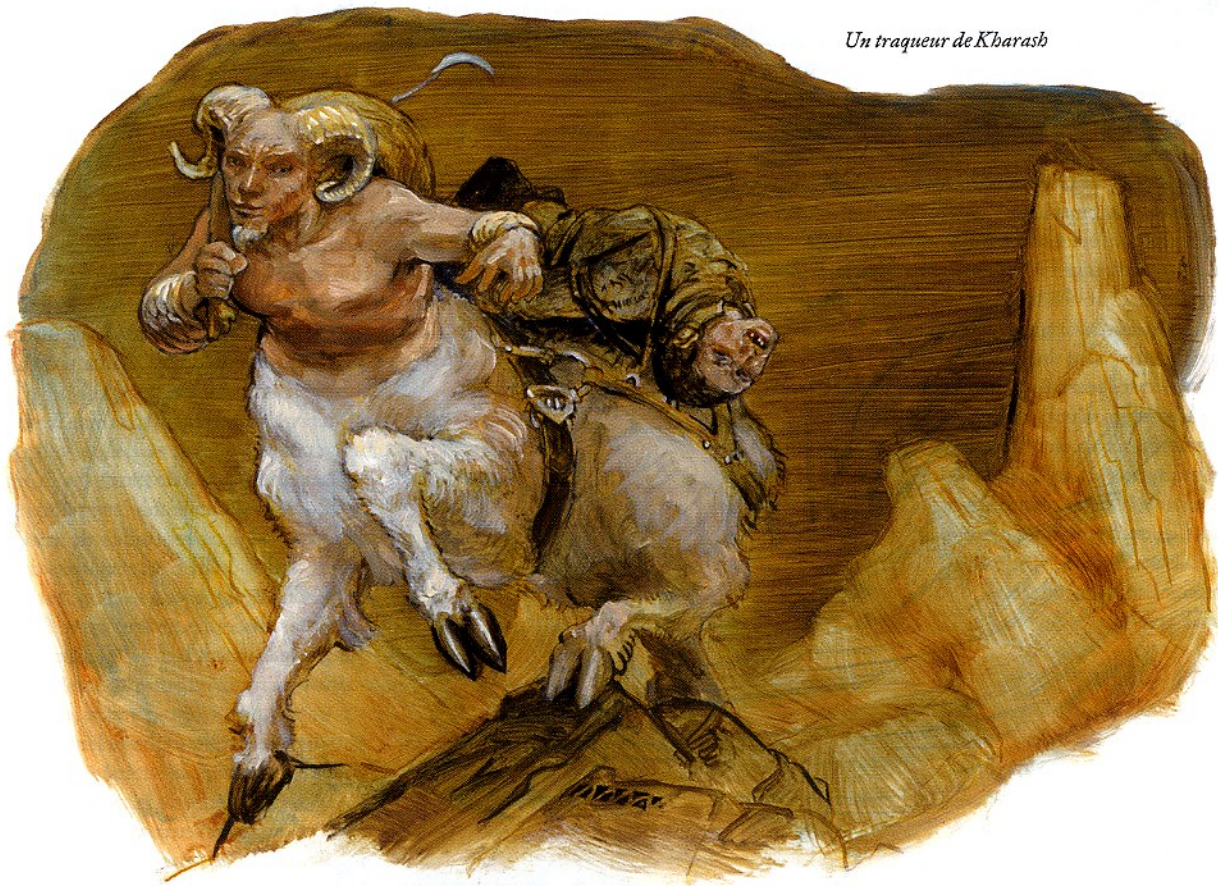
Armes et armures. Le traqueur de Kharash est formé au maniement de toutes les armes de guerre, mais pas des boucliers. Il n'est pas formé au port de l'armure.

Sorts. À chaque niveau de traqueur de Kharash, le personnage obtient un niveau effectif de rôdeur. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme de nouveaux ennemis jurés, etc. Si le personnage ne possède aucun niveau de rôdeur au niveau 1 de traqueur de Kharash, il gagne les facultés de lanceur de sorts d'un rôdeur de niveau 1, c'est-à-dire aucune. C'est au niveau 4 de traqueur de Kharash (équivalent à un rôdeur de même niveau) qu'il acquiert des facultés de lanceur de sorts, du moins si sa valeur de Sagesse est suffisante.

Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à la moitié de la somme de ses niveaux de rôdeur et de ses niveaux de traqueur de Kharash.

Parfum du Mal (Sur). Le traqueur de Kharash a la faculté de combiner le pouvoir d'odorat au sort de *détection du Mal*. Il est donc capable de détecter la présence de créatures maléfiques dans un rayon de 9 mètres. Si l'adversaire est au vent, la portée est allongée à 18 mètres. S'il est sous le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Doublez cette portée si l'aura de Mal est puissante (Extérieur mauvais ou prêtre mauvais ayant 5 à 10 DV, élémentaire mauvais ou mort-vivant mauvais ayant 10 à 21 DV, créature mauvaise ayant 25 à 54 DV, sort ou objet magique maléfique dont le niveau de lanceur de sorts est situé entre 10 et 21). Enfin, triplez-la si l'aura est surpuissante (Extérieur mauvais ou prêtre mauvais ayant plus de 10 DV, élémentaire mauvais ou mort-vivant mauvais ayant plus de 21 DV, créature mauvaise ayant plus de 54 DV, sort ou objet magique maléfique dont le niveau de lanceur de sorts est de 22 ou plus).

Quand le traqueur détecte une odeur, il ne découvre pas sa source précise et remarque simplement sa présence à portée. Il peut alors entreprendre une action de mouvement pour trouver sa direction.



Une fois à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, le traqueur sait précisément d'où elle émane.

Ennemi juré (Mal) (Ext). A niveau 2, le traqueur de Kharash ajoute les créatures d'alignement mauvais à sa liste d'ennemis jurés. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il utilise ces compétences contre de telles créatures. Ce bonus est cumulable avec tout autre bonus d'ennemi juré, comme ceux issus de la classe de rôdeur.

Discrétion totale (Ext). Un traqueur de Kharash de niveau 4 peut utiliser la compétence Discrétion même si on l'observe. S'il dispose d'un abri ou d'un camouflage, il peut même disparaître à la vue de tous.

Piste du Mal (Sur). Un traqueur de Kharash de niveau 5 peut utiliser le don Pistage pour suivre une créature maléfique en se basant sur son aura de Mal. Pour trouver ou suivre une telle piste, il lui faut réussir un test de Sagesse (ou de Survie). Le DD d'une piste fraîche est égal à 10 (quelle que soit la surface retenant

l'odeur). Le DD augmente de 2 points toutes les 10 minutes dans le cas d'une aura normale, de 2 points par heure dans le cas d'une aura puissante et de 2 points par jour dans le cas d'une aura surpuissante. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le don Pistage. Le personnage ne tient pas compte du type de sol et des conditions de visibilité.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un traqueur de Kharash de niveau 6 peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque à mains nues normale. Dans ce cas, il ajoute un bonus de +4 au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Ce bonus aux dégâts est cumulable avec celui du pouvoir d'ennemi juré. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveaux 8 et 10, le traqueur de Kharash obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 8 et 3 au niveau 10).

TABLE 5-20 : TRAQUEUR DE KHARASH

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+2	+0	+0	Parfum du Mal	+1 niveau de rôdeur
2	+2	+3	+0	+0	Ennemi juré (Mal)	+1 niveau de rôdeur
3	+3	+3	+1	+1	—	+1 niveau de rôdeur
4	+4	+4	+1	+1	Discrétion totale	+1 niveau de rôdeur
5	+5	+4	+1	+1	Piste du Mal	+1 niveau de rôdeur
6	+6	+5	+2	+2	Châtiment du Mal (1 fois/jour)	+1 niveau de rôdeur
7	+7	+5	+2	+2	—	+1 niveau de rôdeur
8	+8	+6	+2	+2	Châtiment du Mal (2 fois/jour)	+1 niveau de rôdeur
9	+9	+6	+3	+3	—	+1 niveau de rôdeur
10	+10	+7	+3	+3	Châtiment du Mal (3 fois/jour)	+1 niveau de rôdeur

TROUBADOUR DES ÉTOILES

À l'exception de Gwynharwyf, qui tient ses champions en grande estime, les divers seigneurs et chevaliers de la Cour des Étoiles des éladrins ne disposent pas d'ordres qui leur sont consacrés. En tant que groupe, ils soutiennent certains bardes mortels, leur conférant le pouvoir de canaliser leur musique céleste par le biais de leur voix et de leurs instruments. Ces élus sont les troubadours des étoiles, à la fois musiciens de talent et champions du Bien.

Seul un personnage capable de lancer des sorts profanes spontanés peut devenir troubadour des étoiles. Par conséquent, les bardes sont les plus nombreux, même si quelques ensorceleurs adoptent également cette classe de prestige.

Le troubadour des étoiles voyage seul ou au sein d'un groupe de taille modeste, parcourant le monde en long et en large. Il s'efforce d'apporter espoir et liberté aux opprimés et autres victimes de tyrans. Quand la route de deux troubadours se croise, ceux-ci échangent récits et nouvelles avant de reprendre leur chemin. Ils se doivent assistance en cas de besoin mais ne cherchent pas spécialement à entrer en contact avec leurs semblables.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir troubadour des étoiles, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Chaotique bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Représentation.

Don. Chevalier des Étoiles.

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes spontanés de 4^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du troubadour des étoiles (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de troubadour des étoiles :

Armes et armures. Le troubadour des étoiles ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Musique de barde. Le troubadour des étoiles ajoute ses niveaux de classe à ses niveaux de barde (le cas échéant) pour déterminer la nature de ses pouvoirs de musique de barde et leur fréquence d'utilisation. On fait également la somme de tous ces niveaux pour ce qui est de fixer le bonus conféré par le pouvoir d'inspiration vaillante.

Un troubadour des étoiles dénué de niveaux de barde acquiert cette aptitude et l'utilise comme un barde de son niveau de classe.

Détection du Mal (Mag). Comme le sort du même nom, à volonté.

Cacophonie sacrée (Sur). Au titre d'effet de musique de barde supplémentaire, un troubadour des étoiles de niveau 2 ayant atteint un degré de maîtrise de 8 en Représentation peut entonner un chant aux notes discordantes qui gêne les créatures d'alignement mauvais. Toute créature maléfique située dans un rayon de 9 mètres doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) si elle souhaite lancer un sort ou utiliser un pouvoir magique. Le fait d'user du verbe de la création conjointement avec ce pouvoir fait passer le DD de sauvegarde à 20 + niveau du sort et inflige 8d4 points de dégâts non-létaux au personnage. La cacophonie sacrée est un pouvoir mental et de son.

Sorts célestes. Dès le niveau 2, le troubadour des étoiles lance des sorts comme s'il était un éladrin. Il peut donc jeter les sorts du Chapitre 6 qui ont « céleste » ou « éladrin » pour composante, du moins s'il remplit certaines condi-

Un troubadour des étoiles

tions (le sort doit figurer sur sa liste et être d'un niveau que le personnage est susceptible de lancer, sans oublier la valeur de caractéristique minimale requise).

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau pair de troubadour des étoiles, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane



TABLE 5-21 : TROUBADOUR DES ÉTOILES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Détection du Mal, musique de barde	—
2	+1	+3	+0	+3	Cacophonie sacrée, sorts célestes	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+3	+1	+3	Mante étoilée	—
4	+3	+4	+1	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+4	+1	+4	Chant d'espoir	—
6	+4	+5	+2	+5	Sorts sanctifiés	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+5	+2	+5	Forme d'éladrin	—
8	+6	+6	+2	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+6	+3	+6	Symphonie céleste	—
10	+7	+7	+3	+7	Ascension céleste	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

spontanée. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, comme des pouvoirs de musique de barde, un meilleur familier, etc. Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts profanes spontanés, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Mante étoilée (Mag). Un troubadour des étoiles de niveau 4 acquiert le pouvoir de *mante étoilée*, comme le sort du même nom (cf. Chapitre 6), 1 fois par jour. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau global.

Chant d'espoir (Sur). Au titre d'effet de musique de barde supplémentaire, un troubadour des étoiles de niveau 5 ayant atteint un degré de maîtrise de 11 en Représentation peut donner espoir à ses alliés. Les créatures d'alignement bon et alliées situées dans un rayon de 9 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts des armes, comme si elles jouissaient du sort *espoir*. En outre, elles bénéficient d'un nouveau jet de sauvegarde contre la terreur, le désespoir (comme le sort *désespoir foudroyant*) et autres effets mentaux similaires, ce qui exclut néanmoins *charme-personne*, *domination* et autres sorts semblables. Chaque sujet peut exploiter le résultat du test de Représentation du troubadour à la place de son jet de sauvegarde si, après avoir effectué celui-ci, il se révèle plus élevé. Le fait d'user du verbe de la création conjointement avec ce pouvoir fait passer le bonus de moral à +4 et inflige 11d4 points de dégâts non-létaux au personnage. Le chant d'espoir est un pouvoir mental et de son.

Sorts sanctifiés. Un troubadour des étoiles de niveau 6 peut lancer des sorts sanctifiés comme s'ils comptaient parmi ses sorts connus.

Forme d'éladrin (Mag). Au niveau 7, le troubadour des étoiles acquiert le pouvoir de *forme d'éladrin*, comme le sort du même nom (cf. Chapitre 6), 1 fois par jour. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe.

Symphonie céleste (Sur). Au titre d'effet de musique de barde supplémentaire, un troubadour des étoiles de niveau 9 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 en Représentation peut créer un effet qui reproduit le sort *parole sacrée*. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres qui ne sont pas d'alignement bon sont affectées. Le niveau de lanceur de sorts est égal au niveau de classe du personnage. Le fait d'user du verbe de la création conjointement avec ce pouvoir confère au troubadour un bonus à +4 au test de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de ses adversaires et inflige 15d4 points de dégâts non-létaux au personnage. La symphonie céleste est un effet de son.

Ascension céleste (Ext). Au niveau 10, le troubadour des étoiles s'accorde parfaitement avec les us des éladrins et il se transforme en créature magique. Son type devient Extérieur (natif) et il jouit désormais d'une réduction des dégâts (10/impie). Contrairement aux autres Extérieurs, il est possible de le rappeler à la vie.

TUEUR DE DOMIEL

Les assassins sont naturellement mauvais. Le fait de tuer quelqu'un contre de l'argent est un acte assurément maléfique. Cependant, des talents d'assassin sont parfois nécessaires pour une cause noble. Soutenus par leur archon parangon, les tueurs de Domiel constituent un ordre secret et discipliné d'espions et d'assassins (quand le besoin s'en fait sentir uniquement) qui servent la cause de la Loi et du Bien. Ne comptant pas seulement sur leur discrétion et l'efficacité de quelque poison, les tueurs de Domiel usent de moyens surnaturels pour se défaire de leurs adversaires maléfiques.

Une tueuse de Domiel

Des roublards constituent le gros des représentants de cette classe de prestige. Parfois, l'ordre accepte d'anciens assassins qui ont fait pénitence pour leurs méfaits passés et qui souhaitent compter parmi les tueurs. Certains tueurs ont également des niveaux de moine, de guerrier ou de paladin. Leurs rangs abritent également des ensorceleurs/roublards et des prêtres/roublards. Les tueurs de

TABLE 5-22 : TUEUR DE DOMIEL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), caresse mortelle (1 fois/jour), détection du Mal	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	Grâce divine	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6)	1	0	—	—
4	+3	+4	+1	+1	Caresse mortelle (2 fois/jour)	1	1	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)	1	1	0	—
6	+4	+5	+2	+2	Esquive extraordinaire	1	1	1	—
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)	2	1	1	0
8	+6	+6	+2	+2	Caresse mortelle (3 fois/jour)	2	1	1	1
9	+6	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6)	2	2	1	1
10	+7	+7	+3	+3	Caresse mortelle (5 fois/jour)	2	2	2	1

Domiel travaillent habituellement en étroite collaboration avec des personnages loyaux bons, mais rarement avec des membres de leur classe de prestige. Chaque tueur a un supérieur qui est responsable de son apprentissage et qui supervise sa progression, mais il s'écoule parfois des mois avant que tous deux ne se voient. Hormis leur mentor, peu de tueurs connaissent plus d'un ou deux autres membres de leur ordre.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir tueur de Domiel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

Dons. Coup martial sanctifié, Serviteur des Paradis.

Spécial. Attaque sournoise (+3d6), aptitude de classe d'esquive totale.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du tueur de Domiel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de tueur de Domiel :

Armes et armures. Le tueur de Domiel ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Le tueur de Domiel gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un tueur de Domiel doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 5-22 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1, le tueur de Domiel ne bénéficie que des sorts en bonus.

La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le tueur de Domiel prépare et lance des sorts comme un prêtre, mais il est incapable de lancer des sorts de *soins* spontanés.

Attaque sournoise (Ext). Lorsqu'un tueur de Domiel attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le tueur et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le tueur de Domiel obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le tueur de Domiel ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante.

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant

des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux, même avec un malus de -4 au jet d'attaque, car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le tueur de Domiel ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Ces dégâts supplémentaires sont cumulables avec un bonus d'attaque sournoise d'une autre origine (comme des niveaux de roublards).

Caresse mortelle (Sur). Le tueur de Domiel peut tuer un être vivant maléfique simplement en le touchant. Il commence par effectuer une attaque de contact au corps à corps. En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de classe. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre actuel de points de vie de la cible, cette dernière meurt. Il s'agit d'un effet de mort qui ne fonctionne pas contre les créatures non mauvaises.

Selon son niveau, le tueur de Domiel peut utiliser ce pouvoir plus ou moins souvent (voir la Table 5-22).

Détection du Mal (Mag). Ce pouvoir fonctionne à volonté, comme le sort du même nom.

Grâce divine (Sur). Un tueur de Domiel de niveau 2 bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

Esquive extraordinaire (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un tueur de Domiel de niveau 6 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Liste de sorts de tueur de Domiel

Les tueurs de Domiel choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. Bénédiction d'arme, brume de dissimulation, déguisement, faveur divine, pattes d'araignée, perception de la mort, son imaginaire, vision des cieux*.

2^e niveau. Modification d'apparence, passage sans trace, préservation des morts, ténèbres.

3^e niveau. Antidétection, communication avec les morts, détection faussée, invisibilité, ténèbres profondes, vision bénie*.

4^e niveau. Épée de conscience*, épée sainte, invisibilité suprême, liberté de mouvement, porte dimensionnelle, protection contre la mort.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

VASSAL DE BAHAMUT

La plupart des émissaires et champions de Bahamut sont de formidables dragons métalliques. Néanmoins, il choisit parfois des champions humanoïdes qui rêvent par-dessus tout les dragons du Bien et qui haïssent ceux du Mal avec autant d'ardeur que les dragons d'or. Bahamut estime alors qu'ils méritent une place au sein de sa cour.

Les vassaux de Bahamut sont de fervents champions du Roi des Dragons. Ils sont habituellement issus des rangs des paladins, mais certains guerriers, rôdeurs et barbares se tournent aussi vers cette classe de prestige. Pour embrasser cette voie, le personnage entreprend généralement une quête pour le compte d'un dragon d'alignement bon. Ensuite, il prête main-forte aux dragons bons pendant

TABLE 5-23 : VASSAL DE BAHAMUT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Armure de platine, aura impérieuse	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Sens de dragon, trésor partagé	0	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Don supplémentaire	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Supplice draconique (+2d6/+1d6)	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Trésor partagé	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Don supplémentaire	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Supplice draconique (+3d6/+1d6)	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Trésor partagé	2	2	1	1
9	+9	+3	+6	+3	Don supplémentaire	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Supplice draconique (+4d6/+2d6)	2	2	2	1

quelque temps. Quand un champion vénère Bahamut et prouve son courage en vainquant un dragon rouge, le Roi des Dragons lui envoie un avatar ou quelque émissaire et lui propose de devenir son vassal. Si l'intéressé décline son offre, Bahamut n'en prend pas ombrage et lui laisse le temps de reconsidérer sa proposition.

Les vassaux de Bahamut œuvrent souvent en compagnie d'autres personnages exaltés, en particulier de groupes qui affrontent fréquemment les dragons maléfiques et autres serviteurs de Tiamat, la Reine des Dragons. Certains daignent même coopérer avec des personnages neutres en mission contre des dragons maléfiques, mais il leur arrive alors de les déconsidérer en raison de leur manque de conviction. Un vassal de Bahamut ne travaille avec des personnages d'alignement mauvais que s'il infiltre leur organisation et tente de sonner le glas d'un dragon maléfique ou d'un agent de Tiamat.

Les vassaux de Bahamut sont peu nombreux et il est rare que la route de deux d'entre eux se croise.

Dés de vie. d10.

guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures.

Aura impérieuse (Ext). Les dragons bons acceptent facilement la présence d'un vassal de Bahamut, alors que les dragons maléfiques sont naturellement intimidés. Le vassal de Bahamut bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe aux tests de compétence

CONDITIONS

Pour devenir vassal de Bahamut, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal bon.

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Artisanat (fabrication d'armures), degré de maîtrise de 5 en Diplomatie.

Dons. Vœu d'obéissance, Vœu pieux.

Spécial. Le personnage doit avoir tué un dragon rouge adolescent (ou plus vieux) en combat singulier.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du vassal de Bahamut (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (fabrication d'armes) (Int), Artisanat (fabrication d'armures) (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de vassal de Bahamut :

Armes et armures. Le vassal de Bahamut est formé au maniement des armes courantes, des armes de



relevant du Charisme effectués contre les dragons et les créatures de ce type (comme les wivernes).

Armure de platine. Le vassal de Bahamut a le pouvoir de créer une armure d'écailles en platine. Le personnage commence par prélever des écailles de dragon rouge adolescent (ou plus vieux), puis il les travaille pendant un nombre de jours égal à deux fois son niveau global. Durant ce laps de temps, il n'a pas le droit de faire quoi ce soit, hormis manger et dormir. Au terme de cette période, les écailles de dragon rouge prennent la forme d'écailles de platine scintillantes. L'armure de maître ainsi produite pèse 12,5 kilos et confère un bonus d'armure de +8. Il s'agit d'une chemise de mailles de maître (bonus de Dex maximal de +4, malus d'armure aux tests de -1, 20 % de risque d'échec des sorts profanes, pas de réduction de la vitesse de déplacement).

Seul le personnage est capable de porter cette armure, qui tombe instantanément en poussière si quelqu'un d'autre l'enfile. Le vassal peut la remplacer en se servant sur le cadavre d'un dragon rouge adolescent (ou plus vieux), mais il ne peut en posséder qu'une à la fois.

Enfin, il est possible d'améliorer l'armure de platine du vassal de Bahamut en utilisant les dons de création d'objets habituels.

Sens des dragons (Ext). Dès le niveau 2, le vassal de Bahamut voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir sur 36 mètres.

Trésor partagé. Aux niveaux 2, 5 et 8, le vassal de Bahamut reçoit une somme modeste en récompense de ses bons et loyaux services. Celle-ci apparaît par magie devant lui. Il s'agit d'un tas de pièces de platine issues de la salle au trésor céleste de Bahamut.

Le nombre de pièces de platine est égal à 100 x le niveau global du personnage. Celui-ci peut utiliser l'argent comme il le souhaite tant que ses dépenses servent une cause juste ou bonne. En effet, si l'argent est dépensé futillement ou imprudemment, Bahamut envoie l'un de ses représentants (habituellement un dragon d'or métamorphosé) réclamer la restitution des fonds. Le fait d'acheter de l'équipement n'est ni futile ni imprudent.

Sorts. Au niveau 2, le vassal de Bahamut gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un vassal de Bahamut doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts.

Les sorts en bonus du personnage dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 5-23 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1, le vassal de Bahamut ne bénéficie que des sorts en bonus.

La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le vassal de Bahamut prépare et lance des sorts comme un prêtre, mais il est incapable de lancer des sorts de *soins* spontanés.

Don supplémentaire. Aux niveaux 3, 6 et 9, le vassal de Bahamut gagne un don supplémentaire à choisir parmi ceux qui suivent (notez que le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises) : Arme de prédilection, Arme sanctifiée*, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Auréole de lumière*, Châtiment exalté*, Combat en aveugle, Courroux du vertueux*, Don de la foi*, Don de la grâce*, Enchaînement, Mains de guérisseur*, Négociation, Némésis*, Persuasion, Rayonnement saint*, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

* Nouveaux dons décrits dans le Chapitre 4.

Supplice draconique (Sur). Les dragons maléfiques qui sont frappés ou qui frappent un vassal de Bahamut subissent de graves blessures. Au niveau 4, le personnage inflige +2d6 points de dégâts quand il porte une attaque de corps à corps à une créature maléfique du type dragon. En outre, quand une créature de ce type frappe le vassal à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme de corps à corps, elle subit 1d6 points de dégâts. Dans les deux cas, la moitié de ces dégâts supplémentaires constituent une perte de points de vie permanente. Ainsi, un dragon qui survit à un combat contre un vassal de Bahamut porte généralement de terribles cicatrices jusqu'à la fin de ses jours. Seul un sort de *souhait* ou de *miracle* permet d'annuler la perte de points de vie due à ce pouvoir.

Au niveau 7, le vassal inflige +3d6 points de dégâts aux dragons maléfiques et ceux qui le touchent subissent 1d6 points de dégâts. Là encore, la moitié des dégâts sont permanents. Enfin, au niveau 10, les dégâts passent respectivement à +4d6 points et 2d6 points.

Liste de sorts de vassal de Bahamut

Les vassaux de Bahamut choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. Bénédiction, bénédiction d'arme, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Mal, rayon lumineux*,

2^e niveau. Alignement indétectable, arme alignée, déguisement, endurance de l'ours, force de taureau, protection d'autrui, résistance aux énergies destructives.

3^e niveau. Cercle magique contre le Mal, détection du mensonge, lumière brûlante, protection contre les énergies destructives, rafraîchissement*.

4^e niveau. Divination, don des langues, épée sainte, puissance divine, rejet du Mal.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.





Magie blanche, puissance sacrée ou lumière céleste, la magie du Bien est souvent plus subtile mais pas moins puissante que la sombre magie du Mal.

MAGIE SANCTIFIÉE

Pour ceux qui se consacrent aveuglément à la cause du Bien, il existe de grands pouvoirs qui prennent la forme de magie sanctifiée. Cependant, pour obtenir des résultats à la hauteur de ses attentes, un lanceur de sorts qui manipule de telles énergies doit consentir à de gros sacrifices.

Les utilisateurs de magie préparent leurs sorts sanctifiés de la même façon que leur sorts habituels. Ceux qui ne préparent pas leurs sorts (ce qui inclut bardes et ensorceleurs) ne peuvent les lancer, sauf s'ils disposent d'un parchemin. Enfin, les personnages d'alignement mauvais sont incapables d'user de tels sorts, même s'ils souhaitent les jeter par le biais d'objets magiques.

Un sort sanctifié ne présente habituellement pas de composantes matérielles. En fait, il tire sa puissance du sacrifice que fait son utilisateur, celui-ci prenant la forme d'un affaiblissement temporaire ou d'une diminution permanente de caractéristique, voire d'une absorption d'énergie. La perte intervient au moment où la durée du sort prend fin (il n'existe pas de sort sanctifié permanent).

Quand un sort sanctifié prend la forme d'une potion, d'un parchemin, d'une baguette ou de quelque autre objet magique, c'est l'utilisateur de l'objet qui fait le sacrifice, pas le créateur. Ce dernier s'acquitte néanmoins des coûts de création exprimés en PX et en po. Ce sacrifice, mentionné dans la description de chaque sort, est payé à chaque utilisation de l'objet.

SORTS DU BIEN

Si peu de sorts du *Manuel des Joueurs* relèvent du registre du Bien, le présent ouvrage en renferme un grand nombre. Ces sorts dépendent de ce registre pour l'une des raisons suivantes au moins :

- Ils font appel aux énergies ou aux dieux du Bien.
- Ils permettent de convoquer des célestes et autres créatures bonnes, ou bien d'améliorer leur profil.
- Ils s'accompagnent d'un sacrifice personnel visant à aider autrui.
- Ils inspirent l'espoir, la joie ou quelque autre émotion positive, ou permettent de soulager des souffrances.

QU'EST-CE QUE LE BIEN ?

Lancer un sort de guérison est-il un acte bon en soi ? Souvent, la réponse est oui car il permet de soulager les souffrances d'une créature, assurant ainsi la pérennité de la vie et le bien-être de l'intéressé. Cependant, les sorts de guérison ne présentent pas le registre du Bien car leur poids moral dépend en grande partie des circonstances. Par exemple, soigner un chevalier noir pour qu'il puisse continuer de combattre un groupe représentant le Bien n'est assurément pas un acte bon. À l'instar de la plupart des sorts, la magie de guérison sert parfois à des fins maléfiques, ce qui explique qu'elle ne soit pas bonne par essence.

Au titre de règle optionnelle, considérez que les sorts suivants affichent le registre du Bien : *espoir* et *protection d'autrui*.

Les sorts sanctifiés ne sont propres à aucune classe. Ils ne sont ni divins ni profanes. Ainsi, un joueur de sorts divins use d'une telle incantation en qualité de sort divin, alors qu'un joueur de sorts profanes en use en qualité de sort profane.

Si magiciens, druides, rôdeurs et paladins sont capables de lancer des sorts sanctifiés, les prêtres ont quant à eux un avantage de taille : ils peuvent jeter des sorts sanctifiés spontanés, sur le même modèle que les sorts de *soins*.

LISTES DE SORTS

Cette rubrique commence par donner une liste de sorts sanctifiés, qui sont accessibles pour toute classe préparant ses sorts (par opposition à celles qui les jettent de manière spontanée). Après les sorts sanctifiés, on trouve les listes de nouveaux sorts pour les bardes, les druides, les ensorceleurs, les magiciens, les paladins, les prêtres et les rôdeurs. Les effets des sorts sont résumés ci-dessous, alors que les détails sont donnés dans la description de chacun, dans la partie suivante.

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui n'apparaît normalement pas dans une bourse à composantes. Un (PX) dénote un coût en PX dont doit s'acquitter le lanceur de sorts.

SORTS SANCTIFIÉS

Sorts sanctifiés du 1^{er} niveau

- Abjur **Chance crépusculaire.** La cible gagne un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde.
- Div **Inspiration divine.** La cible gagne un bonus de sainteté de +3 aux jets d'attaque contre les créatures maléfiques.

Sorts sanctifiés du 2^e niveau

- Abjur **Armure de lumière.** Une lueur scintillante enveloppe la cible et lui confère un bonus d'armure de +5, dissipe les ténèbres magiques et inflige un malus de -4 aux attaques au corps à corps de ses adversaires.
- Évoc **Explosion rayonnante d'Ayaila.** Les créatures maléfiques sont aveuglées pendant 1 round et subissent 1d6 points de dégâts/2 niveaux.

Sorts sanctifiés du 3^e niveau

- Abjur **Détermination de Phiéran.** Bonus de sainteté de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts présentant le registre du Mal.
- Div **Écoute télépathique.** Permet d'espionner les communications télépathiques.
- Voie de l'exalté.** Le lanceur de sorts reçoit des conseils d'origine divine.
- Évoc **Émanation lumineuse.** Les surfaces réfléchissantes dégagent une lueur vive qui aveugle les créatures maléfiques.
- Marteau de vertu.** Inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, ou 1d8/niveau si la cible est maléfique.
- Trans **Aspect céleste.** La cible gagne l'une des 4 propriétés suivantes : bras de l'archon glaive, yeux de fer, cornes de cervidale ou ailes de déva.

Sorts sanctifiés du 4^e niveau

- Abjur **Armure de lumière suprême.** Une lueur scintillante enveloppe la cible et lui confère un bonus d'armure de +8, dissipe les ténèbres magiques et inflige un malus de -4 aux attaques au corps à corps de ses adversaires.
- Mante solaire.** Éclaire comme un sort de *lumière du jour* ; la cible gagne une réduction des dégâts (5/-) ; inflige 5 points de

dégâts à l'adversaire chaque fois que la cible subit des dégâts au corps à corps.

- Évoc **Projection de diamants (M).** Éblouit les créatures maléfiques pendant 2d6 rounds et leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau (10d6 max.).

Sorts sanctifiés du 5^e niveau

- Ench **Inquisition.** Oblige la cible à divulguer des renseignements.
- Évoc **Rideau de lumière.** Un rideau de lumière inflige 2d4 points de dégâts aux créatures maléfiques situées dans un rayon de 3 m et 1d4 dans un rayon compris entre 3 m et 6 m. Le traverser inflige 2d6 points de dégâts, +1/niveau aux créatures maléfiques.
- Nécro **Enfièvrement du Mal.** La présence du personnage rend les créatures maléfiques fiévreuses.

Sorts sanctifiés du 6^e niveau

- Abjur **Vêtements exaltés.** Le porteur gagne un bonus de sainteté de +1 à la CA tous les 5 niveaux de lanceur de sorts, une réduction des dégâts (10/Mal), RM 5 + niveau de lanceur de sorts et réduction des affaiblissements temporaires de caractéristique.
- Évoc **Tempête de rayons.** Les créatures maléfiques sont aveuglées pendant 1 round ; les Extérieurs et morts-vivants maléfiques subissent également 1d6 points de dégâts/niveau.
- Invoc **Destrier vaillant.** Appelle un pégase ou une licorne qui sert le lanceur de sorts pendant 1 an.

Sorts sanctifiés du 7^e niveau

- Évoc **Chaînes de constriction (F).** La créature est enchevêtrée, incapable de se déplacer et subit 3d6 points de dégâts non-létaux par round.
- Pluie de braises.** Une pluie de feu divin inflige 10d6 points de dégâts par round aux créatures maléfiques.
- Invoc **Cri d'Ysgard.** Appelle 2d4 défenseurs bariaux d'Ysgard.
- Nécro **Feu du phénix (F).** Les créatures maléfiques subissent 2d6 points de dégâts/niveau de lanceur de sorts alors que le personnage s'immole par le feu.
- Trans **Résonance céleste.** Le personnage invite un céleste (12 DV max.) à occuper son corps.

Sorts sanctifiés du 8^e niveau

- Invoc **Nuage draconique.** Appelle un esprit élémentaire qui prend la forme d'un dragon nuageux.
- Trans **Restitution.** Reconstitue un objet magique détruit par le sort *dépouillement*.

Sorts sanctifiés du 9^e niveau

- Évoc **Fureur exaltée.** Toutes les créatures situées dans un rayon de 12 m subissent un nombre de points de dégâts égal aux pv du personnage +50. Le lanceur de sorts meurt.
- Invoc **Armageddon.** Appelle de puissants Extérieurs bons qui combattent aux côtés du personnage.
- Nécro **Sanctification du félon (F).** Piège une créature maléfique au sein d'un diamant pendant 1 an, puis la relâche, faisant d'elle une créature sanctifiée.
- Trans **Résonance céleste suprême.** Le personnage invite un céleste (24 DV max.) à occuper son corps.

SORTS DE BARDE

Sorts de barde du 1^{er} niveau

- Rayon d'espoir.** Le sujet gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.

Sorts de barde du 2^e niveau

Exaltation. Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.

Hymne de Faerinaal. Jusqu'à 1 créature/niveau ne peuvent porter d'attaque d'opportunité.

Sorts de barde du 3^e niveau

Cri de guerre. Les créatures situées dans un cône de 9 m de long se recroquevillent sur elles-mêmes pendant 1d4 rounds.

Rafraîchissement. Soigne tous les dégâts non-létaux d'une créature.

Sorts de barde du 4^e niveau

Beauté aveuglante. Le barde est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.

Grains douloureux. Crée des nuages de lueurs vacillantes (1 cube de 3 m de côté/niveau) qui éblouissent les créatures.

Inspiration. Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.

Sorts de barde du 5^e niveau

Paralysie télépathique. Bloque toutes les communications télépathiques dans un rayon de 24 m.

Sorts de barde du 6^e niveau

Extasie empyréale. Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; subissent demi-dégâts face aux attaques au corps à corps et à distance ; -4 aux tests de compétence.

Trompe céleste (F). Une note de musique paralyse les adversaires du barde.

SORTS DE DRUIDE

Sorts de druide du 1^{er} niveau

Griffes argentées. Les attaques naturelles de la cible sont considérées comme des armes en argent.

Yeux de l'avoral. Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts de druide du 2^e niveau

Annulation de dépendance. Annule tout phénomène de dépendance à une drogue.

Ragoût d'Estanna (F). Invoque du ragoût qui restitue 1d6+1 pv par portion.

Sorts de druide du 3^e niveau

Affection. Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.

Potion explosive (M). Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayonnement de 3 m de rayon.

Sorts de druide du 4^e niveau

Beauté aveuglante. Le druide est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.

Étoiles d'Arvandor. De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

Sorts de druide du 5^e niveau

Énergie de guérison. Cible immunisée contre un type d'énergie destructive et soignée à hauteur de 10 % des dégâts ignorés.

Lance de Valarian. Transforme une arme normale en lance en argent +1 (+3 contre les créatures magiques, qui subissent également +2d6 points de dégâts).

Toile dansante. Des filaments d'énergie infligent 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau et enchevêtrent les créatures maléfiques pendant 1d6 rounds.

Sorts de druide du 6^e niveau

Contact d'adamantium. L'arme acquiert les propriétés d'une arme en adamantium.

Sorts de druide du 7^e niveau

Pluie de Roses (M). Des roses tombent du ciel ; les créatures mauvaises subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse par round et sont fiévreuses.

Sorts de druide du 8^e niveau

Beauté surnaturelle. Comme *beauté aveuglante*, mais les cibles meurent si elles ratent leur jet de sauvegarde.

Rugissement de léonal. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les sujets non bons ; inflige 2d6 points de dégâts de son.

Sorts de druide du 9^e niveau

Pluie de tulipes noires (M). Des tulipes noires tombent du ciel ; les créatures mauvaises subissent 5d6 points de dégâts par round et sont nauséuses.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN

Sorts d'ensorceleur/magicien du 1^{er} niveau

Évoc **Rayon lumineux.** Attaques de contact à distance qui infligent 1d6 points de dégâts.

Trans **Yeux de l'avoral.** Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 2^e niveau

Ench **Joug de miséricorde.** La cible inflige des dégâts non-létaux.

Trans **Potion explosive (M).** Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayonnement de 3 m de rayon.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 3^e niveau

Ench **Cri de guerre.** Les créatures situées dans un cône de 9 m de long se recroquevillent sur elles-mêmes pendant 1d4 rounds.

Exaltation. Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.

Grains douloureux. Crée des nuages de lueurs vacillantes (1 cube de 3 m de côté/niveau) qui éblouissent les créatures.

Évoc **Étoiles d'Arvandor.** De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

Nécro **Contact guérisseur.** Le mage subit jusqu'à 1d6 points de dégâts/2 niveaux et soigne la cible d'autant.

Trans **Joie distillée (F).** Crée de l'ambroisie.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 4^e niveau

Évoc **Bouclier lumineux.** Les créatures qui attaquent le mage subissent des dégâts d'électricité ; le personnage est protégé contre l'électricité.

Brillance céleste. Un objet émet une lueur vive sur 36 mètres ; blesse les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.

Toile dansante (M). Des filaments d'énergie infligent 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau et enchevêtrent les créatures maléfiques pendant 1d6 rounds.

Invoc **Brouillard lumineux.** Comme *brouillard dense*, mais éblouit ou aveugle les créatures qui s'y trouvent.

Nécro **Affection**. Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.

Trans **Convocations parfaites**. Crée une zone où seules les créatures du Bien peuvent être convoquées.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 5^e niveau

Abjur **Arme dissipatrice**. Le contact de l'arme dissipe les créatures convoquées ou quasi réelles.

Paralysie télépathique. Bloque toutes les communications télépathiques dans un rayon de 24 m.

Évoc **Explosion d'émeraude (M)**. Un rayonnement de 6 m de rayon éblouit les créatures neutres pendant 1 round et étourdit les créatures maléfiques pendant 1d4 rounds.

Invoc **Appel de fidèles serviteurs**. Convoque 1d4 archons lumineux, courtes ou mustévals.

Trans **Contact d'adamantium**. L'arme acquiert les propriétés d'une arme en adamantium.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 6^e niveau

Abjur **Mante étoilée (M)**. Un manteau d'étoiles détruit les armes non magiques au toucher et permet au porteur d'effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour réduire de moitié les dégâts des armes magiques.

Ench **Salaire du péché**. Des créatures maléfiques attaquent d'autres créatures maléfiques.

Trans **Téléportation accélérée**. Le mage peut utiliser son pouvoir magique de *téléportation* ou *téléportation suprême* au prix de 1 action libre pendant 1 round/niveau.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 7^e niveau

Évoc **Sarcophage d'ambre (M)**. La cible est en état d'animation suspendue au sein d'un cocon d'ambre.

Nécro **Regard vertueux**. L'attaque de regard du mage tue les créatures de moins de 5 DV ; inspire la terreur aux autres.

Trans **Forme d'éladrin**. Le mage se transforme en globe intangible.
Tombe de lumière (M). Piège et blesse les créatures extraplanaires maléfiques.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 8^e niveau

Nécro **Jugement dernier**. Les créatures maléfiques périssent et sont renvoyées dans leur plan d'origine.

Trans **Créature axiomatique (M, PX)**. Transforme la cible en créature axiomatique.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 9^e niveau

Invoc **Gloire aveuglante (M)**. Zone de lumière de 30 m de rayon/niveau qui aveugle les créatures maléfiques.

SORTS DE PALADIN

Sorts de paladin du 1^{er} niveau

Arme en argent. Transforme une arme en arme en argent.

Rayon lumineux. Attaques de contact à distance qui infligent 1d6 points de dégâts.

Sacrifice divin. Sacrifie des points de vie en échange d'un bonus aux dégâts.

Second souffle. La cible gagne l'équivalent du don Endurance pendant 1 heure/niveau.

Sorts de paladin du 2^e niveau

Destrier. Appelle le destrier du paladin, même s'il l'a déjà appelé durant la journée écoulée.

Moment de clarté. La cible effectue un nouveau jet de sauvegarde pour résister à un sort ou effet mental.

Ragoût d'Estanna (F). Invoque du ragoût qui restitue 1d6+1 pv par portion.

Sorts de paladin du 3^e niveau

Châtiment de l'hérétique. Le paladin gagne un bonus de sainteté de +2 au jet d'attaque et inflige des dégâts supplémentaires quand il use de son pouvoir de châtiment du Mal contre un lanceur de sorts divins maléfiques.

Lien mental. Le paladin et sa monture ont un bonus de prise en tenaille de +4 quand ils prennent en tenaille un même adversaire ; bonus aux jets d'attaque de la monture.

Vision bénie. Le paladin distingue les auras maléfiques.

Sorts de paladin du 4^e niveau

Aspect divin mineur. L'apparence du personnage se rapproche de celle de son dieu.

Destrier ailé. Le destrier se dote d'ailes et gagne une vitesse de déplacement en vol de 18 m (bonne).

Épée de conscience. Une créature maléfique confesse ses crimes et subit un affaiblissement temporaire de Sagesse.

Gloire du martyr (F). Comme *protection d'autrui*, mais affecte plusieurs sujets.

Refuge sacré. La cible gagne un bonus de sainteté de +2 à la CA et conserve son bonus de Dex à la CA quand elle est prise au dépourvu ; le paladin peut user d'imposition des mains à distance.

Sang du martyr. Le paladin subit autant de dégâts qu'il ne soigne la cible.

SORTS DE PRÊTRE

Sorts de prêtre du 1^{er} niveau

Rayon d'espoir. Le sujet gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.

Rayon lumineux. Attaques de contact à distance qui infligent 1d6 points de dégâts.

Vision des cieux. Une créature mauvaise est hébétée pendant 1 round.

Yeux de l'avoral. Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts de prêtre du 2^e niveau

Annulation de dépendance. Annule tout phénomène de dépendance à une drogue.

Annulation de douleur. Annule les effets de la douleur.

Caresse de Lastai (M). Une sensation de Bien intense laisse un sujet maléfique recroquevillé sur lui-même, effrayé, nauséux ou secoué.

Exaltation. Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.

Ragoût d'Estanna (F). Invoque du ragoût qui restitue 1d6+1 pv par portion.

Sorts de prêtre du 3^e niveau

Affection. Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.

Annulation de nausée. Soigne un personnage nauséux ou fiévreux.

Apaisement du cœur. Annule la terreur, le désespoir, la confusion, la folie et certains effets mentaux ; restaure un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Sagesse.

Inspiration. Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.

Potion explosive (M). Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayonnement de 3 m de rayon.

Rafraîchissement. Soigne tous les dégâts non-létaux d'une créature.

Vision bénie. Le prêtre distingue les auras maléfiques.

Sorts de prêtre du 4^e niveau

Annulation de fatigue. Annule les effets de la fatigue (équivalent de 8 heures de repos).

Brillance céleste. Un objet émet une lueur vive sur 36 mètres ; blesse les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.

Épée de conscience. Une créature maléfique confesse ses crimes et subit un affaiblissement temporaire de Sagesse.

Étoiles d'Arvandor. De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

Rapport suprême. Comme *rapport*, mais permet de lancer des sorts via le lien.

Sang du martyr. Le prêtre subit autant de dégâts qu'il ne soigne la cible.

Sustentation (M). Les bénéficiaires n'ont pas besoin de boire et de manger pendant 6 heures/niveau.

Sorts de prêtre du 5^e niveau

Conversion de baguette. Transforme une baguette magique en baguette de soins (dure 1 minute/niveau).

Couronne de flamme. Une aura brûle les Extérieurs morts-vivants et fées maléfiques pour 2d6 points de dégâts/round.

Énergie de guérison. Cible immunisée contre un type d'énergie destructive et soignée à hauteur de 10 % des dégâts ignorés.

Gardien sacré. Le prêtre connaît l'état du sujet et peut se téléporter ou user de scrutation sans erreur.

Gemmes protectrices (M). Crée des pierres précieuses qui renferment une énergie curative, tournent autour du sujet et libèrent leur magie sur commande.

Paralyse télépathique. Bloque toutes les communications télépathiques dans un rayon de 24 m.

Rire de Chaav. Les créatures bonnes ont +2 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur, plus 1d8 pv temporaire, +1/niveau (max. +20). Les créatures maléfiques ont -2 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur.

Toile dansante. Des filaments d'énergie infligent 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau et enchevêtrent les créatures maléfiques pendant 1d6 rounds.

Sorts de prêtre du 6^e niveau

Appel de fidèles serviteurs. Convoque 1d4 archons lumineux, cœurs ou mustévals.

Contact d'adamantium. L'arme acquiert les propriétés d'une arme en adamantium.

Couronne de lumière (M). Une lueur sacrée éblouit ou aveugle les adversaires, repousse les créatures sensibles à la lumière et blesse les morts-vivants.

Halo vengeur. La créature qui tue le sujet subit 1d6 points de dégâts/niveau.

Refuge cadavérique. Enferme un cadavre dans le symbole religieux du prêtre.

Sang céleste (M). Confère une résistance aux énergies destructives, +4 aux sauvegardes contre le poison et une réduction des dégâts (10/Mal).

Téléportation accélérée. Le prêtre peut utiliser son pouvoir magique de *téléportation* ou *téléportation suprême* au prix de 1 action libre pendant 1 round/niveau.

Sorts de prêtre du 7^e niveau

Bastion du Bien. Comme *globe partiel d'invulnérabilité* et *cercle magique contre le Mal* doublé.

Bouclier des archons. Un bouclier protecteur dissipe les attaques magiques à cible et confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques de zone.

Châtiment vertueux. Inflige 1d6 points de dégâts/niveau (1d8/niveau aux Extérieurs mauvais) dans un rayon de 6 m et aveugle les adversaires maléfiques pendant 1d4 rounds.

Regard vertueux. L'attaque de regard du prêtre tue les créatures de moins de 5 DV ; inspire la *terreur* aux autres.

Tombe de lumière (M). Piège et blesse les créatures extraplanaires maléfiques.

Trompe céleste (F). Une note de musique paralyse les adversaires du prêtre.

Sorts de prêtre du 8^e niveau

Créature axiomatique (M, PX). Transforme la cible en créature axiomatique.

Expression de contentement (M). Calme les créatures hostiles dans un rayon de 3 m/niveau.

Jugement dernier. Les créatures maléfiques périssent et sont renvoyées dans leur plan d'origine.

Sorts de prêtre du 9^e niveau

Cessation des hostilités. Toute attaque portée dans un rayon de 24 m du prêtre inflige à l'assaillant 1d6 points de dégâts létaux ou non-létaux/niveau de lanceur de sorts (max. 20d6).

Réjouissances sublimes. Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; subissent demi-dégâts contre les attaques au corps à corps et à distance.

DOMAINES DE PRÊTRE

Les nouveaux domaines présentés ici comprennent certains des sorts apportés par le présent ouvrage, ainsi que de nombreux autres, décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Les divinités évoquées comprennent plusieurs parangons célestes. D'ordinaire, de telles entités n'accordent pas de sorts, mais certaines peuvent tout de même faire office de divinité tutélaire pour un prêtre spécialisé dans le domaine adéquat, que celui-ci vénère un dieu particulier ou non.

Les domaines de la Communauté et de la Gloire furent publiés pour la première fois dans *Les Gardiens de la Foi*. Ils sont présentés ici sur le modèle de domaines standard et modifiés de manière à ne pas déséquilibrer le jeu.

DOMAINE DES CÉLESTES

Dieux : Domiel, Pistis Sophia.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie du pouvoir surnaturel de châtiment du Mal, 1 fois par jour. Ajoutez un bonus de +4 au jet d'attaque et un bonus aux dégâts égal à son niveau de prêtre. Le joueur doit déclarer son intention avant de jeter le dé. Si le pouvoir est utilisé contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, il n'a aucun effet mais est tout de même dépensé.

Sorts du domaine des Célestes

- Vision des cieux.** Une créature mauvaise est hébétée pendant 1 round.
- Consécration (M).** Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone d'énergie positive.
- Vision bénie.** Le prêtre distingue les auras maléfiques.

- 4 **Allié d'outreplan (PX)**. Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.
- 5 **Foudre céleste**. Des arcs de foudre lumineux infligent 3d6 points de dégâts à 1 cible tous les 2 niveaux de lanceur de sorts.
- 6 **Appel de fidèles serviteurs**. Convoque 1d4 archons lumineux, cœurs ou mustévals.
- 7 **Tempête céleste**. Des arcs de foudre lumineux infligent 5d6 points de dégâts à 1 cible par niveau.
- 8 **Aura sacrée (F)**. +4 à la CA, résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.
- 9 **Portail (X)**. Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

DOMAINE DE LA COMMUNAUTÉ

Dieu : Estanna.

Pouvoirs accordés : le personnage peut utiliser *apaisement des émotions*, 1 fois par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

- 1 **Bénédictio**. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- 2 **Rapport**. Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- 3 **Prière**. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
- 4 **Rapport suprême**. Comme *rapport*, mais permet de lancer des sorts via le lien.
- 5 **Lien télépathique de Rary**. Permet de communiquer mentalement.
- 6 **Festin des héros**. Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
- 7 **Refuge (M)**. Enchanter un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- 8 **Attirance (M)**. Objet ou lieu attire certaines créatures.
- 9 **Guérison suprême de groupe**. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

DOMAINE DU COURROUX

Dieu : Kharash.

Pouvoir accordé : 1 fois par jour, le personnage a la possibilité de porter une attaque d'opportunité à un adversaire qui le blesse par le biais d'une attaque de corps à corps. Ce pouvoir ne permet cependant pas de porter plus d'une attaque d'opportunité par round.

Sorts du domaine du Courroux

- 1 **Anathème**. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- 2 **Potion explosive (M)**. Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayonnement de 3 m de rayon.
- 3 **Affection**. Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.
- 4 **Bouclier lumineux**. Les créatures qui attaquent le prêtre subissent des dégâts d'électricité ; le personnage est protégé contre l'électricité.
- 5 **Force du colosse**. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- 6 **Halo vengeur**. La créature qui tue le sujet subit 1d6 points de dégâts/niveau.
- 7 **Châtiment vertueux**. Inflige 1d6 points de dégâts/niveau (1d8/niveau aux Extérieurs mauvais) dans un rayon de 6 m et aveugle les adversaires maléfiques pendant 1d4 rounds.
- 8 **Jugement dernier**. Les créatures maléfiques périssent et sont renvoyées dans leur plan d'origine.
- 9 **Tempête vengeresse**. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

DOMAINE DE L'ENDURANCE

Dieu : Phiéran.

Pouvoir accordé : le personnage peut accomplir un exploit d'endurance, 1 fois par jour. Ce pouvoir surnaturel lui confère un bonus d'altération en Constitution égal à la moitié de son niveau. On utilise ce pouvoir au prix d'une action libre et ses effets durent 1 minute.

Sorts du domaine de l'Endurance

- 1 **Endurance aux énergies destructives**. Protège des environnements chauds ou froids.
- 2 **Endurance de l'ours**. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Rafraîchissement**. Soigne tous les dégâts non-létaux d'une créature.
- 4 **Sustentation (M)**. Les bénéficiaires n'ont pas besoin de boire et de manger pendant 6 heures/niveau.
- 5 **Peau de pierre (M)**. Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- 6 **Endurance de l'ours de groupe**. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 7 **Globe d'invulnérabilité renforcée**. Comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4^e niveau.
- 8 **Renvoi des sorts**. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 9 **Corps de fer**. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

DOMAINE DES FÉES

Dieu : Valarian.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (comme les dryades, les nymphes et les esprits follets).

Sorts du domaine des Fées

- 1 **Lueur féérique**. Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).
- 2 **Charme-personne**. La cible devient l'ami du PJ.
- 3 **Inspiration**. Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.
- 4 **Beauté aveuglante**. Le prêtre est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.
- 5 **Voyage par les arbres**. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.
- 6 **Festin des héros**. Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.
- 7 **Chêne animé**. Transforme un chêne en sylvanien.
- 8 **Beauté surnaturelle**. Comme *beauté aveuglante*, mais les cibles meurent si elles ratent leur jet de sauvegarde.
- 9 **Convocation d'alliés naturels IX**. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

DOMAINE DE LA GLOIRE

Dieu : Ayailla.

Pouvoir accordé : le personnage renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au test et +1d6 au jet d'efficacité.

Sorts du domaine de la Gloire

- 1 **Destruction de mort-vivant**. Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- 2 **Vêtements glorieux**. Le porteur gagne un bonus de sainteté de +1 à la CA tous les 5 niveaux de lanceur de sorts et une réduction des dégâts (5/Mal).
- 3 **Lumière brûlante**. Un rayon inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
- 4 **Brillance céleste**. Un objet émet une lueur vive sur 36 mètres ; blesse les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.
- 5 **Couronne de flamme**. Une aura brûle les Extérieurs morts-vivants et fées maléfiques pour 2d6 points de dégâts/round.

- 6 **Éclair de gloire.** Un rayon inflige 5d8 points de dégâts (variable selon le type de la cible).
- 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
- 8 **Couronne de gloire (M).** Laura du prêtre inspire crainte et respect.
- 9 **Gloire aveuglante (M).** Zone de lumière de 30 m de rayon/niveau qui aveugle les créatures maléfiques.

DOMAINE DU HÉRAUT

Dieu : Barachiel.
Pouvoirs accordés : Intimidation est une compétence de classe. Le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests de Diplomatie et Intimidation.

Sorts du domaine du Héraut

- 1 **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- 4 **Communication à distance.** Transmet un court message n'importe où.
- 5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Songe.** Envoie un message à un dormeur.
- 7 **Aspect divin.** Comme *aspect divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de céleste.
- 8 **Couronne de gloire (M).** Laura du prêtre inspire crainte et respect.
- 9 **Aspect divin suprême.** Comme *aspect divin mineur*, mais le prêtre acquiert des ailes, de meilleures valeurs de caractéristiques et diverses résistances et immunités.

DOMAINE DE LA JOIE

Dieu : Chaav.
Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Joie

- 1 **Vision des cieux.** Une créature mauvaise est hébétée pendant 1 round.
- 2 **Exaltation.** Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.
- 3 **Joie distillée (F).** Créée de l'ambrosie.
- 4 **Espoir.** Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
- 5 **Rire de Chaav.** Les créatures bonnes ont +2 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur, plus 1d8 pv temporaire, +1/niveau (max. +20). Les créatures maléfiques ont -2 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur.
- 6 **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
- 7 **Manteau étoilé (M).** Un manteau d'étoiles détruit les armes non magiques au toucher et permet au porteur d'effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour réduire de moitié les dégâts des armes magiques.
- 8 **Attirance (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
- 9 **Danse irrésistible d'Otto.** Force le sujet à danser.

DOMAINE DU PLAISIR

Dieu : Lastai.
Pouvoir accordé : le personnage est immunisé contre les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de Charisme.

Sorts du domaine du Plaisir

- 1 **Regain d'assurance.** Annule la terreur ou confère +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).

- 2 **Caresse de Lastai (M).** Une sensation de Bien intense laisse un sujet maléfique recroquevillé sur lui-même, effrayé, nauséux ou secoué.
- 3 **Apaisement du cœur.** Annule la terreur, le désespoir, la confusion, la folie et certains effets mentaux ; restaure un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Sagesse.
- 4 **Annulation de fatigue.** Annule les effets de la fatigue (équivalent de 8 heures de repos).
- 5 **Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Sang céleste (M).** Confère une résistance aux énergies destructives, +4 aux sauvegardes contre le poison et une réduction des dégâts (10/Mal).
- 7 **Extase empyréale.** Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; dégâts réduits de moitié contre les attaques au corps à corps et à distance ; -4 aux tests de compétence.
- 8 **Expression de contentement (M).** Calme les créatures hostiles dans un rayon de 3 m/niveau.
- 9 **Réjouissances sublimes.** Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; subissent demi-dégâts contre les attaques au corps à corps et à distance.

SORTS DE RÔDEUR

Sorts de rôdeur du 1^{er} niveau

- Griffes argentées.** Les attaques naturelles de la cible sont considérées comme des armes en argent.
- Yeux de l'avoral.** Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts de rôdeur du 2^e niveau

- Arme en argent.** Transforme une arme en arme en argent.

Sorts de rôdeur du 3^e niveau

- Inspiration.** Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'initiation de +2 aux jets d'attaque à distance.

Sorts de rôdeur du 4^e niveau

- Beauté aveuglante.** Le rôdeur est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.
- Étoiles d'Arvandor.** De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.
- Lance de Valarian.** Transforme une arme normale en *lance en argent* +1 (+3 contre les créatures magiques, qui subissent également +2d6 points de dégâts).

SORTS

Vous trouverez ci-après la description de sorts du Bien, de sorts sanctifiés et de sorts en rapport direct avec les sujets abordés au fil de cet ouvrage (comme l'exorcisme). Ils sont présentés dans l'ordre alphabétique.

Composantes. En plus des composantes classiques du *Manuel des Joueurs*, certains des sorts présentés ici nécessitent les composantes particulières suivantes.

Abstinence. Le personnage doit ne pas avoir succombé à certaines formes de complaisance (nourriture, alcool, sexe, magie, etc.) depuis un temps donné.

Archon. Le lanceur de sorts doit présenter le sous-type archon pour pouvoir jeter ce sort.

Céleste. Le lanceur de sorts doit être un Extérieur d'alignement bon pour pouvoir jeter ce sort.

Éladrin. Le lanceur de sorts doit présenter le sous-type éladrin pour pouvoir jeter ce sort.

Guardinal. Le lanceur de sorts doit présenter le sous-type guardinal pour pouvoir jeter ce sort.

Lieu. Le lanceur de sorts doit se trouver en un lieu précis (généralement un site consacré au Bien) pour pouvoir jeter ce sort.

Sacrifice. Le lanceur de sorts doit user d'énergie mentale ou physique pour pouvoir jeter ce sort sanctifié.

Affection

Nécromancie [Bien]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3, Courroux 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature maléfique touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une affection choisie parmi la liste qui suit. Celle-ci le frappe sur-le-champ (pas de période d'incubation). Les affections ne nuisent qu'aux créatures maléfiques. Un sujet d'alignement mauvais subit les dégâts indiqués auxquels on ajoute son bonus de Charisme. Un élémentaire ou mort-vivant d'alignement mauvais subit 1 point de dégâts supplémentaire, contre 2 points pour un Extérieur ou prêtre maléfique. Les DD qui apparaissent ci-dessous correspondent aux jets de sauvegarde ultérieurs (pour ce qui est du jet de sauvegarde initial, reportez-vous au DD de sauvegarde normal de l'affection).

Affection	DD	Effet*
Décadence anémiant	18	1d4 For
Torpeur éternelle	14	1d6 Dex
Désir hurlant	15	1d3 Con
Passion dévorante	17	1d4 Int
Tourmente du passé	16	1d4 Sag
Orgueil vaniteux	20	1d6 Cha

* Pour plus de détails sur les affections, reportez-vous au Chapitre 3.

Annulation de dépendance

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Prê 2, sœur de Valarian 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les dépendances dont souffre la cible (pour plus d'informations, reportez-vous à *Drogues*, page 41 des

Chapitres Interdits). La durée du sort est instantanée. Il ne protège donc pas contre les dépendances ultérieures.

Annulation de douleur

Invocation (guérison)

Niveau : apôtre de la paix 2, Prê 2, sœur de Valarian 2

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort annule sur-le-champ les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de *symbole de douleur*, *fièvre furieuse* et autres sorts de même acabit. Cependant, il n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur.

Si la cible est victime d'un effet provoquant des dégâts continus, la douleur n'est soulagée que temporairement. Dans ce cas, *annulation de douleur* ne permet pas de passer outre le test de Concentration visant à lancer un sort (voir la 2^e ligne de la table de la page 70 du *Manuel des Joueurs*). Il ne permet pas davantage à une créature affectée par *mort perforante* d'agir normalement (car les dégâts du sort sont continus).

Annulation de fatigue

Transmutation

Niveau : apôtre de la paix 4, Prê 4, Plaisir 4

Composantes : G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature vivante touchée tous les deux niveaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures que touche le personnage jouissent des avantages de 8 heures de sommeil. Si les sujets étaient fatigués, ils ne le sont plus et les malus attenants disparaissent. S'ils étaient épuisés, ils ne sont plus que fatigués, mais n'ont besoin que de 1 heure de repos pour éliminer cette fatigue. Enfin, s'ils étaient parfaitement frais, il ne leur est pas nécessaire de se reposer ou de dormir pour les 24 heures à venir. Cependant, les lanceurs de sorts profanes n'en doivent pas moins se reposer pendant 8 heures pour préparer leurs sorts.

Annulation de nausée

Invocation (guérison)

Niveau : apôtre de la paix 3, Prê 3

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort retape une créature nauséuse ou fiévreuse. Il n'est d'aucune utilité contre les maladies, le poison et autres effets.

Apaisement du cœur

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Prê 3, sœur de Valarian 3, Plaisir 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Apaisement du cœur soigne les plaies émotionnelles comme *guérison suprême* soigne les blessures physiques. Les sujets sont donc débarrassés des effets de terreur, des effets de désespoir (comme le sort *désespoir foudroyant*) et autres effets mentaux similaires, ce qui exclut néanmoins les charmes et la coercition (comme *charme-personne*, *domination* et autres sorts de ce type). Il annule également les effets secondaires psychologiques liés à la torture (ce qui inclut l'efficacité accrue des instruments de torture tel que cela est décrit dans *Les Chapitres Interdits*). Il soigne la confusion, la folie et les affaiblissement temporaires de Sagesse (jusqu'à 2d4 points). Les cibles sont alors fraîches et dispos.

Appel de fidèles serviteurs

Invocation (appel) [Bien]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 6, Célestes 6

Composantes : V, G, abstinence, céleste

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1d4 archons lumineux, coures ou mustévals

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage appelle jusqu'à lui 1d4 archons lumineux loyaux bons de Céleste, 1d4 coures chaotiques bons d'Arborée ou 1d4 mustévals neutres bons de

l'Élysée. Ils le servent jusqu'à 1 an en qualité de gardes, de soldat, d'espions, etc.

Quel que soit le nombre de fois où ce sort est lancé, le personnage ne saurait contrôler plus de 2 DV de célestes par niveau de lanceur de sorts. Si ce nombre est dépassé, les créatures nouvellement appelées passent sous son contrôle, mais une partie des serviteurs issus de convocations antérieures retournent dans leur plan d'origine.

Composante d'abstinence : le personnage ne doit pas avoir jeté le moindre sort d'Invocation durant les 3 jours précédents pour pouvoir lancer ce sort.

Cibles : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ; voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort enveloppe une arme d'une légère lueur bleue. En plus d'infliger les dégâts

habituels, elle dissipe d'un simple contact les créatures convoquées et quasi réelles appelées par un sort d'Invocation (convocation) ou Illusion (ombre). Pour ce faire, le personnage doit effectuer un test de dissipation (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau du personnage ayant convoqué ou créé la créature. Si l'arme



L'armageddon déchaine la colère des cieux

Armageddon

Invocation (convocation) [Bien]

Niveau : Sanctifié 9

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : au moins 2 créatures convoquées, chacune ne pouvant se situer à plus de 9 mètres d'une autre

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts ouvre un portail menant vers l'un des plans supérieurs du Bien et appelle des célestes à l'aider à affronter les plus redoutables forces du Mal.

Le sort se déroule en plusieurs rounds. Au premier round, 2d4 avorals arrivent. Deux rounds plus tard, un ghaele se joint au combat. Enfin, deux rounds après, un déva astral fait son apparition. Une fois ces créatures présentes, elles servent le personnage pendant toute la durée du sort, qui débute au moment même où arrivent les premiers célestes. Les créatures invoquées disparaissent toutes en même temps au terme de l'invocation.

Les célestes ne répondent à l'appel que si le lanceur de sorts est d'alignement bon et s'il combat des adversaires maléfiques. Une fois présents, ils obéissent explicitement au lanceur de sorts et ne l'attaquent sous aucun prétexte, même si quelqu'un parvient à prendre le contrôle de leur esprit. De son côté, le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour conserver le contrôle des célestes. Il peut les renvoyer un par un ou dans leur totalité au moment qui lui paraît le plus opportun.

Sacrifice : 1 niveau de personnage.

Arme dissipatrice

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

dissipatrice œuvre à distance, l'effet est transmis au projectile.

Une créature convoquée ou quasi réelle qui touche l'arme est également dissipée.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures appelées.

Arme en argent

Transmutation

Niveau : Pal 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme ou 1 projectile touché

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet, inoffensif)

Résistance à la magie : oui (objet, inoffensif)

Ce sort transforme l'arme ou le projectile que tient le lanceur de sorts en arme en argent. Il peut s'agir d'une arme ordinaire, de maître ou magique, mais elle doit avant tout se trouver entre les mains du lanceur de sorts au moment de l'incantation. Il est impossible de lancer le sort sur une arme naturelle (reportez-vous à *griffes argentées*).

Il est également impossible de le lancer sur plusieurs armes ou projectiles. Si l'arme visée est faite dans un autre matériau spécial (fer froid ou adamantium, par exemple), elle perd les avantages de celui-ci pendant toute la durée du sort.

Il est possible d'user de *permanence* sur arme en argent.

Armure de lumière

Abjuration

Niveau : sanctifié 2

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature bonne touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort, qui compte parmi les préférés des éladrins qui se rendent dans le plan Matériel, enveloppe la cible d'une aura de lumière scintillante et protectrice. L'*armure de lumière* ressemble à un harnois éblouissant, mais il ne pèse rien et ne gêne ni les déplacements ni les mouvements de la cible. Elle offre tous les avantages d'une cuirasse (bonus d'armure de +5 à la CA) et ne présente ni bonus de Dextérité maximal, ni malus d'armure aux tests, ni risque d'échec des sorts profanes.



Lame brachiale de l'archon glaive

L'effet dégage autant de lumière que le sort *lumière du jour* et contre les sorts de *ténèbres* de 2^e niveau ou moins avec lesquels il entre en contact. De plus, en raison de son éclat, l'armure inflige un malus de -4 aux attaques de corps à corps des adversaires qui tentent de frapper son porteur. Ce malus est cumulable avec tout autre malus à l'attaque découlant d'une sensibilité à la lumière (comme celui dont sont victimes les elfes noirs, par exemple).

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Armure de lumière suprême

Abjuration

Niveau : sanctifié 4

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*armure de lumière*, si ce n'est qu'il offre les avantages d'un harnois (bonus d'armure de +8 à la CA).

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Aspect céleste

Transmutation [Bien]

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif) ; voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible adopte l'un des traits célestes figurant ci-dessous.

Au prix d'une action libre, elle peut en choisir un autre, mais il lui est impossible d'en changer plus d'une fois au cours d'un même round.

Lame brachiale de l'archon glaive. L'un des bras du sujet prend la forme d'une lame qui fonctionne sur le même principe qu'une *épée longue +1 de feu* ou une *épée longue +1 sainte* (au choix du lanceur de sorts). S'il le souhaite, le lanceur de sorts peut créer une *épée courte* plutôt qu'une *épée longue*. La cible ne peut rien porter à l'aide du bras affecté. Il est impossible de désarmer ou de détruire celui-ci.

Yeux de fer. Des flammèches rougeoyantes emplissent les yeux de la cible. Une fois par round, au prix d'une action simple, elle peut infliger 2d6 points de dégâts de feu à une créature ou un objet situé dans un rayon de 18 mètres, simplement en le regardant (pas de jet d'attaque nécessaire).

Cornes du cervidal. Des cornes de bélier émergent du front de la cible, qui peut désormais charger en usant de ces armes meurtrières. En plus des effets inhérents à la charge, cette technique permet à la créature d'effectuer une attaque de cornes infligeant 1d8 points de dégâts auxquels on ajoute 1,5 fois son modificateur de Force. Toute créature convoquée ou appelée qui est frappée par les cornes est automatiquement renvoyée.

Ailes du déva astral. Des ailes d'ange apparaissent dans le dos du personnage, ce qui lui permet de voler à la vitesse de 30 mètres (manœuvrabilité bonne).

Bien que ces attributs modifient assurément l'apparence de la cible, les véritables célestes savent au premier coup d'œil qu'elle n'est pas des leurs (à moins qu'elle ne soit vraiment un céleste). Si la créature tente de se faire passer pour un céleste,

reportez-vous au *Manuel des Joueurs* pour ce qui est du DD du test de *Déguisement*.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Aspect divin

Transmutation [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 6, mage exalté 6, Héraut 7

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*aspect divin mineur*, mais le personnage adopte toutes les particularités d'une créature céleste (pour plus de détails, reportez-vous à la page 41 du *Manuel des Monstres*).

- La peau du personnage a une couleur métallique et scintillante.
- Il bénéficie du pouvoir de châtiment du Mal, 1 fois par jour. Il peut donc porter une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais avec un bonus aux dégâts égal à son niveau global.
- Il jouit de la vision dans le noir sur 18 mètres.
- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (20), à l'électricité (20) et au froid (20).
- Il bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Enfin, il acquiert une résistance à la magie (25).

En revanche, son type ne change pas (il ne devient donc pas un Extérieur).

Aspect divin mineur

Transmutation [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 4, mage exalté 4, Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Lorsque le personnage lance ce sort, son corps prend une forme qui se rapproche davantage de celle de son dieu (quoique de manière limitée). Il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme. En outre, il gagne une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10).

Aspect divin suprême

Transmutation [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 9, mage exalté 9, Héraut 9

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*aspect divin mineur*, mais le personnage adopte toutes les particularités d'un demi-céleste (pour plus de détails, reportez-vous

aux pages 43 et 44 du *Manuel des Monstres*). En revanche, il ne gagne aucun des pouvoirs magiques de ce type de créature.

Son type devient Extérieur pendant toute la durée du sort. Cependant, contrairement aux Extérieurs habituels, il peut être rappelé à la vie s'il est tué sous cette forme.

Le personnage subit les modifications suivantes :

- Le personnage a des ailes de plumes qui lui permettent de voler deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (manœuvrabilité bonne).
- Il jouit d'une armure naturelle de +1 ou bénéficie d'un bonus de +1 à l'armure naturelle dont il bénéficie déjà.
- Il acquiert la vision nocturne.
- Il bénéficie d'une immunité contre l'acide, l'électricité, le froid et les maladies.
- Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Enfin, il bénéficie des bonus suivants aux caractéristiques : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Bastion du Bien

Abjuration [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 7, Prê 7

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Zone d'effet : émanation sphérique de 6 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une auréole de lumière enveloppe le personnage, protégeant tout ceux qui l'entourent des sorts et attaques de créatures maléfiques. Laura arrête automatiquement tous les sorts du niveau 0 au 3^e niveau, sur le même principe qu'un *globe d'invulnérabilité partiel*. En outre, elle protège les créatures situées en son sein comme un *cercle magique contre le Mal* dont la force est doublée. Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques portées par des créatures maléfiques. Ils sont également protégés contre la possession, le contrôle mental et les contacts corporels de créatures convoquées ou invoquées.

Composante d'abstinence : avant de lancer ce sort, le personnage doit jeûner pendant 24 heures.

Beauté aveuglante

Transmutation [Bien]

Niveau : Bard 4, Dru 4, Rôd 4, sœur de Valarian 4, Fées 4

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le personnage a la beauté physique d'une nymphe et bénéficie de certains avantages surnaturels. Tous les humanoïdes situés dans un rayon de 18 mètres qui le regardent doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être à jamais aveuglés, comme s'ils étaient victimes du sort *cécité*. Pendant toute la durée du sort, le personnage peut réprimer ou réactiver l'effet aux prix d'une action libre, mais il reste particulièrement séduisant.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis une semaine pour pouvoir lancer ce sort.

Beauté surnaturelle

Transmutation [Bien]

Niveau : Dru 8, Fées 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que *beauté aveuglante*, mais le personnage peut faire appel à un effet supplémentaire au prix d'une action libre. Ainsi, au moment de son choix, toute créature située dans un rayon de 9 mètres et le regardant droit dans les yeux doit réussir un jet de Volonté sous peine de mourir.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis 1 mois pour pouvoir lancer ce sort.

Bouclier des archons

Abjuration [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 7, Prê 7

Composantes : V, archon

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Effet : bouclier mobile

Durée : 1 round/niveau

Un bouclier mystique d'énergie bienfaitrice s'interpose entre le lanceur de sorts et l'attaque magique qui le vise. Celui-ci bloque tous les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels nuisibles. Il ne peut parer qu'une seule attaque par round et intercepte donc la première, mais pas les suivantes.

Si une attaque magique à cible frappe le bouclier, elle est dissipée mais a 5 % de chances par niveau de sort de le détruire. Les attaques dénuées de niveau de sort ont 5 % de chances tous les 2 niveaux de lanceur

de sorts de le briser. L'attaque qui détruit le bouclier est dissipée sans faire le moindre mal au personnage.

Si le personnage se trouve dans la zone d'effet d'un sort qui ne le prend pas directement pour cible, le *bouclier des archons* lui confère un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Bouclier lumineux

Évocation [Bien, électricité]

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4, Courroux 4

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Une aura lumineuse blanche et scintillante enveloppe le personnage et inflige des dégâts aux créatures qui l'attaquent au corps à corps. Celle-ci le protège également des attaques d'électricité.

Si une créature frappe le personnage à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle, elle lui inflige les dégâts habituels mais subit elle aussi 1d6 points de dégâts d'électricité, +1 par niveau de lanceur de sorts (la résistance à la magie est applicable).

Les attaques électriques infligent des dégâts réduits de moitié au personnage. Si l'attaque en question autorise un jet de Réflexes et si le personnage le réussit, il ne subit pas de dégâts.

La lueur dégage une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et faible dans un rayon de 3 à 6 mètres.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de jeter un sort de ténèbres ou de Nécromancie depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Brillance céleste

Évocation [Bien, lumière]

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4, Gloire 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet touché émet une lueur issue des royaumes célestes, plus vive encore que celle de la lumière du soleil. Celle-ci s'étend sur un rayon de 36 mètres. Elle éclaire vivement dans un rayon de 18 mètres et faiblement sur 18 mètres de plus.

Les créatures sensibles à la lumière subissent des malus doublés quand elles

se trouvent dans un rayon de 36 mètres de l'objet. Les morts-vivants présents dans le rayon vivement éclairé subissent 1d6 points de dégâts par round. Les Extérieurs d'alignement mauvais et les morts-vivants particulièrement sensibles à la lumière du soleil subissent quant à eux 2d6 points de dégâts par round d'exposition dans ce même rayon.

Le sort *brillance céleste* lancé dans une zone de ténèbres magiques (et vice versa) est temporairement annulé, de sorte que les conditions de luminosité normales règnent de nouveau dans la zone du chevauchement.

Enfin, *brillance céleste* contre ou dissipe tout sort de ténèbres de niveau inférieur ou égal, comme *ténèbres profondes*.

Brouillard lumineux

Invocation (Bien, création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brume d'une étendue de 6 m de

rayon et de 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

(voir description)

Résistance à la magie : oui

(voir description)

Ce sort fonctionne sur le même principe que *brouillard dense*, mais le nuage de brume scintille d'une lueur céleste. Les créatures situées au sein de la brume doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être éblouies, subissant alors un malus de -1 aux jets d'attaque tant qu'elles y restent, puis 1 minute par la suite. Les créatures sensibles à la lumière et aux lueurs vives sont aveuglées si elles ratent leur jet de sauvegarde. Les créatures dénuées de vue ne sont pas affectées.

La résistance à la magie s'applique à la réduction de la vitesse de déplacement, aux jets d'attaque et de dégâts, et à l'éblouissement (ou l'aveuglement), mais pas au camouflage et aux attaques à distance.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de jeter un sort de ténèbres ou de Nécromancie depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Caresse de Lastaï

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Niveau : Prê 2, Plaisir 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature maléfique connue touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le contact du personnage emplit la cible d'amour et de compassion, et ébranle les créatures maléfiques. Si la cible n'est pas consentante, le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Pour que le sort fonctionne, le personnage doit savoir que le sujet est d'alignement mauvais.

La créature maléfique touchée par le sort doit lutter contre les sensations plaisantes évoquées. Lancez un dé sur la table ci-dessous à chaque round, au début du tour de jeu du sujet, pour voir l'effet qui s'applique.

1d4	Effet
1	Recroquevillé sur lui-même
2	Effrayé
3	Nauséeux
4	Secoué

Plutôt que de jeter un dé sur la table, le personnage peut décider de laisser la cible secouée pendant toute la durée du sort.

Composante matérielle : une graine de pêcher.

Cessation des hostilités

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : apôtre de la paix 9, Prê 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 24 m

Zone d'effet : émanation de 24 m de

rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une aura de puissance divine invisible autour du personnage. Toutes les créatures intelligentes situées dans la zone d'effet sont soudainement conscientes que toute action hostile de leur part aura de graves conséquences.

Ainsi, si une créature présente dans la zone porte une attaque, elle subit 20d6 points de dégâts. Le lanceur de sorts choisit la nature des dégâts (létaux ou non-létaux) lors de l'incantation, mais il lui est impossible de changer d'avis une fois sa décision prise. Les créatures pourvues de plusieurs attaques subissent les dégâts après chacune d'elles.

Les créatures situées hors de la zone d'effet du sort ont le droit d'attaquer celles qui s'y trouvent sans subir de dégâts.

Chaînes de constriction

Évocation [Bien]

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, G, F, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait appel aux puissances célestes pour entraver une créature à l'aide de chaînes de lumière scintillantes. La victime est enchevêtrée, subissant un malus de -4 aux jets d'attaque et un malus de -4 en Dextérité. De plus, les chaînes sont ancrées à l'objet immobile le plus proche (il s'agit généralement du sol), ce qui empêche le sujet de se déplacer. Une créature enchevêtrée qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) sans quoi l'incantation échoue.

La constriction inflige automatiquement 3d6 points de dégâts non-létaux par round, sauf si le personnage ordonne aux chaînes (action libre) de ne pas le faire au cours d'un round donné.

Les chaînes de constriction ont une CA de 20, 5 pr par niveau de lanceur de sorts (maximum 100 pr) et une réduction des dégâts (10/magie). Elles sont immunisées contre les attaques d'énergie destructive, les dégâts non-létaux et les sorts (à l'exception de *dissipation de la magie* et autres effets similaires). Elles ne sont pas sujettes aux coups critiques. Enfin, la moitié des dégâts qui leur sont infligés sont transmis à la cible (arrondir à l'entier inférieur).

Un test de Force (DD 32) permet de les briser et met un terme au sort. Une créature enchevêtrée peut également tenter de leur échapper (ce qui demande 1 minute) en effectuant un test d'Évasion (DD 40).

Focaliseur : une petite chaîne en argent (10 po).

Sacrifice : diminution permanente de 1d2 points de Force.

Chance crépusculaire

Abjuration [Bien]

Niveau : sanctifié 1

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature non maléfique touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère à une cible non mauvaise une chance digne d'une fée. Le sujet bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde pendant toute la durée du sort.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber de l'alcool pendant 3 jours avant l'incantation du sort.

Châtiment de l'hérétique

Invocation

Niveau : Pal 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Lorsque le paladin a recours à son aptitude de classe de châtiment du Mal contre un adversaire maléfique capable de jeter des sorts divins, il bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets d'attaque. De plus, l'attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 1) par niveau de paladin.

Châtiment vertueux

Évocation [Bien]

Niveau : mage exalté 7, Prê 7, Courroux 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Le personnage en appelle à la puissance divine pour châtier ses ennemis. Le sort ne nuit qu'aux créatures mauvaises et neutres, et n'affecte donc pas celles qui sont d'alignement bon.

L'évocation inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6) aux créatures maléfiques (ou 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d8, aux Extérieurs d'alignement mauvais) et les aveugle pendant 1d4 rounds. Un jet de Volonté réussit réduit les dégâts de moitié et annule l'effet de cécité.

Ce sort inflige demi-dégâts aux créatures neutres, qui ne sont par ailleurs pas aveuglées. Si elles réussissent un jet de Volonté, elles réduisent encore les dégâts de moitié.

Contact d'adamantium

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet, inoffensif)

Résistance à la magie : oui (objet, inoffensif)

Ce sort confère à une arme toutes les propriétés de l'adamantium. Elle bénéficie donc d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque (comme s'il s'agissait d'une arme de maître) et ignore une solidité inférieure à 20 quand elle frappe un objet ou détruit une arme. De plus, les points de résistance de l'arme augmentent d'un tiers pendant toute la durée du sort.

Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle (les attaques à mains nues ne sauraient donc en bénéficier). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent néanmoins profiter de ce sort.

Si l'arme visée est faite dans un autre matériau spécial (fer froid ou argent, par exemple), elle perd les avantages de celui-ci pendant toute la durée du sort.

Il est impossible d'user de *permanence* sur *contact d'adamantium*.

Contact guérisseur

Nécromancie [Bien]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts transfère une partie de son énergie vitale à une autre créature afin de la soigner. Il peut ainsi lui restituer jusqu'à 1d6 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) et doit décider du nombre de dés à jeter au moment où il lance le sort. Il subit alors un nombre de points de dégâts égal au nombre de points de vie récupérés par la cible. Le nombre de points de vie transférés ne peut dépasser 10 + le total actuel du jeteur de sorts, soit juste assez pour tuer ce dernier sur le coup.

Conversion de baguette

Transmutation

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : baguette touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort transforme temporairement une baguette magique en baguette de guérison pourvue d'un même nombre de charges. Une fois le sort terminé, la baguette recouvre son effet original et les charges dépensées le restent. Le niveau de sort de la baguette détermine sa puissance comme le montre la table ci-dessous :

Niveau de sort	Nouveau type de baguette
1 ^{er}	Baguette de soins légers
2 ^e	Baguette de soins modérés
3 ^e	Baguette de soins importants
4 ^e	Baguette de soins intensifs

Par exemple, un prêtre de niveau 10 peut transformer une *baguette d'éclair* (sort de 3^e niveau) en *baguette de soins importants* pendant 10 minutes.

Convocations parfaites

Transmutation [Bien]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 12 m de rayon
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage délimite une zone au sein de laquelle seules les créatures du Bien peuvent être magiquement convoquées. Quel que soit le sort de convocation que lance ensuite un individu, il appelle forcément une version bonne de la créature voulue (par exemple, la version céleste d'une créature fiélon) ou son équivalent du Bien (un archon plutôt qu'un formien).

Si l'intéressé tente de convoquer une créature neutre ou mauvaise, la créature du Bien qui apparaît n'est pas obligée d'obéir à ses ordres ou d'attaquer ses ennemis. D'ailleurs, elle traite avec le convocateur comme elle l'entend et risque donc de s'en prendre à lui. Le sort de convocation ne saurait être révoqué, mais il peut être dissipé. Le sort de *convocations parfaites* peut également être dissipé tout à fait normalement.

Convocations parfaites contre et dissipe *perversion des convocations* (qui figure dans *Les Chapitres Interdits*) et vice versa.

Couronne de flamme

Évocation [Bien]
Niveau : mage exalté 5, Prê 6, Gloire 5
Composantes : V, archon
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le personnage
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage dégage une incroyable puissance de Bien qui brûle les Extérieurs, morts-vivants et fées maléfiques situés dans un rayon de 3 mètres. Les créatures affectées subissent 2d6 points de dégâts par round.

Couronne de gloire

Évocation [Bien]
Niveau : Gloire 8, Héraut 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 3 m/niveau
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau centrée sur le personnage
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort confère temporairement une certaine forme d'autorité céleste qui inspire le respect et la crainte aux créatures qui contemplant le personnage dans toute sa perfection et toute sa vertu. Les créatures pourvues de moins de 8 niveaux ou dés de vie cessent toute activité et font face au personnage. Lorsque celui-ci prend la parole, considérez qu'il use de *suggestion* et que toutes le comprennent via télépathie, même si elles ne parlent pas sa langue.

Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas impressionnées et continuent d'agir comme elles l'entendent. Celles qui sont pourvues d'au moins 8 DV sont immunisées contre les effets du sort.

Composante matérielle : une opale d'une valeur d'au moins 200 po que le personnage porte pendant toute la durée du sort. Elle tombe en morceaux une fois l'évocation terminée. Enfin, le sort s'achève prématurément si elle est brisée.

Ce sort fut publié pour la première fois dans *Les Gardiens de la Foi*.

Couronne de lumière

Évocation [Bien, lumière]
Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, M, archon
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 6 m
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centrée sur le personnage
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Une auréole ardente de lumière dorée entoure la tête du prêtre. Les créatures qu'il affronte au corps à corps doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde et les sujets dont la cécité arrive à terme n'en restent pas moins éblouis tant qu'ils se battent au corps à corps contre le personnage.

Les créatures sensibles à la lumière et celles que la lumière du soleil blesse (comme les vampires) doivent réussir un jet de Volonté si elles se trouvent dans la zone d'effet du sort. En cas d'échec, elles doivent en sortir sur-le-champ. De leur côté, les morts-vivants subissent 1d6 points de dégâts par round d'exposition au sein de la zone.

Composante matérielle : une opale d'une valeur de 100 po au moins que le personnage porte pendant toute la durée du sort. Elle tombe en morceaux une fois l'évocation terminée. Enfin, le sort s'achève prématurément si elle est brisée.

Créature axiomatique

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Composantes : V, G, M, PX, archon
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : 1 créature tangible d'alignement loyal ou neutre originaire du plan Matériel
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort transforme la cible en créature axiomatique, une version d'elle-même absolument parfaite. Le sort débarrasse donc le sujet de ses défauts les plus évidents, rend sa fourrure ou ses écailles plus luisantes, etc. Les animaux touchés par ce sort deviennent des créatures magiques, mais le type ne change pas pour les autres. Si l'Intelligence de la cible est de 2 ou moins, le sort fait passer cette valeur à 3.

En qualité de créature axiomatique, le sujet gagne l'attaque spéciale qui suit :

Châtiment du Chaos (Sur). Une fois par jour, la cible peut porter une attaque de corps à corps normale contre un adversaire d'alignement chaotique avec un bonus aux dégâts égal à son total de DV (jusqu'à un maximum de +20).

Le sujet gagne également la particularité qui suit :

Lien mental (Ext). Les créatures axiomatiques d'un même type sont en communication télépathique permanente entre elles dans un rayon de 90 mètres. Si l'une d'entre elles n'est pas prise au dépourvue, aucune ne l'est. En outre, aucune créature du groupe n'est prise en tenaille si toutes ne le sont pas.

Le sujet bénéficie également de la vision dans le noir sur 18 mètres, d'une résistance à la magie égale au double de son total de DV (jusqu'à un maximum de 25) et d'une résistance à l'électricité, au feu, au froid et aux attaques de son comme le montre la table ci-dessous.

DV de la cible	Résistance (électricité, feu, froid, son)
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

Composante matérielle : une baguette sertie de diamants d'une valeur de 10 000 po au moins.

Coût en PX : 1 000 PX.

Cri d'Ysgard

Invocation (appel) [Bien]
Niveau : sanctifié 7
Composantes : V, sacrifice
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : appelle 2d4 défenseurs bariars d'Ysgard
Durée : instantanée ; voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage appelle 2d4 défenseurs bariars des plaines d'Ysgard (cf. Chapitre 8). Ces créatures le servent jusqu'à 1 an, mais il peut les renvoyer à tout moment. Il s'agit d'êtres intelligents, aussi peut-on leur confier différentes tâches. Ils peuvent refuser d'accomplir une quête ou d'entreprendre une mission complexe qui n'est pas placée sous la supervision du lanceur de sorts.

Quel que soit le nombre de fois où ce sort est lancé, le personnage ne saurait contrôler plus de quatre rôdeurs bariars. Si ce nombre est dépassé, les

autres retournent à Ysgard sur-le-champ. Le personnage désigne néanmoins les créatures libérées.

Sacrifice : diminution permanente de 1d3 points de Force.

Cri de guerre

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3, champion de Gwynharwyf 2, Ens/Mag 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts pousse un incroyable cri de guerre qui oblige les créatures situées dans un rayon de 9 mètres à se recroqueviller sur elles-mêmes de terreur pendant 1d4 rounds. Les cibles qui ratent leur jet de Vigueur perdent leur bonus de Dextérité à la CA et ne peuvent entreprendre aucune action. Dans le même temps, leurs adversaires bénéficient d'un bonus de +2 pour les toucher.

Destrier

Invocation (appel) [Bien]
Niveau : Pal 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 3 m
Effet : le destrier du personnage
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage convoque son destrier depuis les plans célestes où il vit. Ce sort fonctionne sur le même principe que le pouvoir magique de paladin, mais la durée est plus brève et le personnage n'est pas limité à une utilisation quotidienne (si ce n'est au nombre de fois où il peut lancer ce sort). Le personnage peut lancer ce sort s'il a utilisé son aptitude de classe pour la journée.

Destrier ailé

Transmutation
Niveau : Pal 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : destrier touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort confère au destrier du paladin de grandes ailes de plumes blanches. La cible acquiert alors une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres (manœuvrabilité bonne). Le destrier est ralenti en fonction du poids transporté, de sa barde et autres paramètres environnementaux.

Destrier vaillant

Invocation (appel) [Bien]
Niveau : sanctifié 6
Composantes : V, G, sacrifice
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : appelle 1 pégase ou licorne
Durée : instantanée ; voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts appelle à lui un serviteur (un pégase ou une licorne) du dieu exalté Valarian. La créature le sert pendant 1 an au maximum, période durant laquelle le personnage peut la renvoyer à tout moment. Le serviteur est intelligent et peut par conséquent se charger de tâches complexes. Utile en tant que monture, il peut néanmoins refuser d'accomplir une quête ou d'entreprendre une mission complexe qui n'est pas placée sous la supervision du lanceur de sorts.

Si le personnage invoque une autre créature par l'intermédiaire de ce sort, la première retourne chez elle.

Sacrifice : diminution permanente de 1d3 points de Force.

Détermination de Phiéran

Abjuration [Bien]
Niveau : sanctifié 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Cibles : 1 créature bonne/niveau dans un rayon de 6 m de rayon centré sur le personnage
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Détermination de Phiéran (qui tire son nom du dieu exalté de la souffrance, de l'endurance et de la persévérance) fut conçu pour lutter contre les utilisateurs de magie maléfique. Ce sort confère aux cibles un bonus de sainteté de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts affichant le registre du Mal.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Éclair de gloire

Évocation [Bien]
Niveau : mage exalté 6, Gloire 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage jette un éclair d'énergie positive contre une créature. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. Cette dernière subit des dégâts variables selon sa nature et son plan d'origine :

Origine de la créature	Dégâts
Plan Matériel	5d8
Élémentaire, Extérieur neutre	5d6
Plan de l'énergie positive, Extérieur bon	—
Extérieur mauvais, mort-vivant	10d8
Plan de l'énergie positive	15d8

Écoute télépathique

Divination
Niveau : sanctifié 3
Composantes : sacrifice
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage est capable d'entendre les conversations télépathiques des créatures situées dans la zone d'effet. *Écoute télépathique* ne permet cependant pas de détecter les pensées que chaque sujet garde pour lui-même, ni de comprendre les conversations menées dans une langue inconnue.

Dans une zone où l'on tient de nombreuses conversations télépathiques à la fois, le lanceur de sorts doit préciser celle qu'il écoute à chaque round. Il peut ainsi isoler et déchiffrer les messages d'un nombre de créatures égal à 1 + son bonus d'Intelligence.

Ce sort ne permet pas d'espionner les conversations télépathiques de créatures protégées par *esprit impénétrable*. Il ne confère pas davantage le pouvoir de communiquer avec d'autres créatures.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Émanation lumineuse

Évocation [Bien]
Niveau : sanctifié 3
Composantes : sacrifice
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 30 m de rayon + 3 m par niveau
Durée : 1d4 rounds
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Les objets réfléchissants que porte le lanceur de sorts, ce qui inclut une éventuelle armure en métal, dégagent une lueur divine. Les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet sont aveuglées, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Vigueur. Les personnages qui ne sont pas d'alignement mauvais perçoivent la lueur vive, mais ils ne sont pas aveuglés et ne sont donc victimes d'aucun effet secondaire. Les personnages maléfiques qui réussissent le jet de sauvegarde ne sont pas aveuglés mais simplement distraits, subissant ainsi un malus de -1 aux jets d'attaque portées dans la zone d'effet du sort pendant toute la durée de celui-ci. Pour être affectées, les cibles doivent bien évidemment être à même de distinguer la lumière.

Énergie de guérison

Invocation (guérison)
Niveau : apôtre de la paix 5, Dru 5, Prê 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante touchée
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort convertit l'énergie magique en puissance curative. Premièrement, la cible est immunisée contre le type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid, son) précisé au moment de l'incantation. Deuxièmement, quand la cible est sujette à une attaque magique exploitant l'énergie

choisie, celle-ci la soigne par concurrence de 10 % des dégâts normalement infligés (arrondir à l'entier inférieur). Par exemple, une créature protégée par *énergie de guérison* (froid) est frappée par un *cône de froid* infligeant normalement 35 points de dégâts. Elle ne subit pas de dégâts et récupère même 3 points de vie. Le sort prend fin dès qu'il a soigné un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 30).

Le sort ne transforme pas les attaques d'énergie destructive ordinaires (comme un feu grégeois) en soins.

Enfièvrement du Mal

Nécromancie [Bien]
Niveau : sanctifié 5
Composantes : V, G, sacrifice
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage dégage une puissante aura qui rend les créatures maléfiques situées dans la zone fiévreuses.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Épée de conscience

Enchantement (coercition) [Bien, mental]
Niveau : champion de Gwynharwyf 4, mage exalté 4, Pal 4, Prê 4, tueur de Domiel 4
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature maléfique
Durée : instantanée ; voir description
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

La cible, qui doit être d'alignement mauvais, est frappée par un soubresaut de conscience et de remords. Elle subit instantanément un affaiblissement temporaire de Sagesse et de Charisme dépendant

CONSÉQUENCES DE ÉPÉE DE CONSCIENCE

Créature/objet	Affaiblissement temporaire de Charisme et de Sagesse			
	1d6	1d8	2d6	2d8
Créature mauvaise* (DV)	10 ou moins	11–25	26–50	51+
Élémentaire mauvais ou mort-vivant (DV)	2 ou moins	3–8	9–20	21+
Extérieur mauvais (DV)	1 ou moins	2–4	5–10	11+
Prêtre d'un dieu mauvais** (niveaux de classe)	1	2–4	5–10	11+

* À l'exception des élémentaires, morts-vivants et Extérieurs mauvais, auxquels une ligne est consacrée.

** Bien qu'ils ne soient pas prêtres, certains personnages dégagent une aura de puissance équivalente. La description de la classe indique si la ligne est applicable ou non.

de l'intensité du Mal qui l'habite. La créature recouvre ses points de caractéristiques de manière tout à fait habituelle. Ils ne réapparaissent donc pas automatiquement à la fin du sort. Il ne s'agit pas d'un effet de langage.

Étoiles d'Arvandor

Évocation [Bien, force]

Niveau : Dru 4, Ens/mag 3, Prê 4, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature ou objet par round

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une minuscule étoile scintillante par niveau (jusqu'à un maximum de 10). Ces points lumineux tournent autour de sa tête à la façon de *pierres ioun*. Au prix d'une action libre, il peut en lancer une par round en direction d'une cible située à portée. Au prix d'une action simple, il peut en lancer jusqu'à trois par round en direction d'une ou plusieurs cibles situées à portée. Pour chaque étoile ainsi jetée, le personnage doit effectuer un jet d'attaque de contact à distance.

Une cible non mauvaise subit 1d8 points de dégâts, la moitié de ceux-ci étant des dégâts non-létaux (arrondir à l'entier inférieur). De leur côté, les cibles d'alignement mauvais subissent 1d8 points de dégâts létaux. Les étoiles relèvent d'un effet de force magique et ignorent donc l'intangibilité.

Exaltation

Enchantement [mental]

Niveau : Bard 2, émissaire de Barachiel 2, Ens/Mag 3, Prê 2, Joie 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 24 m

Cibles : alliés situés dans une émanation de 24 m autour du personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les alliés du personnages sont exaltés, emplis de joie et d'énergie. Les cibles bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et en Dextérité, et leur vitesse de déplacement augmente de 1,50 mètre.

Exaltation n'annule pas la fatigue mais la plupart des malus qu'impose celle-ci.

Explosion d'émeraude

Évocation [Bien]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le mage imprègne une émeraude d'énergie magique et la jette en direction de ses ennemis. La pierre explose au moment de l'impact, libérant alors une lueur verte scintillante. Les créatures neutres situées dans la rayonnement sont hébétées pendant 1 round. De leur côté, les créatures d'alignement mauvais sont étourdiées pendant 1d4 rounds. Enfin, les créatures bonnes ne sont pas affectées.

Composante matérielle : émeraude d'une valeur de 1 000 po au moins.

Explosion rayonnante d'Ayaila

Évocation [Bien]

Niveau : sanctifié 2

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple



Étoiles d'Arvandor

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cécité) et Réflexes, 1/2 (éclats)

Résistance à la magie : oui

Des éclats de lumière céleste jaillissent de la main du personnage, aveuglant toutes les créatures maléfiques situées sur leur chemin pendant 1 round. Un jet de Vigueur réussi permet d'annuler la cécité, mais les éclats lumineux transpercent également la chair des créatures d'alignement mauvais, leur infligeant 1d6 points de dégâts d'origine divine tous les deux niveaux de lanceur de sorts (5d6 maximum). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Expression de contentement

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Prê 8, Plaisir 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : étendue de 3 m de rayon/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort a un effet apaisant sur les créatures situées dans la zone d'effet. Celles qui sont hostiles ou inamicales

deviennent indifférentes, celles qui sont indifférentes deviennent amicales, et celles qui sont amicales se montrent serviables.

Ce sort contre *sauvagerie collective* (décrit dans *Les Chapitres Interdits*). Il calme également les créatures magiquement enrégées ou obligées de passer à l'attaque.

Par contre, il ne permet pas d'apaiser les créatures convoquées ou de modifier leur humeur.

Composante matérielle : plume de lammasu.

Extasie empyréale

Abjuration

Niveau : Bard 6, Plaisir 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 9 m

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

À l'instar d'*annulation de douleur*, *extasie empyréale* annule les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de *symbole de douleur*, *fièvre furieuse* et autres sorts de même acabit. Cependant, il n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur (comme les facultés psioniques *rappel d'agonie* et *rappel de douleur*).

Le sort suscite également une forme de plaisir dont voici les effets :

Premièrement, *l'extasie empyréale* immunise les sujets contre les sorts et effets mentaux, mais elle n'annule pas ceux qui sont déjà en place.



Un erinys carbonisé par un feu du phénix.

Deuxièmement, les attaques au corps à corps et à distance n'infligent que demi-dégâts aux sujets pendant toute la durée du sort.

Enfin, cet état de plaisir explique que les sujets aient du mal à se concentrer sur certaines tâches. Ils subissent donc un malus de -4 aux tests de compétence et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15) quand ils souhaitent lancer un sort.

Feu du phénix

Nécromancie [Bien, feu]

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, G, F, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : étendue de 4,50 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Le personnage s'immole dans un nuage de flammes de 6 mètres de haut sur 9 mètres de diamètre et meurt sur-le-champ (pas de jet de sauvegarde et la résistance à la

magie ne s'applique pas). Toutes les

créatures maléfiques situées dans la

zone d'effet subissent

2d6 points de dégâts

par niveau de lanceur de sorts

(jusqu'à un maximum de

40d6). Les personnages neutres

voient ces dégâts réduits de moitié (ou

de 75 % s'ils réussissent un jet de Réflexes), alors

que les personnages bons ne sont pas affectés. La moitié de ces

dégâts relèvent du feu, le reste provenant directement d'une source

divine et ne pouvant donc pas être réduit par une résistance aux feux,

comme *protection contre les énergies destructives (feu)*, *bouclier de feu (bouclier froid)* et autres sorts similaires.

Après 10 minutes, le personnage renaît de ses cendres comme si on lui avait lancé une *résurrection*.

Focaliseur : une plume de la queue d'un phénix (valeur de 40 po).

Sacrifice : le personnage meurt et perd donc un niveau en revenant à la vie.

Forme d'éladrin

Transmutation [Bien]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'un globe intangible de 1,50 mètre de diamètre aux couleurs fantastiques. Il acquiert alors une vitesse de déplacement en vol de 45 mètres (manœuvrabilité parfaite) et peut traverser les murs et autres objets solides. Il peut utiliser ses pouvoirs magiques et facultés psioniques, mais il est incapable de lancer le moindre sort ou de porter des attaques physiques. Le globe est intangible et le personnage n'a plus de valeur de Force. Sous forme intangible, il ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques +1 au moins, les facultés psioniques, les sorts, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. Il est immunisé contre toutes les formes d'attaque non magiques. Quand il est frappé par un sort ou une arme magique, il a 50 % de

chances d'ignorer les dégâts issus d'une source tangible (à l'exception de l'énergie positive, de l'énergie négative, des effets de force et des attaques portées à l'aide d'une arme spectrale).

Foudre céleste

Évocation [Bien]

Niveau : mage exalté 5, Célestes 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/2 niveaux de lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée un éclair très lumineux qui passe d'une cible à une autre, en évitant soigneusement les autres créatures situées sur son chemin. Chaque cible ainsi touchée subit 3d6 points de dégâts d'électricité céleste. Les créatures habituellement immunisées contre l'électricité subissent la totalité des dégâts. En outre, la foudre céleste n'est pas sujette à la protection contre les énergies destructives (électricité) et autres sorts similaires.

Fureur exaltée

Évocation [Bien]

Niveau : sanctifié 9

Composantes : V, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : rayonnement de 12 m de rayon centré sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage profère une syllabe particulièrement redoutable du verbe de la création et son corps est investi de cette même puissance sacrée qui façonna l'univers à sa naissance. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet subissent des dégâts égaux aux points de vie du personnage +50.

Sacrifice : le personnage meurt. Il est possible de le rappeler à la vie ou de le ressusciter normalement.

Gardien sacré

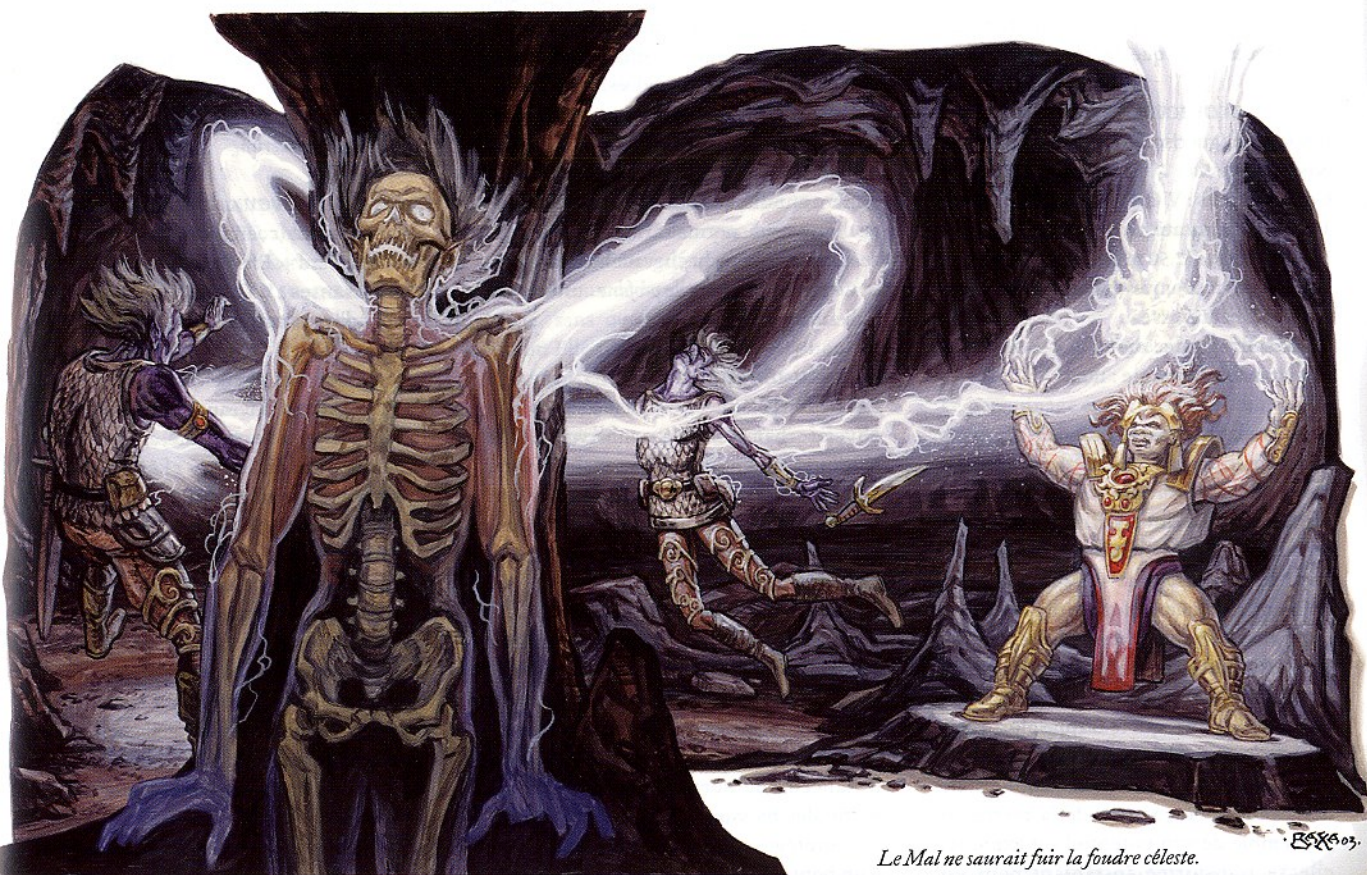
Divination

Niveau : apôtre de la paix 5, Prê 5

Composantes : V, G, céleste

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact



Le Mal ne saurait fuir la foudre céleste.

ESSE 03

Cible : objet ou créature consentante touché

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les célestes usent de *gardien sacré* pour surveiller l'état et l'emplacement d'un objet ou d'une créature qu'on leur a confié. Semblable à *rapport*, ce sort permet au personnage de connaître la position et l'état du sujet (en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, mort, etc.) ou de l'objet (intact, abîmé ou détruit). Une fois le sort lancé, la distance ne constitue plus un obstacle entre le sujet et le personnage. Du reste, le sort continue de fonctionner si tous deux se retrouvent dans différents plans d'existence.

Si le lanceur de sorts souhaite se téléporter près du sujet, il peut le faire même s'il ne connaît pas l'endroit où il va apparaître (encore faut-il qu'il dispose d'une telle magie). S'il lance *scrutation* ou *scrutation suprême* sur le sujet, ce dernier ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde. Le sort réussit donc automatiquement, sauf si le sujet jouit d'une protection (sort ou lieu enrayant la magie de *scrutation*).

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui ne sont pas consentantes. Si la cible est un objet porté, son propriétaire doit être consentant pour que le sort fonctionne.

Gemmes protectrices

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 gemme/3 niveaux de lanceur de sorts

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre lance le sort sur une ou plusieurs pierres précieuses, leur insufflant une énergie curative. Les gemmes sautent alors de sa main, volent en direction de la cible et se mettent à lui tourner autour de la tête à la manière de *pierres ioun*.

Chaque *gemme protectrice* abrite 10 pv. En entreprenant une action libre, le sujet accède à l'énergie de guérison qui est libérée sous la forme d'un arc pourpre de puissance divine, qui le frappe alors pour lui restituer 10 points de vie. Le sujet peut décider ne n'absorber qu'une partie de la puissance curative de la pierre. Si l'ensemble de son potentiel est exploité, elle se transforme instantanément en

poussière. Une fois le sort parvenu à expiration, les *gemmes protectrices* qui n'ont pas été utilisées perdent leur pouvoir et tombent au sol. Il est alors possible de les réutiliser dans le cadre d'un autre sort du même type.

Une même créature ne saurait bénéficier de plus de cinq *gemmes protectrices* à la fois. Chacune a une CA de 24, une solidité de 10 et 10 pr. Si elle est détruite, elle emporte avec elle ses pouvoirs.

Composante matérielle : une pierre précieuse d'une valeur de 500 po pour chaque *gemme protectrice* créée.

Gloire aveuglante

Invocation (création) [Bien]

Niveau : Ens/Mag 9, Gloire 9

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 30 m de

rayon/niveau centrée sur le personnage

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une vive lueur jaillit du personnage, illuminant ainsi la zone d'effet. La lumière est semblable à celle créée par le sort *lumière du jour*, mais les ténèbres magiques ne sauraient la contrer ou la dissiper. En outre, toutes les créatures maléfiques situées au sein de la zone sont aveuglées.

Le sort *gloire aveuglante* lancé dans une zone de ténèbres magiques (et vice versa), ce qui inclut *ténèbres ultimes*, est temporairement annulé, de sorte que les conditions de luminosité normales règnent de nouveau dans la zone du chevauchement.

Composante matérielle profane : un sceptre poli en argent massif.

Gloire du martyr

Abjuration [Bien]

Niveau : champion de Gwynharwyf 4, Pal 4

Composantes : V, G, F, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

À l'instar de *protection d'autrui*, ce sort protège les sujets et crée un lien entre eux et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées aux individus protégés. Ces derniers bénéficient d'un bonus de parade de +1 à la CA et d'un

bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les sorts et attaques les affectant leur infligent des dégâts réduits de moitié, le lanceur de sorts subissant la moitié restant. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (effets de *charme*, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, *désintégration*, etc.) affectent normalement les cibles. Si ces dernières voient leurs points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elles supportent seules cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, les individus protégés encaissent de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne leur sont pas transmises à retardement.

Si le personnage périt alors que le sort est encore actif, il prend fin en une explosion d'énergie positive qui restitue 1d8 points de vie à chaque sujet.

Le sort cesse immédiatement pour les sujets qui s'écartent trop du lanceur de sorts et dépassent les limites de portée. Il continue de fonctionner tant que le personnage et l'un des sujets sont encore en vie.

Focaliseurs : des anneaux en platine (d'une valeur minimale de 50 po chacun) devant être portés par les bénéficiaires et par le lanceur de sorts.

Ce sort fut publié pour la première fois dans *Magie de Faerûn*.

Grains douloureux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 cube de 3 m de côté/niveau

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée des grains de lumière vacillante qui provoquent une angoisse intense. Les créatures qui se trouvent au sein du nuage ou qui le traversent doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être hébétées pendant 1 round, sachant qu'il leur faut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round. Si l'on quitte le nuage pour y revenir par la suite, il faut également effectuer un nouveau jet de sauvegarde.

Le lanceur de sorts peut créer un nuage de grande taille ou plusieurs de taille

plus modeste, au choix. Par exemple, un mage de niveau 5 peut créer cinq nuages distincts, chacun occupant un cube de 3 mètres de côté, n'importe où à portée. Il peut également regrouper tout ou partie de ces cubes pour former des nuages plus gros ou une barrière. Si les cubes ne sont pas forcément adjacents les uns aux autres, ils sont stationnaires une fois en place.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse.

Griffes argentées

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au sujet de traiter toutes ses attaques naturelles comme s'il s'agissait d'armes en argent. Il affecte les attaques de coup, de poing et de griffes, de morsure et toutes les armes naturelles que possède la cible. Cependant, le sort ne permet pas d'infliger des dégâts létaux à mains nues.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de griffes argentées.

Halo vengeur

Abjuration [Bien]

Niveau : Prê 6, Courroux 6

Composantes : V, G, FD, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature d'alignement bon ; voir description

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 ; voir description

Résistance à la magie : non

Un anneau lumineux de puissance sacrée apparaît au-dessus de la tête d'une créature d'alignement bon et reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que le sujet soit tué (-10 pv). Dans ce dernier cas, le halo émet un arc d'énergie divine qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6) à l'assassin du sujet. Ce dernier a droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Une fois l'énergie libérée, le halo disparaît et le sort prend fin.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber de l'alcool pendant 1 semaine avant l'incantation du sort.

Hymne de Faerinaal

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Niveau : Bard 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature maléfique/niveau

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce doux hymne obscurcit l'esprit des créatures maléfiques, si bien qu'elles en oublient de porter des attaques d'opportunité pendant toute la durée du sort. Pour être affectée, la cible doit être à même d'entendre l'hymne.

Inquisition

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : sanctifié 5

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature dotée d'une Intelligence de 6 ou plus

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts oblige la cible à lui divulguer des renseignements qu'elle est susceptible de cacher. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle doit répondre aux questions du personnage (une question tous les trois niveaux de lanceur de sorts) avec sincérité, sans que cela puisse l'induire en erreur. Elle répond par oui ou par non, ou en fournissant des détails si nécessaire. Ce sort ne permet pas de lui faire dire des choses qu'elle ne sait pas et l'empêche de proférer des mensonges, même si elle le souhaite ardemment.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution.

Inspiration

Enchantement (coercition)

[langage, mental]

Niveau : Bard 4, Prê 3, Rôd 3, Fées 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Cibles : alliés situés dans une émanation de 12 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage invite ses alliés à se concentrer sur leurs cibles, leur conférant ainsi un bonus d'intuition de +2 aux attaques à distance.

Inspiration divine

Divination

Niveau : sanctifié 1

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1d4 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une forme de divination limitée qui permet au bénéficiaire de contourner les défenses d'adversaires maléfiques. La cible bénéficie d'un bonus de sainteté de +3 aux jets d'attaque effectués contre des créatures d'alignement mauvais. Le bonus ne s'applique pas aux attaques portées à des créatures qui ne sont pas de cet alignement.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Joie distillée

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3, Joie 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 jour

Portée : contact

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage extrait l'essence matérielle de la félicité d'une créature connaissant une grande joie. Cette manifestation physique de joie, connue sous le nom d'ambrosie, est utilisée dans la création d'objets magiques bons (il s'agit alors d'une composante spéciale) ou en qualité de drogue (sans phénomène de dépendance). Les souverains des Sept Paradis, connus collectivement sous le nom d'Hebdomé Céleste, se nourrissent exclusivement d'ambrosie.

Le personnage extrait l'ambrosie de la cible et l'enferme dans un petit réceptacle, comme une fiole. Cette substance ne peut être prélevée que sur une créature connaissant un bonheur extrême, la façon

dont on y parvient variant d'un individu à un autre. Par exemple, *joie distillée* peut être lancé sur un personnage frappé par un coup de foudre, une dryade réveillant près de son arbre, un artiste créant le chef-d'œuvre de sa vie ou un personnage transporté de ravissement.

Les lanceurs de sorts d'alignement bon peuvent utiliser l'ambroisie dans le cadre de la création d'objets magiques. Chaque dose confère l'équivalent de 2 points d'expérience nécessaires à la création. Une dose peut également faire office de composante magique optionnelle (cf. Chapitre 3).

Une créature vivante qui boit une dose d'ambroisie ressent une sensation apaisante qui la débarrasse de ses maux mineurs, agit comme un remède au chagrin et soigne 1 point de dégâts. Ces émotions positives durent pendant 1d4+1 heures.

Focaliseur : fiole ou réceptacle accueillant l'ambroisie.

Joug de miséricorde

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Niveau : apôtre de la paix 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Ce sort oblige une créature ayant au mieux 4 DV de plus que le personnage à combattre avec miséricorde. Le sujet inflige donc des dégâts non-létaux, évite d'utiliser des sorts ou pouvoirs magiques causant des dégâts et ne porte pas le coup de grâce aux adversaires sans défense.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être abstenu d'avoir infligé des dégâts, via un sort ou quelque autre moyen, à une créature vivante dans les 8 heures ayant précédé l'incantation de ce sort.

Jugement dernier

Nécromancie [Bien, mort]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8, Courroux 8

Composantes : V, céleste

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde, humanoïde monstrueux ou géant maléfique/2 niveaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage énonce les crimes des cibles et en appelle au jugement des puissances

célestes. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde meurent sur-le-champ et leur corps est transporté dans le plan inférieur qui leur correspond afin d'y subir des tourments éternels. Celles qui le réussissent n'en subissent pas moins un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Sagesse car la culpabilité les ronge comme jamais.

Ce sort n'affecte que les humanoïdes, les humanoïdes monstrueux et les géants d'alignement mauvais.

Un sort de *résurrection suprême* ou de *miracle* rappelle à la vie une créature tuée par ce sort. De son côté, *résurrection* ne fonctionne que si que le corps est ramené des plans inférieurs.

Lance de Valarian

Transmutation

Niveau : Dru 5, Rôd 4, sœur de Valarian 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 arme non magique touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet, inoffensif)

Résistance à la magie : oui (objet, inoffensif)

Le sort transforme une arme non magique en lance étincelante et argentée. Pour que le sort fonctionne, le personnage doit la tenir et la sortir de son éventuel étui.

L'arme produite fonctionne sur le même principe qu'une *lance en argent* +1. Contre les créatures magiques, il s'agit même d'une *lance en argent* +3 qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires (comme si elle disposait de la propriété spéciale tueuse).

Si la *lance de Valarian* est détruite, l'arme originale est brisée au moment où le sort s'achève. Si le porteur lâche l'arme, volontairement ou non, elle retrouve son état d'origine et le sort prend fin.

Lien mental

Divination

Niveau : Pal 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : destrier

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le paladin renforce temporairement le lien mental qu'il entretient avec son destrier, ce

qui permet à chacun d'anticiper les mouvements de l'autre et d'en tirer le meilleur parti en situation de combat. Le paladin et sa monture bénéficient donc d'un bonus de prise en tenaille de +4 aux jets d'attaque (au lieu de +2) quand ils prennent en tenaille le même adversaire. De plus, la monture bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque tous les trois niveaux de paladin du personnage (jusqu'à un maximum de +5) tant qu'elle reste dans la portée du sort.

Mante étoilée

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6, Joie 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort prend la forme d'un manteau recouvert de minuscules étoiles qui vacillent et s'éteignent avant de toucher le sol. Il recouvre les vêtements de la cible et diffuse autant de lumière qu'une torche, mais ce n'est pas là son rôle principal.

La *mante étoilée* protège le sujet contre les armes non magiques (ce qui inclut les projectiles), détruisant à jamais celles-ci quand elles le touchent en les transformant en lumière. Les armes et projectiles magiques ne sont pas concernés, mais le sujet a droit à un jet de Réflexes (DD 15) chaque fois qu'il est touché par l'un d'eux. En cas de succès, les dégâts que l'arme inflige sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur).

Composante matérielle : une pincée de poudre d'aile de pixie (20 po).

Mante solaire

Abjuration

Niveau : sanctifié 4

Composantes : G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort enveloppe la cible d'une mante lumineuse qui éclaire la zone (et dissipe les ténèbres) comme *lumière du jour*. Cependant, cette lueur vive n'est pas sa principale fonction.

La *mante solaire* confère au sujet une réduction des dégâts (5/-). De plus, si celui-ci est touché par une attaque au corps à corps qui cause des dégâts, un tentacule de

lumière frappe son assaillant, lui infligeant 5 points de dégâts.

En raison de la luminosité dégagée par l'effet, les créatures sensibles à une lumière vive (comme les elfes noirs) subissent les malus à l'attaque habituels dans le rayon de la *mante solaire*.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Marteau de vertu

Évocation [Bien, force]

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : marteau de guerre de force magique

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2

Résistance à la magie : oui

Un grand marteau de guerre constitué d'énergie positive apparaît et s'en va frapper une cible située à portée du sort et dans le champ de vision du personnage.

Le marteau de vertu inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, voire 1d8 si la cible est d'alignement mauvais. Le lanceur de sorts décide d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux, ou de les répartir entre ces deux types. Cependant, la répartition doit être décidée avant de jouer les dégâts. Le marteau est un effet de force et n'a aucune chance de rater une cible intangible. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Moment de clarté

Abjuration

Niveau : Pal 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Quand le paladin jette ce sort et touche une créature placée sous l'influence d'un sort ou effet mental, celle-ci a droit à un nouveau jet de sauvegarde contre le DD original de l'effet pour s'en libérer. Si cet effet n'autorisait pas de jet de sauvegarde, *moment de clarté* n'est d'aucune utilité.

Nuage draconique

Invocation (appel) [air]

Niveau : sanctifié 8

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 round

Portée : spéciale (voir description)

Effet : 1 nuage draconique invoqué (voir description)

Durée : 1 minute + 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage doit lancer ce sort en extérieur, en un lieu où des nuages sont visibles. Le sort appelle un esprit constitué d'air élémentaire, le lie à un nuage et lui confère une forme de dragon. Tout en se formant, le nuage draconique descend vers le personnage, ce qui prend 1 minute, quelle que soit la distance les séparant. (Cette minute compte dans la durée du sort.) Une fois le nuage présent, il est possible d'en prendre le contrôle sur le même principe qu'une créature convoquée (pour plus de détails, reportez-vous au sort *convocation d'alliés naturels I*, dans le *Manuel des Joueurs*). Le dragon parle l'aérien.

À la fin du sort, l'esprit élémentaire retourne dans son plan d'origine et le nuage s'évapore. Le nuage draconique est incapable de traverser les liquides et les solides.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution.

Le nuage draconique a le profil suivant :

Nuage draconique. Élémentaire de l'Air (air, Bien, extraplanaire) de taille TG ; DV 21d8+84 ; pv 178 ; Init +10 ; VD vol 45 m (moyenne) ; CA 26, contact 14, pris au dépourvu 20 ; BBA +15 ; lutte +30 ; Att morsure (+20 corps à corps, 2d6+10/19-20) ; morsure (+20 corps à corps, 2d6+7/19-20) et griffes (+15 corps à corps, 2d4+32) ; Esp/all 4,50 m/4,50 m ; AS souffle ; Part réduction des dégâts (10/magie), traits des élémentaires, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +18, Vig +11, Vol +7 ; For 25, Dex 23, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons. Détection +19, Perception auditive +19 ; Attaque éclair, Attaque en vol (B), Esquive, Science du critique (morsure) (B), Science de l'initiative (B), Souplesse du serpent.

Souffle (Ext). Émanation d'électricité de 30 mètres de long en forme de ligne tous les 1d4 rounds ; 10d6 points de dégâts d'électricité ; jet de Réflexes (DD 24) pour réduire les dégâts de moitié.

Paralysie télépathique

Abjuration

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 24 m de rayon centrée sur une créature, un objet ou un point dans l'espace

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bloque toute forme de communication télépathique au sein de la zone d'effet, rendant ainsi ce type de conversation impossible. Le sort peut être jeté sur un point situé dans l'espace, mais l'effet reste stationnaire. S'il est centré sur une créature ou un objet mobile, il se déplace avec celui-ci.

Pluie de braises

Évocation [Bien, feu]

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon, 36 m de haut)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ; voir description

Résistance à la magie : oui

Une pluie de braises orangées tombe du ciel. Chaque round, elle inflige 10d6 points de dégâts aux créatures maléfiques situées dans la zone d'effet du sort. La moitié de ces dégâts relèvent du feu, le reste provenant directement d'une source divine et ne pouvant donc pas être réduit par une résistance au feu, comme *protection contre les énergies destructives (feu)*, *bouclier de feu (bouclier froid)* et autres sorts similaires. Les victimes ont le droit de quitter la zone pour éviter de subir davantage de dégâts, mais un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire à chaque round si elles y reviennent ensuite.

Un bouclier confère un bonus d'abri aux jets de Réflexes comme suit : +2 pour une rondache, +4 pour un écu et +7 pour un pavois. S'il est orienté vers le haut, un sort de *bouclier* confère quant à lui un bonus d'abri de +4 aux jets de Réflexes. Par contre, si une victime se sert de son bouclier (ou du sort du même nom) pour se protéger contre la *pluie de braises*, il lui est impossible d'en profiter pour se défendre au combat.

Sacrifice : diminution permanente de 1d2 points de Force.

Pluie de roses

Évocation [Bien]

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (24 m de rayon, 24 m de haut)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (affaiblissement temporaire de caractéristique) et Vigueur, annule (fièvre)

Résistance à la magie : oui

Des roses rouges tombent du ciel. Leurs aiguilles pointues écorchent la peau des créatures maléfiques, leur infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse par round. Si la valeur de caractéristique d'une victime atteint 0, elle sombre dans l'inconscience et son esprit succombe à d'atroces cauchemars. De plus, les magnifiques pétales de rose rendent malades ces mêmes créatures. Celles qui ratent leur jet de Vigueur sont donc fiévreuses (malus de -2 aux jets d'attaque, jets des dégâts des armes, tests de caractéristique et tests de compétence) jusqu'à ce qu'elles quittent la zone d'effet du sort. En cas de réussite, elle sont immunisées contre l'effet de fièvre, mais pas contre l'affaiblissement temporaire de Sagesse.

Composante matérielle : une rose rouge.

Pluie de tulipes noires

Évocation [Bien]

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (24 m de rayon, 24 m de haut)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (dégâts) et Vigueur, annule (nausée)

Résistance à la magie : oui

Des tulipes aussi noires que la nuit tombent du ciel. Elles explosent et libèrent une énergie divine en touchant des créatures d'alignement mauvais, chacune subissant 5d6 points de dégâts. De plus, les cibles qui ratent leur jet de Vigueur sont nauséuses (incapables d'attaquer, de lancer des sorts, de se concentrer sur des sorts, d'exécuter des tâches requérant quelque concentration ou d'entreprendre quoi que ce soit hormis une action de mouvement par tour) jusqu'à ce qu'elles quittent la zone d'effet. En cas de réussite, les cibles sont immunisées contre l'effet de nausée mais subissent tout de même les dégâts.

Composante matérielle : une tulipe noire.

Potion explosive

Transmutation

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 2, Prê 3,

Courroux 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayonnement de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme une potion magique en substance volatile qu'il est possible de lancer. La transmutation détruit la potion et libère une explosion dans un rayon de 3 mètres du point d'impact. Le personnage doit préciser le type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid, son) au moment de l'incantation.

L'explosion inflige 1d6 points de dégâts (du type d'énergie choisi) par niveau de sort de la potion (jusqu'à un maximum de 3d6). Par exemple, une *potion de déplacement* transformée par ce sort inflige 3d6 points de dégâts. Une potion infligeant des dégâts de feu embrase tout combustible situé dans le rayonnement de l'explosion.

Composante matérielle : une potion magique.

Projection de diamants

Évocation [Bien]

Niveau : sanctifié 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Une volée d'éclats de diamants jaillit de la main du personnage jusqu'à prendre la forme d'un cône scintillant. Celui-ci éblouit les créatures maléfiques situées dans la zone pendant 2d6 rounds. Le sort inflige également 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces dégâts n'affectent que les créatures d'alignement mauvais. Un jet de Réflexes réussi permet de réduire les dégâts de moitié mais n'annule pas l'éblouissement.

Composante matérielle : poussière de diamant d'une valeur de 100 po au moins.

Rafraîchissement

Invocation (guérison) [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 3, Bard 3, émissaire de Barachiel 3, Prê 3, vassal de Bahamût 3, Endurance 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : rayonnement de 6 m de rayon centré sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Rafraîchissement canalise l'énergie céleste de manière à débarrasser la cible de tous les dégâts non-létaux qu'elle a subis. Cela inclut les dégâts découlant de son environnement, de la faim et de la soif, ainsi que des dégâts issus d'attaques non-létales.

Ragoût d'Estanna

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 0 m

Effet : remplit une marmite de ragoût curatif (1 portion/2 niveaux)

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 (inoffensif); voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait appel aux faveurs d'Estanna, la déesse de l'âtre et du foyer (décrite dans le Chapitre 2), afin qu'elle remplisse une marmite de son puissant ragoût curatif. Le lanceur de sorts doit tenir cette marmite durant l'incantation sans quoi l'invocation échoue.

Le sort crée une portion tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5). Une portion rend 1d6+1 points de dégâts, mais il faut entreprendre une action simple pour l'avaloir. Une portion qui n'est pas consommée disparaît au bout de 1 heure.

Le ragoût peut également être lancé contre un mort-vivant situé dans un rayon de 3 mètres. Si l'attaque de contact à distance est réussie, le monstre subit 1d6+1 points de dégâts par portion ainsi reçue. Il a droit à sa résistance à la magie (le cas échéant) et à un jet de Volonté pour réduire les dégâts de moitié.

Focaliseur : une marmite ciselée d'une valeur de 50 po au moins.

Rapport suprême

Divination

Niveau : apôtre de la paix 4, Prê 4,

Communauté 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette divination fonctionne sur le même principe que *rapport* (décrit dans le *Manuel des Joueurs*), mais il permet également de lancer quelques sorts par l'intermédiaire du lien créé, comme si le personnage touchait la cible. Il peut donc jeter tous les sorts qui remplissent les conditions suivantes :

- Niveau : 0, 1^{er}, 2^e.
- Portée : contact.
- Cible : créature touchée.
- Jet de sauvegarde : inoffensif.

Par exemple, si le personnage prend conscience de l'agonie du compagnon auquel il est lié grâce à ce sort, il peut lui lancer *soins modérés* pour le requinquer.

Rayon d'espoir

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Niveau : apôtre de la paix 1, Bard 1, émissaire de Barachiel 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Un profond espoir s'empare du sujet, qui bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique et tests de compétence.

Rayon d'espoir contre et dissipe *chagrin* (décrit dans *Les Chapitres Interdits*).

Rayon lumineux

Évocation [Bien, lumière]

Niveau : Ens/mag 1, Pal 1, Prê 1, vassal de Bahamut 1

Composantes : G, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Les yeux du personnage émettent des rayons de lumière sainte (jusqu'à 1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts, mais pas plus d'un

par round). Pour toucher sa cible, il lui faut réussir une attaque de contact à distance. Celle-ci subit alors 1d6 points de dégâts par rayon.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de toute relation sexuelle depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Refuge cadavérique

Nécromancie

Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : enferme un cadavre dans le symbole religieux du personnage

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sort transforme le symbole religieux du personnage en réceptacle magique capable de renfermer le cadavre d'une créature. Celui-ci doit se trouver à portée du sort. Au terme de l'incantation, il est transformé en énergie divine qui est ensuite transférée dans le symbole religieux. Le cadavre est alors placé en animation suspendue (comme dans le cas d'une *préservation des morts*) pendant toute la durée du sort.

Le prêtre peut libérer le cadavre du symbole en mettant un terme au sort. Si le sort s'achève, le cadavre se matérialise dans une case adjacente au symbole religieux. Si ce dernier est détruit, le cadavre réapparaît près de son dernier emplacement.

Refuge sacré

Abjuration

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le paladin protège une créature en l'enveloppant d'un linceul de lumière sacrée. Le sujet bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à la CA. De plus, la créature ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA quand elle est prise au dépourvu.

Le paladin est conscient de l'état de la cible, comme s'il lui avait lancé *rapport*, et il n'a pas besoin de la toucher pour la faire profiter de son pouvoir d'imposition des mains. Le paladin n'en doit alors pas moins entreprendre une action simple, mais il

peut y avoir recours quelle que soit la distance le séparant du sujet (tous deux doivent néanmoins se trouver dans le même plan d'existence).

Regard vertueux

Nécromancie [Bien, mort]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le personnage acquiert une attaque de regard surnaturelle semblable à celle d'un ghaele. Les créatures maléfiques pourvues de 5 DV ou moins situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté sous peine de mourir. En cas de réussite, la cible est tout de même frappée de *terreur* pendant 2d10 rounds. Les créatures neutres et les créatures maléfiques de plus de 5 DV sont affectées par l'effet de *terreur* si elles ratent leur jet de Volonté.

Réjouissances sublimes

Abjuration

Niveau : Prê 9, Plaisir 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Réjouissances sublimes annule les effets liés à la douleur, ce qui inclut les malus découlant de *symbole de douleur*, *fièvre furieuse* et autres sorts de même acabit. Cependant, l'abjuration n'est d'aucune utilité face aux dégâts et autres effets qui ne sont pas directement liés à la douleur.

Le sort suscite également une forme de plaisir dont voici les effets :

Premièrement, les *réjouissances sublimes* immunisent les sujets contre les sorts et effets mentaux, et elles répriment (mais ne dissipent pas) ceux qui sont déjà en place.

Deuxièmement, les attaques au corps à corps et à distance n'infligent que demi-dégâts aux sujets pendant toute la durée du sort.

Résonance céleste

Transmutation [Bien]

Niveau : sanctifié 7

Composantes : V, FD, abstinence, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le jeteur de sorts et 1 céleste consentant

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage invite une créature céleste à occuper son corps, comme le décrit la partie *Résonance céleste* du Chapitre 2. Le céleste doit être présent au moment de l'incantation, il lui faut être consentant et il ne peut avoir plus de 12 DV. Par contre, il n'est pas nécessaire qu'il ait le pouvoir magique inné de résonance puisque le sort le lui confère.

Si le sort est lancé sur un céleste appelé dans le plan Matériel via *convocation de monstres* ou quelque magie similaire, la résonance prend fin en même temps que la convocation, quelle que soit la durée restante du sort.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 24 heures avant l'incantation du sort. En outre, il ne doit être sujet à aucun autre sort au moment où il lance celui-ci. Enfin, il ne doit pas être victime d'affaiblissements temporaires de caractéristique, de diminutions permanentes de caractéristique ou d'une absorption d'énergie au moment de l'incantation, ce qui inclut les effets secondaires d'autres sorts sanctifiés.

Sacrifice : affaiblissements temporaires de 1d3 points de Force et de 1d3 points de Dextérité.

Résonance céleste suprême

Transmutation [Bien]

Niveau : sanctifié 9

Ce sort fonctionne sur le même principe que *résonance céleste*, mais le céleste impliqué peut avoir jusqu'à 24 DV

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 1 semaine avant l'incantation du sort. En outre, il ne doit être sujet à aucun autre sort au moment où il lance celui-ci. Enfin, il ne doit pas être victime d'affaiblissements temporaires de caractéristique, de diminutions permanentes de caractéristique ou d'une absorption d'énergie au moment de l'incantation, ce qui inclut les effets secondaires d'autres sorts sanctifiés.

Sacrifice : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Force et de 1d6 points de Dextérité.

Restitution

Transmutation

Niveau : sanctifié 8

Composantes : sacrifice

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : restes d'un objet désintégré

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Si la cible du sort a perdu un objet de valeur à cause d'un *dépouillement* (décrit à la page 90 des *Chapitres Interdits*), *restitution* le lui rend. Le sort doit être lancé dans les 4 heures suivant la destruction de l'objet. Une fois l'incantation achevée, l'objet désintégré est de nouveau en possession de son propriétaire, dans l'état qui était le sien auparavant.

Sacrifice : diminution permanente de 1d4 points de Constitution.

Rideau de lumière

Évocation [Lumière]

Niveau : sanctifié 5

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rideau de lumière de 1,50 m de côté par niveau max.

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Un rideau d'énergie lumineuse vertical et immobile apparaît. Cette barrière ne peut se manifester en des lieux occupés par des créatures ou des objets, mais elle peut épouser le contour de leur silhouette.

Un côté du rideau, au choix du personnage, émet des flashes de lumière infligeant 2d4 points de dégâts aux créatures maléfiques situées dans un rayon de 3 mètres, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres. Le rideau cause ces dégâts au moment où il apparaît et à chaque round, au début du tour de jeu du lanceur de sorts. De plus, il inflige 2d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) aux créatures maléfiques qui le traversent. Ce total est doublé pour les morts-vivants.

On peut user de *permanence* sur un *rideau de lumière*. Un *rideau de lumière* permanent qui est détruit reste inactif pendant 10 minutes puis se reforme. *Rideau de lumière* contre les sorts de ténèbres magiques de 5^e niveau ou moins avec lesquels il entre

en contact. Tout sort de ténèbres magiques de 5^e niveau ou plus contre le *rideau de lumière*.

Le *rideau de lumière* est immunisé contre les attaques physiques et les sorts, à l'exception de *disjonction de Mordenkainen*, *dissipation de la magie*, *dissipation suprême* et *zone d'antimagie*.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Rire de Chaav

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Niveau : Prê 5, Joie 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : étendue de 12 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Le personnage pousse un puissant rire de joie qui renforce la détermination des créatures du Bien et sape celle des forces du Mal.

Les créatures d'alignement bon présentes dans la zone d'effet du sort bénéficient des avantages suivants : bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde contre la terreur, et points de vie temporaires égaux à 1d8 + niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+20 au niveau 20).

De leur côté, les créatures d'alignement mauvais situées dans la zone doivent réussir un jet de Volonté sous peine de subir un malus de moral de -2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Pour être affectée, chaque créature doit être à même d'entendre le rire. Les créatures qui ne sont ni bonnes ni mauvaises ne sont pas affectées par le *rire de Chaav*.

Rugissement de léonal

Évocation [Bien, son]

Niveau : Dru 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Cibles : créatures non bonnes situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort produit l'effet d'une *parole sacrée* et inflige 2d6 points de dégâts de son aux

créatures situées dans la zone qui ne sont pas d'alignement bon. Un jet de Vigueur réussi permet d'annuler les dégâts de son, mais pas les autres effets du sort.

Sacrifice divin

Nécromancie

Niveau : champion de Gwynharwyf 1, Pal 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation

Le personnage utilise une partie de son énergie vitale pour augmenter l'importance des dégâts qu'il inflige. Lors de l'incantation, il sacrifie jusqu'à 10 points de vie. Tous les 2 pv ainsi dépensés, il bénéficie de +1d6 aux dégâts sur l'attaque suivante qu'il parvient à porter, jusqu'à un maximum de +5d6. Le sort prend fin au terme du sort ou dès qu'une attaque est couronnée de succès. Les points de vie sacrifiés comptent comme des dégâts létaux, même si le personnage possède le pouvoir de régénération.

Salaire du péché

Enchantement (coercition) [Bien, mental]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature maléfique/niveau

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les pulsions et pensées maléfiques des cibles résonnent dans leur esprit comme autant de doutes et de méfiance. Chaque sujet est intimement persuadé que ses alliés complotent pour le tuer et s'en prend à la créature maléfique la plus proche en usant de la forme d'attaque (corps à corps, distance, sort, pouvoir magique ou surnaturel) la plus efficace contre cet adversaire selon ce qu'il sait de lui. Les sujets n'ignorent pas totalement les autres menaces mais attaquent de préférence les adversaires d'alignement mauvais.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 1 semaine avant l'incantation du sort.

Sanctification du félon

Nécromancie [Bien]

Niveau : sanctifié 9

Composantes : V, G, E, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature maléfique

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort arrache l'âme d'une créature maléfique de son corps et l'enferme dans un diamant (le focaliseur du sort). Privé de son âme, le corps tombe instantanément en poussière.

Une fois piégée dans la gemme, l'âme maléfique subit une transformation progressive. Elle songe à ses crimes passés et découvre lentement en elle une étincelle de Bien qui prend au fil du temps la forme d'un foyer ardent. Au bout d'un an, l'âme adopte l'alignement du lanceur de sorts (loyal, neutre bon ou chaotique bon). Une fois la créature parfaitement repentie, on brise le diamant, ce qui a pour effet de reconstituer le corps originel que réintègre l'âme, le tout donnant naissance à une créature sanctifiée (cf. Chapitre 8).

Si le diamant est brisé avant que l'âme n'ait fait pénitence, la créature recouvre son corps. Son état est alors celui qui était sien avant que le sort ne fût jeté. Le sujet se souvient du sort qu'on lui a réservé et considère le personnage comme un ennemi qu'il faut supprimer à tout prix.

Le diamant qui joue le rôle de réceptacle a une solidité de 20 et 1 point de résistance.

Focaliseur : un diamant parfait d'une valeur de 10 000 po au moins.

Sacrifice : 1 niveau de personnage.

Sang céleste

Abjuration [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 6, Prê 6, Plaisir 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : 1 créature non mauvaise touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage canalise la puissance sacrée de manière à octroyer à la cible une partie des protections dont jouissent les créatures célestes. Le sujet bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10), d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une réduction des dégâts (10/Mal).

Composante matérielle : une fiole d'eau bénite dont il oint le front du sujet.

Sang du martyr

Nécromancie (guérison) [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 4, champion de Gwynharwyf 4, Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature consentante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage transfère au moins 20 de ses points de vie à une cible située à portée. Il les perd bien évidemment. La créature en bénéficie comme si on lui lançait un sort de soins et ne saurait en gagner plus que son maximum de points de vie ne le lui permet. Les points supplémentaires sont donc perdus. Ce sort ne transfère que les points de vie réels, pas les points de vie temporaires. Enfin, toute créature inconsciente est considérée comme consentante dans le cadre de ce sort.

Sarcophage d'ambre

Évocation

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le mage imprègne une boule d'ambre de puissance magique et la jette en direction de la cible. S'il réussit une attaque de contact à distance, l'ambre frappe le sujet et l'enveloppe d'une énergie coruscante qui se solidifie sur-le-champ, piégeant la victime au sein d'une coquille d'ambre translucide et immobile. Placée en état d'animation suspendue, la cible est parfaitement préservée mais ne peut entreprendre la moindre action. Au sein de ce *sarcophage d'ambre*, elle est protégée contre toute forme d'agression, y compris les attaques purement mentales.

Le *sarcophage d'ambre* a une solidité de 5 et 10 pr par niveau de lanceur de sorts (200 pr maximum). Si ses points de résistance sont réduits à 0, il se disloque et tombe en poussière (l'ambre perd alors toute valeur). La cible est alors libérée mais prise au dépourvu pendant 1 round. Dans le cas contraire, le sujet reste prisonnier pendant toute la durée du sort. À son terme, le *sarcophage d'ambre* disparaît et la cible est libérée.

Composante matérielle : une boule d'ambre d'une valeur de 500 po au moins.

Second souffle

Transmutation

Niveau : Pal 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible réalise des activités épuisantes comme si elle possédait le don Endurance.

Sustentation

Transmutation

Niveau : apôtre de la paix 4, Prê 4, Endurance 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : jusqu'à 1 créature vivante touchée/2 niveaux

Durée : 6 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort annule instantanément les effets liés à la faim et la soif. De plus, les cibles peuvent de passer de nourriture et d'eau pendant toute la durée du sort et ne sont victimes d'aucun effet secondaire malgré leurs privations. Si elles le souhaitent, rien ne les empêche de manger et de boire tout à fait normalement. Une fois la durée du sort expirée, les créatures doivent reprendre un régime normal, mais elles ne subissent pas le contrecoup des repas qu'elles ont sautés. La taille de chaque sujet n'entre pas en ligne de compte. Un lézard de taille TP et un dragon de taille C bénéficient des mêmes avantages.

Composante matérielle : un verre de vin chaud et une tranche de pain.

Téléportation accélérée

Transmutation [Bien]

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, céleste

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Pendant toute la durée de ce sort, le pouvoir magique de *téléportation* ou de *téléportation suprême* du personnage est accéléré (comme s'il bénéficiait du don Incantation rapide). Ce sort n'a aucun effet sur les autres sorts et pouvoirs magiques.

Tempête céleste

Évocation [Bien]

Niveau : mage exalté 7, Célestes 7

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 3 m de large à courte portée (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature par niveau de lanceur de sorts

Ce sort fonctionne sur le même principe que *foudre céleste*, si ce n'est qu'il présente une portée plus longue, frappe davantage de cibles et inflige 5d6 points d'électricité céleste.

Tempête de rayons

Évocation [Bien]

Niveau : sanctifié 6

Composantes : V, G, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cécité) et Réflexes, 1/2 (traits)

Résistance à la magie : oui

Des rayons de lumière céleste s'abattent sur la zone. Les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être à jamais aveuglées. Les rayons lumineux pénètrent également leur chair, leur infligeant 1d6 points de dégâts d'origine divine par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Sacrifice : diminution permanente de 1d3 points de Force.

Toile dansante

Évocation [Bien]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque une explosion d'énergie magique qui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau (jusqu'à un maximum de 10d6). De plus, les créatures maléfiques qui ratent leur jet de sauvegarde sont enchevêtrées par des filaments d'énergie magique pendant 1d6 rounds. Une créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un malus de -4 en Dextérité.

Elle peut évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle, mais elle est incapable de courir ou de charger. Une créature enchevêtrée qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 15) sans quoi l'incantation échoue. Ce sort n'affecte que les créatures, pas les objets.

Composante matérielle profane : un bout de toile d'araignée.

Tombe de lumière

Transmutation [Bien]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature extraplanaire maléfique touchée

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le personnage tente d'extraire la substance impure d'un être extraplanaire maléfique pour la remplacer par la sienne. Cette incantation est épuisante, mais elle est particulièrement redoutable contre les Extérieurs et autres créatures extraplanares maléfiques.

Lorsque le lanceur de sorts touche la cible, celle-ci doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de réussite, elle n'est pas affectée. En cas d'échec, sa peau devient translucide et brille légèrement. La créature est alors immobilisée et sans défense. Elle est consciente de ce qui se déroule autour d'elle et respire normalement, mais elle ne saurait entreprendre la moindre action physique ni même parler. Elle doit donc s'en tenir à des actions purement mentales (comme l'utilisation de pouvoirs magiques). L'effet est semblable à *immobilisation de personne*.

Tant que le sort est maintenu, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur par round. En cas d'échec, il subit une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Cependant, le lanceur de sorts subit 1d6 points de dégâts non-létaux par round de concentration. S'il sombre dans l'inconscience, ou si la cible réussit son jet de Vigueur, le sort prend fin.

Composante matérielle : un cristal pur ou une gemme transparente d'une valeur de 50 po au moins.

Trompe céleste

Évocation [Bien, son]

Niveau : Bard 6, émissaire de Barachiel 4, Prê 7

Composantes : G, F, archon

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 36 m

Cibles : adversaires situés dans un rayonnement de 36 m de rayon centré sur le personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage produit une puissante note particulièrement claire, belle et paralysante. Tous les adversaires situés dans un rayon de 36 mètres doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être paralysés pendant 1d4 rounds.

Focaliseur : une trompe de qualité supérieure dans laquelle le personnage doit souffler.

Vêtements exaltés

Abjuration

Niveau : sanctifié 6

Composantes : V, FD, sacrifice

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : robe, vêtement ou tenue touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage imprègne une robe, des vêtements de prêtre ou une tenue normale de puissance divine. Le sort confère les avantages suivants :

- Bonus de sainteté de +1 à la CA tous les cinq niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +4 au niveau 20).
- Réduction des dégâts (10/Mal).
- Résistance à la magie de 5 + 1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25 au niveau 20).
- Réduction des affaiblissements de caractéristique dus aux incantations de 1 point, pour un minimum de 1 (mais ne réduit pas le coût du sacrifice de ce sort).

Seules les créatures d'alignement bon peuvent bénéficier des avantages qu'offre ce sort. Rien n'empêche les autres de porter les *vêtements exaltés*, mais cela ne leur procure aucun bénéfice.

Sacrifice : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Vêtements glorieux

Abjuration [Bien]

Niveau : apôtre de la paix 2, Gloire 2

Composantes : V, G, ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : robe, vêtement ou tenue touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage imprègne une robe, des vêtements de prêtre ou une tenue normale de puissance divine. Le sort confère les avantages suivants :

- Bonus de sainteté de +1 à la CA tous les cinq niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +4 au niveau 20).
- Réduction des dégâts (5/Mal).

Seules les créatures d'alignement bon peuvent bénéficier des avantages de ce sort. Rien n'empêche les autres de porter les *vêtements glorieux*, mais cela ne leur procure aucun bénéfice.

Vision bénie

Divination

Niveau : apôtre de la paix 3, champion de Gwynharwyf 3, Pal 3, Prê 3, tueur de Domiel 3, Célestes 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Les yeux du personnage brillent d'une leur blanche et lui permettent de voir les auras maléfiques situées dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable au sort *détection du Mal*, mais il ne requiert aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer la localisation et l'intensité des auras plus rapidement.

Le personnage connaît donc la localisation et l'intensité des auras situées dans son champ de vision. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature maléfique et le nombre de ses dés de vie, comme le précise la description du sort *détection du Mal* qui apparaît dans le *Manuel des Joueurs*.

Vision des cieux

Enchantement [mental]

Niveau : apôtre de la paix 1, mage exalté 1, Prê 1, tueur de Domiel 1, Célestes 1, Joie 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature maléfique

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les paroles du lanceur de sorts permettent à la cible d'avoir un aperçu de la félicité qui

règne aux Sept Paradis, lui faisant alors regretter ses actes maléfiques. Le sujet est hébété pendant 1 round. De plus, il est désormais sensible à la rédemption. Durant les 24 heures qui suivent, il subit un malus de -1 aux jets de Volonté liés à la rédemption (cf. Chapitre 2).

Voie de l'exalté

Divination

Niveau : sanctifié 3

Composantes : V, abstinence

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Durée : 1 décision ; voir description

Voie de l'exalté permet au lanceur de sorts de consulter son dieu (ou un agent de celui-ci) pour l'aider à prendre une décision difficile. Il s'agit généralement d'un problème complexe qui dépasse une simple question de morale, comme une affaire de stratégie, le choix d'une piste ou d'une autre dans le cadre d'une enquête, etc.

Le dieu (ou son agent) aide simplement le personnage à examiner une situation connue depuis différents angles et fait ses recommandations pour corriger le tir. Ce sort ne révèle en rien les paramètres inconnus, il aide simplement le lanceur de sorts à analyser les éléments dont il dispose. Il prend fin lorsque le dieu a donné suffisamment de conseils au personnage pour qu'il puisse prendre sa décision.

Si le lanceur de sorts est en disgrâce aux yeux de sa divinité, il est possible que ce sort ne fonctionne plus tant qu'il ne se rachète pas.

Composante d'abstinence : le personnage doit s'être privé de jeter tout sort de Divination depuis 24 heures pour pouvoir lancer ce sort.

Yeux de l'avoral

Transmutation

Niveau : apôtre de la paix 1, Dru 1,

Ens/Mag 1, Prê 1, Rôd 1, sœur de Valarian 1

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet acquiert la vue perçante d'un avoral, bénéficiant ainsi d'un bonus de +8 aux tests de Détection pendant toute la durée du sort.

OBJETS MAGIQUES

Les forces du Bien s'efforcent de rivaliser de férocité avec les armées des ténèbres. Face à des sbires du Mal particulièrement bien armés, les personnages exaltés ont besoin d'objets spéciaux susceptibles de leur offrir la victoire. Vous trouverez ci-dessous la description de nombreux objets magiques.

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES

Ces propriétés spéciales pour armes sont à adjoindre à celles qui sont détaillées dans le *Guide du Maître* et autres ouvrages.

Affaiblissante. Sur un coup critique, cette arme inflige un affaiblissement temporaire de 1d6+2 points de Force en plus de ses dégâts habituels. La résistance à la magie est applicable. Arcs, arbalètes et frondes ainsi conçus confèrent la propriété affaiblissante à leurs munitions.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *rayon d'affaiblissement* ; Prix bonus de +1.

Bannissement. Toute créature de moins de 26 DV frappée par cette arme doit réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être renvoyée dans son plan d'origine. La résistance à la magie est applicable. Une créature ainsi bannie ne saurait revenir avant qu'un délai de 24 heures ne se soit écoulé. Au prix d'une action libre, le porteur de l'arme peut désactiver cette propriété spéciale. Arcs, arbalètes et frondes ainsi conçus confèrent la propriété de bannissement à leurs munitions.

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *bannissement* ; Prix bonus de +3.

Bénie. Cette propriété spéciale reproduit les effets d'un sort de *bénédictio d'arme*, mais celui-ci agit en permanence. L'arme est bonne, ce qui signifie qu'elle passe outre la réduction des dégâts de certaines créatures, comme les Extérieurs d'alignement mauvais. De plus, tous les coups critiques portés à des adversaires maléfiques sont automatiquement confirmés. Cet effet ne s'applique cependant pas aux armes possédant déjà une propriété spéciale liée aux coups critiques, comme une arme acérée ou une arme vorpale.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *bénédictio d'arme* ; Prix bonus de +1.

Lumière céleste. Sur un coup critique porté à une créature maléfique, cette arme dégage une lueur qui inflige +3d6 points de dégâts à la cible et l'aveugle pendant 1 round. Un jet de Vigueur (DD 14) réussi annule la cécité. Arcs, arbalètes et frondes ainsi conçus confèrent la propriété de lumière céleste à leurs munitions.

Par contre, chaque fois que le pouvoir entre en action, le porteur subit un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *explosion rayonnante d'Ayailla*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix bonus de +2.

Paralysante. Toute créature frappée par cette arme doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être paralysée. Chaque round, à son tour de jeu, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde pour mettre un terme à l'effet. En cas d'échec, elle reste paralysée pendant 10 rounds. La résistance à la magie est applicable. Arcs, arbalètes et frondes ainsi conçus confèrent la propriété paralysante à leurs munitions.

Enchantement modéré ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *immobilisation de monstre* ; Prix bonus de +2.

Rugissante. Chaque fois que le personnage tente de donner un coup à l'aide de cette arme, celle-ci pousse un bruyant rugissement.

Toute créature maléfique touchée par l'arme doit réussir un jet de Volonté (DD 22) sous peine d'être secouée. En cas de coup critique couronné de succès, l'arme inflige également +2d6 points de dégâts de son. Une arme rugissante ne peut être pourvue de la propriété spéciale tonnerre (voir le *Guide du Maître*) et vice versa.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *rugissement de léonal*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix bonus de +2.

Vertueuse. L'arme agit comme si elle bénéficiait en permanence de *détection du Mal*. Cet enchantement est toujours actif, sauf si le porteur décide de le désactiver au prix d'une action libre. Le porteur bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures dotées d'une aura de Mal puissante ou surpuissante (reportez-vous à la description du sort *détection du Mal* dans le *Manuel des Joueurs*). Arcs, arbalètes et frondes ainsi conçus confèrent la propriété vertueuse à leurs munitions.

Divination et Évocation modérées ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré, détection du Mal*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix bonus de +4.

ARMES SPÉCIALES

Les héros et gardiens exaltés des plans supérieurs ont besoin des meilleurs armes pour triompher du Mal. Les armes spéciales qui suivent sont généralement confectionnées selon les spécificités décrites ici.

Arc des solars. Cet *arc composite* +2 (bonus de For de +4) de taille G transforme tout trait qu'il tire en n'importe quelle sorte de *flèche mortelle*.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort* ; Prix 100 100 po ; Coût 50 500 po + 3 968 PX.

Crève-enfer. Utilisé dans les batailles menées contre les légions de fiélons des Enfers, ce *carreau* +3 de *foudre intense* (ou cette *flèche* +3 de *foudre intense*) coloré est considéré comme une arme en argent pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts d'un adversaire. De plus, la pointe du trait renferme un minuscule réservoir de venin purifié de couatl (cf. *Expurgatoires et affections*, dans le Chapitre 3). Cet expurgatoire ne nuit qu'aux créatures maléfiques, ce qui inclut les Extérieurs qui sont habituellement immunisés contre le poison (comme les diables).

Évocation et Transmutation modérées ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *arme en argent* ; Prix 4 007 po par trait ; Coût 2 007 po + 40 PX par trait.

Dard du phénix. Ce *dard* +1 *boomerang* d'or et de rouge possède un empennage conçu à l'aide de plumes de phénix. Le simple fait de lancer l'arme inflige au porteur un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force. Cependant, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de périr instantanément et d'être réduite à un simple tas de cendres, et ce quels que soient les dégâts subis de sa part. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible subit tout de même 13d6 points de dégâts de feu. Si elle réussit son jet de sauvegarde mais périt en raison des dégâts, elle est également réduite à la plus simple expression d'un tas de cendres.

Toute créature réduite en cendres se reforme au bout de 2d6 rounds, apparaissant là où elle est morte et dans le même état qu'avant son incinération. Bien que les dégâts propres au dard subsistent, les dégâts de feu sont soignés sur-le-champ.

Les créatures immunisées contre le feu ne subissent évidemment pas les dégâts de feu et ne sont pas incinérées. La résistance au feu s'applique aux dégâts infligés si la cible réussit son jet de Vigueur.

Nécromancie [Bien, feu] puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *feu du phénix* ; Prix 99 400 po et 5 pa ; Coût 49 900 po et 5 pa + 3 960 PX.

Lame céleste. Cette *épée bâtarde* +3 de taille G est l'arme préférée des planétaires. Elle diffuse autant de lumière qu'une torche (éclairage vif sur 6 mètres de rayon, puis éclairage faible dans un rayon compris entre 6 et 12 mètres) et sa lame est habituellement ciselée du symbole du dieu que sert le planétaire.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques ; Prix 18 335 po ; Coût 9 335 po + 720 PX.

Lame-nuit d'Arvandor. Cette *épée longue* +2 semble être constituée d'acier noir comme la nuit. Si l'on regarde la lame de près, on distingue à sa surface de minuscules étoiles scintillantes. Sur commande, l'épée émet des impulsions lumineuses étoilées. Chaque round, au prix d'une action simple, la *lame-nuit* peut projeter autant d'étoiles que son porteur a d'attaques à distance. Le fait d'utiliser ainsi l'arme provoque des attaques d'opportunité et chaque étoile nécessite un jet d'attaque de contact à distance. Une créature non mauvaise touchée par une étoile subit 1d8 points de dégâts, la moitié de ceux-ci étant des dégâts non-létaux (arrondir à l'entier inférieur). Une créature maléfique touchée par l'une des étoiles subit 1d8 points de dégâts létaux. Les étoiles sont constituées de force magique, aussi ignorent-elles la réduction des dégâts et l'intangibilité.

Évocation [Bien] modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *étoiles d'Arvandor*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 44 315 po ; Coût 22 315 po + 1 760 PX.

Masse céleste. Cette *masse d'armes lourde* +3 de destruction est l'arme préférée des dévas astraux. Elle diffuse autant de lumière

qu'une torche (éclairage vif sur 6 mètres de rayon, puis éclairage faible dans un rayon compris entre 6 et 12 mètres).

Transmutation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *arme destructrice* ; Prix 50 312 po ; Coût 25 312 po + 2 000 PX.

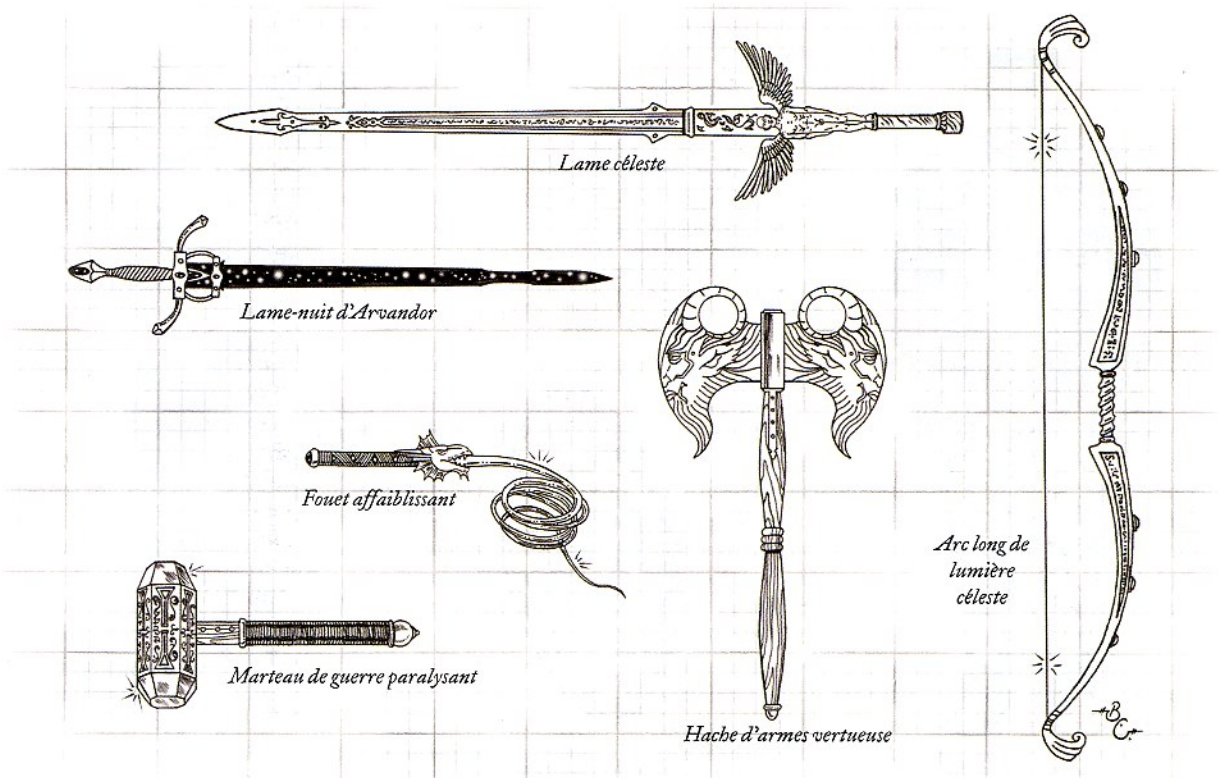
Mort-démon. Arme appréciée des nains qui affrontent les tanar'ris, ce *marteau de guerre* +2 *saint et tueur de démons* est en fer froid et pourvu d'une tête évoquant deux poings serrés. Une fois par jour, le porteur peut infliger un coup aveuglant à un démon. Il doit cependant déclarer l'utilisation du pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque. S'il touche, le marteau doit vaincre la résistance à la magie du démon en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20+5). En cas de succès, le démon est aveuglé comme s'il venait de subir un *mot de pouvoir aveuglant*. Si l'attaque échoue, ou si le coup aveuglant est utilisé contre une créature qui n'est pas un démon, l'utilisation du pouvoir est tout de même dépensée.

Enchantement puissant ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré, mot de pouvoir aveuglant*, le créateur doit être bon ; Prix 51 512 po ; Coût 25 912 po + 2 048 PX.

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES ET DES BOUCLIERS

Ces propriétés spéciales pour armures et boucliers sont à adjoindre à celles qui sont détaillées dans le *Guide du Maître* et autres ouvrages.

Angélique. Cette armure (ou ce bouclier) est ornée de motifs célestes et autres représentations de plumes. L'objet augmente le bonus d'altération à la CA du porteur de +1 contre les attaques



portées par des créatures maléfiques. Il confère également à son utilisateur un bonus de sainteté de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts présentant le registre du Mal. Bien entendu, une créature maléfique qui enfle l'armure ou use du bouclier ne bénéficie pas de ces avantages.

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *détermination de Phiéran, rejet du Mal*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix bonus de +2.

Crépusculaire. Très appréciée des lanceurs de sorts éladrins, cette armure devient partiellement intangible et translucide quand on l'enfile. En outre, elle présente des reflets qui ne sont pas sans rappeler les couleurs d'un coucher de soleil. L'armure crépusculaire réduit le risque d'échec des sorts profanes de 10 %.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques ; Prix bonus de +1.

Empyréale. Cette armure (ou ce bouclier) magnifiquement ouvragée, véritable objet de culte parmi les champions célestes du Bien, est généralement incrustée de pierres précieuses et ornée de représentations de puissants archons, éladrins ou gardinais. Le porteur peut transformer tout ou partie de son bonus d'altération en bonus de sainteté aux jets de sauvegarde. Il décide d'effectuer le transfert à son tour de jeu, l'effet perdurant alors jusqu'à son tour de jeu suivant. Quand une créature maléfique enfle une armure ou porte un bouclier de ce type, elle est fiévreuse (malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence), et ce tant qu'elle utilise l'objet (pas de jet de sauvegarde).

Abjuration et Nécromancie [Bien] modérées ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier de la foi, enfièvrement du Mal, résistance* ; Prix bonus de +2.

Exaltée. S'il est d'alignement bon, le porteur de cette armure immaculée ne subit que la moitié des dégâts infligés par les armes impies (+1d6 et non +2d6) et bénéficie d'une *protection contre le Mal* permanente. De plus, l'armure annule les dégâts maléfiques infligés par les armes naturelles, à distance ou au corps à corps maléfiques (cf. *Les Chapitres Interdits*).

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *protection contre le Mal*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix bonus de +3.

Flamme spirituelle. Le porteur de cette armure est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, l'absorption d'énergie et les effets liés à l'énergie négative (comme *contact glacial* ou un sort de *blessure*).

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *protection contre la mort* ; Prix bonus de +4.

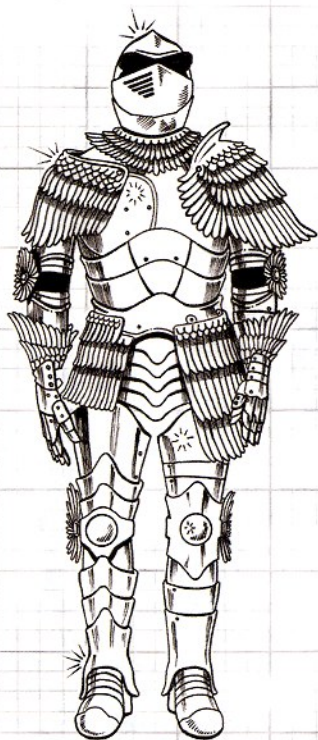
Sacrée. Une armure (ou un bouclier) équipée de cette propriété n'est d'utilité qu'auprès d'un porteur pourvu du pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants. L'objet augmente le niveau de son propriétaire de +2 pour ce qui est des tests de renvoi. Une armure (ou un bouclier) dotée de cette propriété relève toujours d'un dieu précis et arbore son symbole sacré.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants ; Prix bonus de +2.

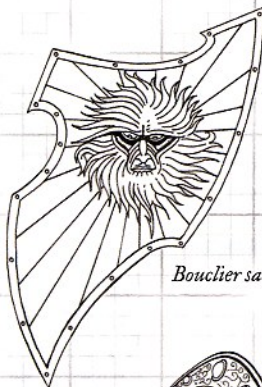
ARMURES ET BOUCLIERS SPÉCIAUX

Les armures et boucliers spéciaux qui suivent sont généralement confectionnés selon les spécificités décrites ici.

Armure du vassal. Portée par les émissaires et les représentants de puissants dieux et autres souverains planaires, cette



Armure exaltée



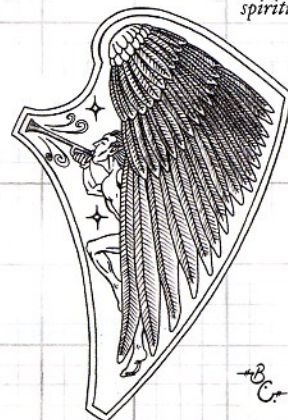
Bouclier sacré



Armure de flamme spirituelle



Bouclier empyréal



Bouclier angélique

armure à plaques +3 exaltée a été renforcée à l'aide de maille ysgardienne (cf. *Matériaux spéciaux*, dans le Chapitre 3), ce qui augmente la CA du porteur de +2 dans le cadre du jet visant à confirmer un critique.

Abjuration puissante ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *protection contre le Mal* ; Prix 38 250 po ; Coût 20 250 po + 1 620 PX.

Bouclier asura. Les soldats d'élite asura portent habituellement ce bouclier en temps de guerre. Auréolé de flammes saintes, cet écu à pointes en acier +2 d'attaque inflige les dégâts habituels (2d6+2 pour un bouclier à pointes de taille M) plus 1d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts d'origine divine qui n'affectent que les créatures maléfiques.

Le simple fait de toucher le bouclier embrasé inflige 1d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts d'origine divine qui n'affectent que les créatures maléfiques.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *colonne de feu, force de taureau* ; Prix 27 180 po ; Coût 13 680 po + 1 080 PX.

Coque du diable. Cette armure de peau +5 a été taillée dans la dépouille d'un diable barbelé. Des barbillons la recouvrent et permettent au porteur d'infliger 3d8 points de dégâts plus 1,5 fois sa Force à un adversaire agrippé s'il réussit un test de lutte.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques ; Prix 33 165 po ; Coût 16 655 po + 1 320 PX.

ANNEAUX

Faciles à cacher, les anneaux sont souvent forgés par des créatures bonnes pour lutter contre les forces des ténèbres.

Anneau d'affection. Cet anneau en mithral représente un beau serpent à plumes. Lorsque son porteur réalise une attaque naturelle ou à mains nues, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être victime d'une affection, au choix de l'assaillant (pour plus de détails, reportez-vous à la description du sort *affection*).

Nécromancie [Bien] puissante ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *affection*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 72 000 po ; Coût 36 000 po + 2 880 PX.

Anneau d'ailes du solar. Cet anneau en or est recouvert d'écrits célestes. Quand son propriétaire le passe au doigt, de grandes ailes blanches et scintillantes (semblables à celles d'un solar) lui poussent dans le dos et il acquiert la faculté de voler à une vitesse de 45 mètres (manœuvrabilité bonne). S'il retire son anneau, les ailes disparaissent. S'il ôte l'anneau alors qu'il vole, il descend doucement jusqu'au sol, comme s'il bénéficiait d'un sort de *feuille morte*. Si le porteur possède déjà des ailes lui permettant de voler, l'anneau n'en crée pas de nouvelles, mais le personnage jouira certainement d'une vitesse de déplacement plus élevée.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *feuille morte, métamorphose* ; Prix 118 000 po ; Coût 59 000 po + 4 720 PX.

Anneau de contact d'adamantium. Cet anneau en adamantium permet à son porteur de réaliser des attaques naturelles et des attaques de corps à corps comme s'il maniait une arme en adamantium.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, *contact d'adamantium* ; Prix 120 000 po ; Coût 60 000 po + 4 800 PX.

Anneau de vengeance. Cet anneau en or lui légèrement quand une créature d'alignement bon le passe au doigt. Si son porteur meurt, un arc d'énergie divine en jaillit et inflige 15d6 points de

dégâts à la créature qui lui a porté le coup fatal. Ces dégâts sont d'origine divine et ne relèvent donc pas d'une énergie destructive particulière. La cible de l'attaque a droit à un jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié. Une fois l'énergie libérée, l'anneau tombe en poussière.

Abjuration [Bien] puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *halo vengeur*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 4 500 po ; Coût 2 250 po + 180 PX.

BÂTONS

Voici quelques bâtons qui viennent s'ajouter à ceux du *Guide du Maître* et dont les personnages d'alignement bon peuvent user.

Bâton d'extase. Ce bâton de frêne arbore quelques écrits saints sans véritable importance. Entre les mains d'un prêtre, il émet une lueur dorée aussi vive que celle d'une torche.

Le bâton d'extase est un bâton +1, mais il inflige des dégâts non-létaux. Face à des créatures maléfiques, sa zone de critique possible est de 17–20.

Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Divination* (1 charge)
- *Épée de conscience* (2 charges)
- *Exaltation* (1 charge)
- *Pénitence* (2 charges)
- *Vision des cieux* (1 charge)

Multiples puissantes ; NLS 12 ; Création de bâtons magiques, *divination, épée de conscience, exaltation, pénitence, vision des cieux*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 73 800 po ; Coût 37 050 po + 2 940 PX.

Bâton solaire. Ce bâton d'ébénite blanchie est surmonté d'une pièce d'orfèvrerie en forme de soleil au milieu de laquelle trône un diamant taillé.

Au prix d'une action libre, il est possible de faire de cet objet un bâton +3 de lumière. Pour rendre au bâton sa forme d'origine, on entreprend également une action libre.

Il permet alors de lancer les sorts suivants :

- *Bénédictio* (1 charge)
- *Couronne de flamme* (2 charges)
- *Lumière brûlante* (1 charge)
- *Protection d'autrui* (1 charge)

Multiples puissantes ; NLS 16 ; Création de bâtons magiques, *bénédictio, cercle magique contre le Mal, couronne de flamme, état gazeux, flamme éternelle, lumière brûlante, prière, protection d'autrui*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 173 300 po ; Coût 86 800 po + 6 920 PX.

OBJETS MERVEILLEUX

Les objets qui suivent comptent parmi l'arsenal des créatures d'alignement bon vouées à la capture ou à l'anéantissement de toute chose maléfique.

Amulette vengeresse. Cette amulette confère un bonus de sainteté de +2 à la CA. De plus, quand son porteur subit les dégâts d'une attaque de corps à corps portée à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme manufacturée, les dégâts sont répartis à parts égales entre l'assaillant et le défenseur. Si le résultat est un nombre impair, le point restant va à l'attaquant.

L'amulette vengeresse inflige à l'assaillant un type de blessures semblable à celui que subit le porteur, mais cela ne vaut que pour les dégâts exprimés en points de vie. Par exemple, un roublard qui use d'une dague enduite de poison recevra autant de points de dégâts que le défenseur, mais il ne subira rien l'affaiblissement temporaire de caractéristique attendant.

Pour fonctionner, l'amulette doit être portée. Aucun mot de commande n'est nécessaire à son activation.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *protection d'autrui* ; Prix 56 000 po.

Bracelets de défense contre le Mal. Ces bracelets dorés sont recouverts de runes saintes et sont parfaitement ajustés aux avant-bras de leur porteur. Les attaques à distance effectuées par des créatures maléfiques et visant l'intéressé sont victimes d'un malus de -4.

Si une créature d'alignement mauvais les enfle, elle subit 2d6 points de dégâts par round.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre les projectiles*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 18 000 po ; Poids 500 g.

Cape étoilée. Quand on la porte, cette cape noire se transforme en mante scintillante de laquelle tombent de minuscules étoiles. Elle dégage autant de lumière qu'une torche et protège le sujet contre les attaques d'armes non magiques, détruisant à jamais celles-ci quand elles le touchent en les transformant en lumière inoffensive. Les armes et projectiles magiques ne sont pas concernés, mais le sujet a droit à un jet de Réflexes (DD 15) chaque fois qu'il est touché par l'un d'eux. En cas de succès, les dégâts que l'arme inflige sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur).

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *mante étoilée* ; Prix 132 000 po ; Poids 500 g.

Chaînes d'antimagie. Ces fers en adamantium permettent d'entraver toute créature de taille P à G et créent une *zone d'antimagie* dans un rayon de 1,50 mètre quand on les referme. Le DD visant à leur échapper s'élève à 28, mais il est quasiment impossible de les briser (test de Force, DD 40).

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *zone d'antimagie* ; Prix 132 000 po ; Poids 2,5 kilos.

Chaînes de silence. Ces menottes en fer permettent d'entraver toute créature de taille P à G. Elles dégagent un effet de *silence* dans un rayon suffisamment grand pour renfermer la cible (rayon de 75 cm pour une créature de taille P ou M, et rayon de 1,50 mètre pour une créature de taille G). Cependant, si le prisonnier parvient à leur échapper sans les ouvrir (en réussissant un test d'Évasion ou en les brisant), l'effet de *silence* prend fin et elles sonnent pendant 1 round, reproduisant ainsi l'effet audible d'un sort d'alarme. Le DD visant à s'en échapper ou à les briser est égal à 28.

Abjuration et Illusion faibles ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *alarme, silence* ; Prix 12 000 po ; Poids 1 kilo.

Encens de consécration. Quand on brûle cet objet dans un encensoir, la fumée qu'il dégage crée un effet de *consécration* prenant la forme d'une émanation de 6 mètres de rayon. Il est alors possible de déplacer l'encensoir, ce qui déplace en même temps la zone d'effet de la *consécration*. L'encens brûle pendant 6 heures, après quoi il perd ses propriétés magiques.

Évocation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *consécration* ; Prix 300 po ; Poids 500 g.

Encensoir de consécration. Chacun de ces encensoirs dorés présente le symbole du dieu auquel il est consacré. Quand un prêtre de la divinité en question y brûle de l'encens de consécration, les effets de celui-ci sont doublés, comme si la zone abritait un autel (voir la description du sort *consécration*). Si un prêtre d'un autre dieu utilise cet objet, il ne produit aucun effet particulier.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *consécration*, le créateur doit être un prêtre du dieu auquel est consacré l'encensoir ; Prix 5 000 po ; Poids 2 kilos.

Trompe de l'anathème. Cette petite trompe en laiton est ciselée de motifs entrelacés représentant des plumes et des flammes. Elle est capable d'émettre un son obsédant qui terrifie les créatures d'alignement mauvais. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 30 mètres et qui l'entendent sont secouées pendant 1 minute (jet de Volonté, DD 14, annule). On peut se servir de cet objet 3 fois par jour.

Nécromancie modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *anathème* ; Prix 7 185 po ; Poids 500 g.

Trompe de guérison. Entre les mains d'un musicien de talent, cette trompe joliment ouvragée émet des sons magnifiques. Cependant, pour invoquer sa magie, il faut en jouer pendant 1 round entier et réussir un test de Représentation (instruments à vent) (DD 25). On peut s'en servir 3 fois par jour et produire l'un des effets suivants à chaque utilisation : *guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, neutralisation du poison ou soins importants*. Ces pouvoirs affectent toutes les créatures situées dans un rayon de 108 mètres de l'instrument. Une fois par jour, la trompe peut également lancer *guérison suprême* sur une créature située à portée de l'air. Les créatures maléfiques ne sauraient jouir de ces effets. Du reste, elles n'entendent rien quand on joue de l'instrument. Enfin, le musicien ne peut profiter des pouvoirs de guérison de cet objet merveilleux.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, guérison suprême, neutralisation du poison, soins importants*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 115 440 po ; Poids 1 kilo.

OBJETS INTELLIGENTS

Les objets intelligents présentés ci-dessous trouvent leur place dans n'importe quel type de campagne et constituent de parfaits trésors pour des héros exaltés. N'hésitez pas à changer le nom, l'histoire, l'alignement, la personnalité ou les pouvoirs de chacun afin de les intégrer au mieux au sein de vos parties.

Barsolidor, le Fléau des Tyrans. *Épée longue +3* ; AL CB ; Int 17, Sag 10, Cha 17 ; Parole, télépathie, vision dans le noir et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 15.

Langues. Céleste, commun, draconien, elfe.

Pouvoirs mineurs. Soins modérés 3 fois/jour sur son porteur, *zone de vérité* 3 fois/jour, degré de maîtrise de 10 en Connaissances (histoire) (modificateur total +13).

Pouvoirs majeurs. Détection de l'alignement loyal mauvais à volonté.

Personnalité. Originellement connue sous le nom de Tranchant, cette épée fut rebaptisée à la mort de son créateur, un croisé elfe qui consacra sa vie à l'éradication de toute forme de tyrannie. Champion et conseiller de nombreux rois, Barsolidor parvint à imprégner son arme d'une partie de son apprentissage de la vie avant de périr. L'épée s'oppose farouchement à la tyrannie et à l'esclavage. Quand son porteur se fait trop vieux pour poursuivre la lutte, elle demande à être transmise à un jeune champion du Bien qui partage son dessein et ses idéaux.

Divination puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *détection de la Loi, détection du Mal, soins modérés, zone de vérité* ; Prix 52 515 po.

Caducée. *Bâton de guérison* ; AL NB ; Int 14, Sag 14, Cha 10 ; Parole, vue et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 6.

Langues. Céleste, commun, infernal.

Pouvoirs mineurs. Annulation de douleur 1 fois/jour, *vision des cieux* 3 fois/jour.

Personnalité. Selon certaines légendes, un fidèle prêtre de Pélor découvrit ce bâton de frêne blanc et recouvert de runes argentées dans un bosquet alors qu'il faisait un pèlerinage. Entendant des bavardages au sein du massif d'arbustes, le prêtre s'aventura dans les fourrés et en tira ce bâton parlant. Caducée n'a aucun souvenir de ses origines, mais il ne peut s'empêcher de jacasser au sujet des grands héros qu'il a aidés au fil des ans. Cet objet exècre la violence et les bains de sang. Du reste, il prend parfois la décision de ne pas soigner les blessures qu'il trouve justifiées ou méritées.

Invocation modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *annulation de douleur, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, restauration partielle, soins importants, vision des cieux* ; Prix 34 950 po.

Ezrylon. Épée courte +2 tueuse de démons dont le pommeau abrite un anneau de protection +4* ; AL LB ; Int 13, Sag 10, Cha 13 ; Empathie, vue et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 11.

* Cet anneau ne fonctionne pas si le porteur de l'arme manie Ezrylon d'une main déjà pourvue d'un anneau magique. Cet anneau ne confère son bonus de parade à la CA que si l'arme est dégainée.

Spécial. Cette arme est en acier véritable solarien (cf. Chapitre 3) et bénéficie d'un bonus de +1 dès qu'il s'agit de confirmer un coup critique.

Langues (comprises uniquement). Abyssal, commun.

Pouvoirs mineurs. Hébètement de monstre 3 fois/jour, degré de maîtrise de 10 en Connaissances (plans) (modificateur total +11).

Personnalité. Un forgeron demi-céleste créa Ezrylon pour le compte d'un paladin halfelin au courage sans faille. Lors d'un raid mené contre un temple maléfique, le halfelin tomba sous les coups d'un prêtre minotaure fiélon, qui chargea ensuite l'un de ses sbires de détruire l'épée courte. Ezrylon parvint à persuader ce sous-fifre pas très malin de la revendre et la lame finit par se retrouver entre les mains d'un assassin gnome d'alignement mauvais. Grâce à cet improbable partenariat, Ezrylon découvrit que le Mal se mord souvent la queue. Pendant plusieurs années, l'assassin fit bel usage de la propriété tueuse de démons d'Ezrylon. Il perdit néanmoins l'épée au jeu et la céda à un marchand véreux qui cherche aujourd'hui un acheteur. Ezrylon ne juge pas les êtres maléfiques à la hâte, mais elle bouillonne de colère quand elle sent la présence d'un démon aux alentours.

Abjuration modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, Création d'anneaux, *bouclier de la foi, convocation de monstres I, hébètement de monstre* ; Prix 64 810 po.

Hwyr, la Harpe Claironnante. Harpe de suggestion ; AL CB ; Int 18, Sag 10, Cha 18 ; Parole, télépathie, vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 14.

Langues. Céleste, commun, draconien, elfe, gnome.

Pouvoirs mineurs. Exaltation 3 fois/jour, hymne de Faerinaal (cf. ci-dessous), degré de maîtrise de 10 en Connaissances (histoire) (modificateur total +14).

Pouvoirs majeurs. Renvoi 1 fois/jour, terreur 3 fois/jour.

Personnalité. Le cadre de cette harpe dorée n'est pas sans évoquer la beauté de Faerinaal, l'époux de la reine Morwel (cf. Chapitre 7). Créée par un barde firre de la cour de la reine des éladrins, Hwyr permet à Faerinaal de faire la chronique des événements qui agitent le plan Matériel. Passant entre les mains de nombreux bardes, elle apprend sans cesse de nouveaux récits traitant d'héroïsme qu'elle finira par conter à Faerinaal lorsqu'elle fera son retour à la cour de la reine Morwel. Quand elle détecte

un affrontement se déroulant dans un rayon de 18 mètres, elle déclenche automatiquement un hymne de Faerinaal et continue de jouer jusqu'à ce que l'un de ses autres pouvoirs soit employé. Hwyr est très fière de son apparence et cherche constamment à se mêler aux conversations qui l'entourent, contant notamment les exploits de ses propriétaires passés pour aider son porteur à gérer les problèmes en cours.

Enchantement puissant ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *exaltation, hymne de Faerinaal, renvoi, suggestion, terreur* ; Prix 84 000 po.

Iasalas, le Marinier. Bâton +1/+1 de focalisation ki* ; AL LB ; Int 14, Sag 14, Cha 10 ; Parole, vue et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 10.

* Les deux extrémités du bâton sont pourvues de la propriété spéciale de focalisation ki.

Langues. Aquatique, céleste, commun.

Pouvoirs mineurs. Marche sur l'onde 3 fois/jour (porteur uniquement), degré de maîtrise de 10 en Psychologie (modificateur total +12).

Personnalité. Iasalas est investi par l'esprit d'un seigneur élémentaire de l'Eau et recouvert de symboles dépeignant la mer, parmi lesquels des anguilles et des anémones. Objet redoutable, il apprécie tout particulièrement le son des os qui se brisent sous les coups puissants qu'il porte. Il ne fait guère montre de patience avec les créatures qui ne partagent pas son alignement et celles qui sont incapables de le manier comme il le mérite, ce qui explique qu'il réprimande son porteur quand celui-ci manque trop souvent ses ennemis. Du reste, il n'hésite pas davantage à critiquer une tactique sournoise ou inadéquate. Néanmoins, lorsque l'on gagne sa loyauté, celle-ci est totale et inébranlable.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *marche sur l'onde*, le créateur doit être un moine ; Prix 48 100 po.

Lunistra, Cœur-étoile. Cuirasse +4 de flamme spirituelle ; AL NB ; Int 12, Sag 10, Cha 12 ; Empathie, vue et ouïe (9 m) ; Valeur d'Ego 11.

Langues (comprises uniquement). Céleste, commun.

Pouvoirs mineurs. Soins modérés 3 fois/jour (sur le porteur uniquement).

Personnalité. Lunistra est une cuirasse dorée évoquant le visage d'un lupinal dont le front est orné d'une étoile à huit branches. Quand une créature d'alignement bon la porte, celle-ci est convaincue d'être parfaitement protégée. Lunistra jouit en permanence d'une action préparée visant à lancer *soins modérés* sur son porteur si son total de points de vie tombe à 0 ou moins. Elle refuse de lancer ce sort dans les situations moins critiques.

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *protection contre la mort, soins modérés* ; Prix 71 850 po.

Seryl, l'Arc Rieur. Arc long composite +2 miséricordieux (bonus de For de +4) ; AL CB ; Int 10, Sag 15, Cha 15 ; Parole, vision dans le noir et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 10.

Spécial. Seryl est en serrène, un bois que l'on trouve sur la première strate d'Arborée (cf. *Matériaux spéciaux*, dans le Chapitre 3). Cela lui confère la propriété spéciale spectrale, bien qu'il s'agisse d'un trait non magique.

Langues. Elfe.

Pouvoirs mineurs. Lueur féerique 3 fois/jour, degré de maîtrise de 10 en Diplomatie (modificateur total +12), degré de maîtrise de 10 en Détection (modificateur total +12).

Personnalité. Bien qu'il ait plus de cinq cents ans, l'arc elfique du nom de Seryl voit le monde avec les sens d'un enfant émerveillé. Pour des raisons qui le dépassent, il trouve les nains particulièrement hilarants et aime passer du temps en leur compagnie, riant de leurs plaisanteries et s'émerveillant devant leurs récits. Il n'aime pas faire de mal à qui que ce soit et préfère voir ses ennemis prisonniers plutôt que massacrés inutilement.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *lueur féérique, soins légers* ; Prix 38 900 po.

Torvion, le Cinquième Bouclier. *Rondache en acier +4 angélique* ; AL LB ; Int 10, Sag 13, Cha 13 ; Empathie, vue et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 10.

Spécial. Torvion est en aurorum (cf. *Matériaux spéciaux*, dans le Chapitre 3). S'il est brisé, il suffit de mettre les fragments en contact pour qu'ils se ressoient tout seuls au prix d'une action complexe.

Langues (comprises uniquement). Céleste.

Pouvoirs mineurs. *Bénédiction* 3 fois/jour, *yeux de l'avoral* (permanent) si le propriétaire est d'alignement bon.

Personnalité. Torvion fait partie d'un jeu de sept boucliers parfaitement identiques créés à Céleste. Il fut confié à un déva astral du nom de Jeveth, qui fut convoqué dans le plan Matériel par un sort d'*allié suprême d'outreplan* pour aider des aventuriers à terrasser un dragon rouge fiélon. Durant l'affrontement, Jeveth brandit glorieusement Torvion et périt quelques instants avant le dracosire. Les aventuriers disposèrent alors Torvion et les autres possessions du déva dans un tombeau de leur château. Bien que ce dernier soit aujourd'hui en ruine, ces objets reposent encore sous une statue d'albâtre de Jeveth en grande partie intacte. Si on le découvre, Torvion sera tout excité de revoir la lumière du jour et fera preuve d'une grande assurance au combat. Par contre, il a une peur bleue des dragons rouges, de la solitude et des lieux sombres. Son propriétaire n'a pas besoin de le brandir pour jouir de son pouvoir d'*yeux de l'avoral*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *bénédiction, détermination de Phiéran, rejet du Mal, yeux de l'avoral*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 49 659 po.

Zæthwar, l'Écorcheuse de Péchés. *Chaîne cloutée +5 sainte en adamantium* ; AL LB ; Int 17, Sag 10, Cha 17 ; Parole, télépathie, vision dans le noir et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 19.

Langues. Céleste, commun, draconien, infernal.

Pouvoirs mineurs. *Annulation de douleur* 3 fois/jour, *rafraîchissement* 3 fois/jour, degré de maîtrise de 10 en Intimidation (modificateur total +13).

Pouvoirs majeurs. Détection de l'alignement chaotique mauvais à volonté.

Personnalité. Créée par un forgeron planétaire du nom de Jebylon, Zæthwar a pour unique dessein de terrasser les créatures chaotiques mauvaises et plus particulièrement les démons. Elle ne fait jamais dans le demi-mesure dans la croisade qu'elle mène contre le Mal et le Chaos, et s'impose mentalement à son porteur s'il tente de se soustraire à un affrontement au sein duquel sont présents des ennemis chaotiques mauvais, l'obligeant alors à rester et à se battre. Si son propriétaire est sujet à un effet de douleur ou à des dégâts non-létaux, Zæthwar lui lance *annulation de douleur* ou *rafraîchissement*.

Évocation [Bien] puissante ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *annulation de douleur, châtement sacré, rafraîchissement*, le créateur doit être d'alignement bon ; Prix 134 025 po.

ARTEFACTS UNIQUES

Les artefacts qui suivent comptent parmi les plus vieux objets du monde et font surface de temps à autre pour aider les serviteurs du Bien à vaincre les sinistres légions du Mal.

Coupe et talisman d'Al'Akbar. Ces deux artefacts saints appaurent pour la première fois dans la ville désertique de Khaibar, peu après un grand désastre. Le sultan Amhara de Khaibar chargea ses agents de les retrouver après que des bandits les eurent volés dans un temple local. Craignant une invasion sans précédent, le sultan dissimula les deux artefacts en différentes salles de son palais, mais ils furent une fois de plus découverts et dérobés. Nul ne sait où ils se trouvent aujourd'hui.

La coupe d'Al'Akbar. Ce calice en or battu est parcouru de filigranes en argent et incrusté de douze grosses pierres précieuses (valeur apparente de 75 000 po). Il n'irradie pas la magie, mais luit d'une chaude lueur dorée. La coupe est capable de transformer de l'eau en *potion de soins légers* (1d8+1) 7 fois par jour. Celle-ci doit être bue à même le calice et reprend la forme d'eau plate si on la verse dans un autre récipient. Le porteur de la coupe peut également user de *bénédiction* 1 fois par jour (niveau 20 de lanceur de sorts).

Si le gardien de la coupe n'est pas d'alignement bon, il subit une diminution permanente de 1 point de Constitution par jour où l'objet reste sous sa garde. Cette absorption ne peut être annulée que par un sort de *souhait* ou de *miracle*. Si la Constitution de son possesseur tombe à 0, il meurt et se transforme en gardien immortel (pour plus de détails, reportez-vous au type immortel décrit dans le Chapitre 8) lié au calice. Cette diminution permanente de caractéristique est cumulative avec celle du *talisman d'Al'Akbar* (voir ci-dessous).

Talisman d'Al'Akbar. Ce talisman en platine battu est parcouru de veines d'or et a la forme d'une étoile à huit branches, l'extrémité de chacune arborant une petite pierre précieuse. L'étoile est présentée au bout d'une chaîne en or garnie de perles en argent (valeur apparente de 25 000 po). À l'instar de la coupe, il n'irradie pas la magie. Son porteur peut user des sorts suivants : *guérison des maladies*, à volonté ; *délivrance des malédictions*, 1 fois par jour.

Si le gardien du talisman n'est pas d'alignement bon, il subit une diminution permanente de 1 point de Constitution par jour où l'objet reste sous sa garde. Cette absorption ne peut être annulée que par un sort de *souhait* ou de *miracle*. Si la Constitution de son possesseur tombe à 0, il meurt et se transforme en gardien immortel (pour plus de détails, reportez-vous au type immortel décrit dans le Chapitre 8) lié au talisman. Cette diminution permanente de caractéristique est cumulative avec celle de la *coupe d'Al'Akbar* (voir ci-dessus).

Effet de résonance (coupe et talisman). Une créature qui porte le talisman et qui tient la coupe peut lancer *résurrection suprême* 3 fois par semaine. L'incantation prend la forme d'un rituel de 10 minutes durant lesquelles une fiole d'eau bénite doit être vidée dans la coupe puis sur les restes de la créature devant être rappelée à la vie. Le sort ne fonctionne que sur les créature qui ne sont pas d'alignement mauvais et ne tient pas compte du coût habituel en termes de composantes matérielles.

Quand les deux artefacts sont dévoilés en même temps, tous les êtres intelligents qui les distinguent doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine d'être pris de cupidité et de convoitise. Les créatures affectées attaquent alors le possesseur des artefacts pour tenter de les lui voler. Les créatures amicales envers leur propriétaire bénéficient d'un bonus de +4 au jet de Volonté. L'effet prend fin quand les deux artefacts disparaissent de la vue des sujets.

Les emblèmes du Bien. Les trois puissants artefacts qui constituent les *emblèmes du Bien* furent forgés en même temps que les *emblèmes du Mal* et dans le même dessein : équiper un champion divin capable d'affronter les champions des divinités neutres et maléfiqes. Pendant des siècles, les divinités du Bien confièrent les emblèmes à un dieu, mais ils furent volés, séparés et sont aujourd'hui perdus.

La couronne du Bien. Ce diadème en mithral est fin et élégant, conçu de manière à évoquer la présence d'une auréole de lumière au-dessus de la tête de son porteur. Lorsqu'une créature d'alignement bon porte la couronne, sa tête est effectivement entourée d'un halo de lumière vive. Elle bénéficie alors de l'immunité contre l'électricité, d'un bonus d'altération de +4 en Sagesse, d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'une résistance à la magie (20). Elle peut utiliser *assistance divine* à volonté. Elle peut également jeter les sorts suivants 3 fois par jour : *communication à distance*, *festin des héros* et *rapport suprême*. De plus, elle peut s'entourer d'un *globe d'invulnérabilité renforcée* 1 fois par jour. Tous ces sorts sont lancés au niveau 20. Enfin, tant qu'il porte la couronne, le personnage est incapable de proférer le moindre mensonge.

Le sceptre du Bien. Ce sceptre fin couvert de feuilles entrelacées est en mithral. L'une de ses extrémités dégage constamment une douce lueur blanche diffusant autant de lumière qu'une torche, mais pas de chaleur. Entre les mains d'un personnage d'alignement bon, le sceptre confère un bonus d'altération de +4 en Charisme et confère une immunité contre les sorts et effets mentaux. Le porteur peut s'imposer comme s'il brandissait un *sceptre de suzeraineté* sans limite d'utilisation. De plus, il peut lancer *châtiment sacré* (DD 19) et *lumière brûlante* (DD 18), 3 fois par jour. Ces sorts sont jetés au niveau 20. Au fil du temps, le propriétaire de cet artefact a de plus en plus de mal à ignorer les appels à l'aide, même si la cause semble désespérée.

Le globe du Bien. Cette sphère de 15 centimètres de diamètre est faite du cristal le plus pur qui soit et est parcourue par des feuilles de laurier en mithral poli. Si son porteur est d'alignement bon, il est capable de renvoyer et de détruire les morts-vivants comme un prêtre de niveau 15. Le personnage bon qui le possède bénéficie également d'un bonus d'altération de +4 en Intelligence. De plus, l'orbe peut être utilisé sur le même principe qu'une *boule de cristal* pourvue du pouvoir de *détection de pensées*. Enfin, l'artefact permet de lancer *guérison suprême* (niveau 20 de lanceur de sorts) 1 fois par jour.

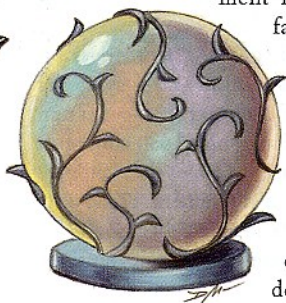
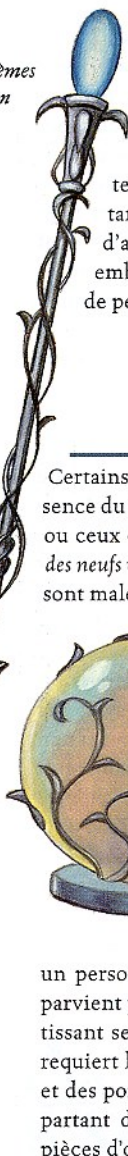
Effet de résonance (deux objets). Lorsqu'une seule et même créature possède deux des *emblèmes du Bien*, elle bénéficie des dons Auréole de lumière, Don de la foi, École renforcée (Bien) et Verbe de la création. La nature du personnage est modifiée de manière à refléter les énergies célestes qui entourent les emblèmes, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre l'acide, l'électricité, le feu, le froid, la pétrification et le poison. Le personnage jouit également de la vision nocturne et de la vision dans le noir (sur 18 mètres). Enfin, s'il lance *allié d'outreplan* (ce qui inclut les versions majeure et suprême) pour appeler

un céleste, la créature le sert pour la moitié du prix normalement exigé, sous forme de biens ou de services (à la discrétion du MD).

Effet de résonance (trois objets). Lorsqu'une seule et même créature possède les trois *emblèmes du Bien*, elle bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Constitution et en Dextérité. L'arme qu'elle manie est aussitôt considérée comme une arme sainte infligeant +2d6 points de dégâts aux créatures maléfiqes. De plus, le porteur dégage une aura de bravoure qui confère aux alliés situés dans un rayon de 9 mètres un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde visant à résister à la terreur.

Personnages non bons. Un personnage non bon qui tente de se servir de l'un des *emblèmes du Bien* subit instantanément 5d6 points de dégâts. De plus, tout personnage d'alignement mauvais qui essaie d'utiliser l'un des emblèmes doit réussir un jet de Volonté (DD 18) sous peine de perdre 2 000 PX.

Les emblèmes du Bien



RÉDEMPTION DES OBJETS MAGIQUES MALEFIQUES

Certains objets magiques sont littéralement imprégnés de l'essence du Mal et portent sa marque quels que soient leurs desseins ou ceux qui les utilisent. *Armure démoniaque*, armes impies, *épée des neufs vies*, *sceptre de la vipère* ou *crâne des ténèbres*, tous ces objets sont maléfiqes et n'œuvrent que pour des personnages d'alignement mauvais, essayant le plus souvent de faire du mal aux créatures bonnes qui tentent de s'en servir. Ils constituent donc autant de défis pour les personnages d'alignement bon : ceux-ci ne peuvent les utiliser et les vendre reviendrait à les mettre entre les mains d'ennemis potentiels. Alhandra est donc en droit de se demander ce qu'elle va faire de l'*armure démoniaque* de son adversaire.

Bien que cela soit extrêmement difficile, un personnage qui se consacre pleinement à la cause du Bien parvient parfois à expier un objet magique maléfiqes en convertissant ses pouvoirs en sainteté. Le rachat d'un objet maléfiqes requiert le don de création d'objets adéquat, du temps, des sorts et des points d'expérience, comme lorsque l'on crée un objet en partant de zéro. Il ne nécessite cependant pas la dépense de pièces d'or.

La première étape consiste à réprimer temporairement ses propriétés magiques en lançant *dissipation de la magie*. Sans cela, la rédemption est impossible. Ensuite, le processus est très proche de celui visant à créer un objet magique. L'expiateur passe 8 heures par jour à prier ou à méditer en présence de l'objet et lance tous les sorts nécessaires à la rédemption. Le processus prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'objet. En plus du temps requis, le personnage doit sacrifier un nombre de PX égal à 1/25^e du prix de base de l'objet expié.

Arme impie expiée. Une arme impie expiée devient une arme sainte. Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré*, le rédempteur doit être d'alignement bon ; Prix bonus de +2 ; Coût de rédemption selon la valeur de l'arme sans la propriété impie :

- Bonus d'altération de +1 : 640 PX
- Bonus d'altération de +2 ou équivalent : 960 PX
- Bonus d'altération de +3 ou équivalent : 1 280 PX
- Bonus d'altération de +4 ou équivalent : 1 600 PX
- Bonus d'altération de +5 ou équivalent : 1 920 PX
- Bonus d'altération de +6 ou équivalent : 2 240 PX
- Bonus d'altération de +7 ou équivalent : 2 560 PX
- Bonus d'altération de +8 ou équivalent : 2 880 PX

Armure démoniaque expiée. Une fois expiée, la forme même de l'armure démoniaque change si bien que son visage, quoique demeurant bestial, ressemble davantage à celui d'un archon canin ou gardien grondant, voire d'un gardinal. L'objet reste un harnois +4 et permet toujours à celui qui le porte d'effectuer des attaques de griffes. Celles-ci infligent 1d10 points de dégâts, frappent comme des armes +1 et affectent la cible comme si elle était victime du sort *épée de conscience* (jet de Volonté, DD 16, annule).

L'armure confère 1 niveau négatif à toute créature non bonne qui la revêt plutôt que d'affecter les créatures non mauvaises.

Enchantement puissant ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *épée de conscience*, le rédempteur doit être d'alignement bon ; Prix 88 590 po ; Coût de rédemption 3 478 PX.

Épée des neuf vies expiée. Si l'épée est expiée alors qu'elle a encore le pouvoir d'absorber l'énergie vitale de ses victimes, elle devient une *épée longue +1 sainte*. Dans le cas contraire, le rédempteur en fait une simple *épée longue +2*.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment sacré* ; Prix 18 315 po (*épée longue +1 sainte*), 8 315 po (*épée longue +2*) ; Coût de rédemption 720 PX (*épée longue +1 sainte*), 320 PX (*épée longue +2*).

Crâne des ténèbres expié. Quand un *crâne des ténèbres* est expié, des traces argentées forment des mots et autres symboles saints à sa surface. En émane alors un effet de *sanctification* (et non de *sanctification maléfique*), sans qu'aucun sort ne lui soit conjugué.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *sanctification*, le rédempteur doit être d'alignement bon ; Prix 60 000 po ; Coût de rédemption 2 400 PX ; Poids 2,5 kilos.

Masse vampire expiée. Une fois expié, cet objet devient une simple *masse d'armes lourde +3*.

Aucune modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques ; Prix 18 312 po ; Coût de rédemption 720 PX.

Robe de l'archimage expiée. Une *robe noire d'archimage* devient une robe blanche.

Multiplés puissantes ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, le rédempteur doit être d'alignement bon ; Prix 75 000 po ; Coût de rédemption 3 000 PX ; Poids 500 g.

Sceptre de la vipère expié. Un *sceptre de la vipère* expié devient un *sceptre du python*.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *métamorphose funeste*, le

rédempteur doit être d'alignement bon ; Prix 13 000 po ; Coût de rédemption 520 PX.

OBJETS MALÉFIQUES IRRACHETABLES

Assurer la rédemption d'une *armure démoniaque* est une chose, mais en faire de même à l'égard de la *main de Vecna* ou de la *baguette d'Orcus* en est une autre. Même un *talisman du Mal absolu* est un objet à ce point maléfique qu'il est impossible d'opérer à son expiation. À l'instar de la plupart des Extérieurs d'alignement mauvais, les artefacts maléfiques sont au-delà de toute rédemption. Pour un personnage bon qui met la main sur un tel objet, la meilleure alternative reste donc de le détruire.

Il est aussi simple de détruire un artefact rare maléfique, comme un *talisman du Mal absolu* ou un exemplaire du *livre de noire vilénie*, qu'un autre objet magique. Écraser un talisman à l'aide d'un marteau ou livrer un livre aux flammes est une opération aisée, qu'on ait affaire à un artefact rare ou à un objet ordinaire.

Disjonction de Mordenkainen a une chance de détruire un artefact unique, mais le lanceur de sorts prend alors un gros risque. Il s'agit là d'une option, mais le MD peut partir du principe qu'un personnage bon situé en un lieu consacré ou sanctifié bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 au jet de Volonté visant à éviter les conséquences de la destruction d'un artefact maléfique par ce biais.

Chaque artefact s'accompagne habituellement d'un moyen de destruction spécifique. Le *Guide du Maître* propose quelques suggestions à ce sujet, mais en voici d'autres :

- Enfermer l'artefact dans une pierre de vide du plan de l'énergie négative.
- L'empaler sur un stalactite des Désolations Glacées, la 23^e strate des Abysses.
- Le dissoudre dans une mare de poison de Smargard, la 74^e strate des Abysses.
- Le réduire en poudre dans les rouages de Méchanus.
- L'exposer à la lueur du Paradis Illuminé, le 7^e et dernier niveau de Céleste.
- L'écraser entre les deux strates de Bytopie.
- Faire en sorte qu'un dieu mort l'avale.
- S'en servir pour infliger une blessure à un dieu précis.
- Ressusciter toutes les créatures dont il a provoqué la mort.
- Le tremper dans une fontaine de matière d'âme.
- Faire en sorte qu'un maraudeur d'âme le dévore.
- Le plonger dans les larmes de 1 000 mères reconnaissantes qu'on ait rappelé leur défunt enfant à la vie.

Les puissances du Bien sourient à ceux qui débarrassent le monde d'un grand fléau en détruisant un artefact unique maléfique. Ainsi, un groupe de personnages bons parvenant à réaliser un tel exploit a droit à un *souhait* (ne lui coûtant rien).

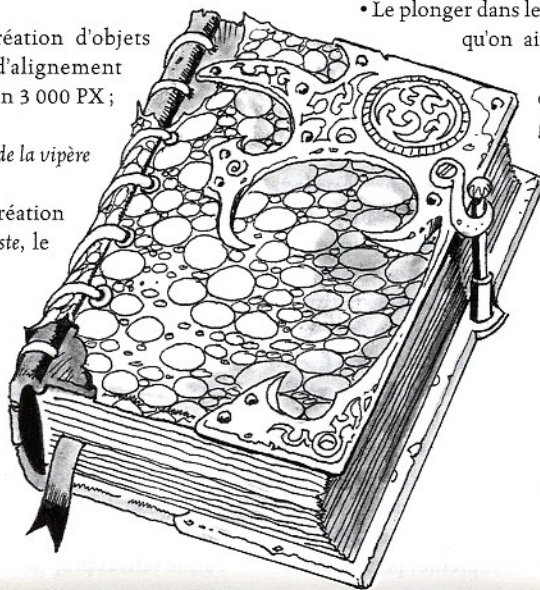




Illustration de D. Kozlov

Archons, gardiens et éladrins ont leurs souverains, leaders et modèles dans les plans célestes où ils maintiennent leur joug. Ces parangons ont beaucoup de traits en commun et affichent même certaines similitudes avec les archifiélons des plans inférieurs. Cependant, tous sont des êtres uniques pourvus de pouvoirs directement liés à leur champ d'attribution. Raziël et Pistis Sophia ont beau être des seigneurs archons, leur nature et leurs pouvoirs sont très différents. En effet, le premier est le champion des paladins alors que la seconde est le modèle des moines.

Si les anges comme les solars et les planétaires comptent parmi les plus puissants serviteurs célestes des divinités du Bien, les parangons œuvrent indépendamment des dieux et constituent des puissances à part entière. Ils disposent notamment de leurs suivants et de leurs agents. Ils affichent également leurs propres desseins, qui ne coïncident pas toujours avec ceux des divinités partageant leur alignement. Les dieux mis à part, ce sont les plus puissantes créatures du Bien. Ils incarnent bien évidemment le Bien dans toute sa splendeur.

LES PARANGONS CÉLESTES DANS LE JEU

D&D, et à plus forte raison le présent ouvrage, partent du principe que les personnages joueurs sont des héros qui affrontent les forces du Mal. Les parangons célestes posent donc des problèmes qu'on ne rencontre pas avec les archifiélons des *Chapitres Interdits*. Par exemple, comment introduire ces entités au sein du jeu sans faire de l'ombre aux PJ, du moins avant qu'ils n'atteignent le niveau 30 ?

Les parangons sont les protecteurs d'ordres et d'organisations comme les Poings de Raziël et les Champions de Gwynharwyf. Ces organisations peuvent à leur tour agir comme les protectrices des PJ ou chercher à les recruter, permettant alors à ceux-ci de se tourner vers les classes de prestige décrites dans le Chapitre 5.

Au fil de leur progression, les PJ se retrouveront pris dans les intrigues et machinations des cultes d'archifiélons décrits dans *Les Chapitres Interdits*. La fin du chapitre reprend une liste d'alliés planaires que les PJ peuvent convoquer et avec lesquels se lier d'amitié. Chacun de ces émissaires du Bien appartient à un ordre lié à un parangon céleste.

PARANGONS ET RÉSONANCE CÉLESTE

Au sein d'une campagne épique ou plus simplement de haut niveau, il n'est pas exclu qu'un PJ atteigne le statut de parangon céleste. *Résonance céleste de parangon* est un sort épique accessible aux lanceurs de sorts de niveau 20 ou plus (cf. le guide des *Campagnes Légendaires*). Rien n'empêche les personnages épiques de rechercher et d'utiliser ce sort s'il leur faut affronter un archifiélon. Vous pouvez également autoriser des personnages qui n'en sont pas loin (niveau 18, par exemple) à reproduire ces effets en s'acquittant d'une série de quêtes ardues. Dans tous les cas, les cibles d'une *résonance céleste de parangon*

TABLE 7-1 : PARTICULARITÉS CONFÉRÉES PAR RÉSONANCE CÉLESTE DE PARANGON

Parangon	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Bonus d'armure naturelle	Bonus de parade	Bonus d'intuition	Réduction des dégâts	RM	Pouvoir spécial*
Barachiel	22	29	22	22	15	24	+7	+9	+5	15/Mal	32	Couronne de lumière** (Mag)
Bharraï	28	22	24	25	24	25	+15	+10	+9	20/argent et Mal	37	Parole sacrée (Mag)
Domiel	23	15	25	23	23	30	+7	+12	+9	15/Mal	35	Doigt de mort (Mag)
Érathaol	23	15	25	31	25	23	+12	+9	+10	15/Mal	33	Moment de prescience (Mag)
Faerinaal	19	23	22	32	22	27	+20	+6	+10	20/fer froid et Mal	43	Motif scintillant (Mag)
Gwynharwyf	30	20	25	18	18	24	+12	+9	+9	20/fer froid et Mal	39	Vitesse de base au sol +3 m (Ext)
Kharash	32	27	24	21	23	20	+5	+7	+9	15/argent et Mal	32	Orientation (Mag)
Manath	28	24	21	17	24	23	+6	+9	+9	10/argent et Mal	30	Suggestion (Mag)
Morwel	17	21	23	30	25	34	+20	+10	+12	25/fer froid et Mal	45	Arrêt du temps (Mag)
Pistis Sophia	16	24	27	22	32	24	+8	+9	+13	20/Mal	34	Esquive extraordinaire (Ext)
Raziel	33	24	29	23	23	17	+8	+6	+9	20/Mal	41	Jugement dernier** (Mag)
Sathia	23	26	23	24	25	25	+8	+10	+10	20/Mal	39	Éclair, 3 fois/jour (Mag)
Sealtiel	25	17	34	25	28	25	+16	+10	+11	25/Mal	43	Tremblement de terre (Mag)
Talised	38	34	24	16	17	20	+18	+7	+6	30/argent et Mal	45	Guérison suprême (Mag)
Vhara	34	18	27	21	23	23	+11	+9	+9	15/argent et Mal	36	Ralentissement, 3 fois/jour (Mag)
Zaphkiel	35	18	25	25	25	29	+23	+12	+10	30/Mal	45	Localisation suprême à volonté (Mag)

* Pouvoir extraordinaire, magique ou surnaturel. Sauf indication contraire, chacun est utilisable à volonté. Niveau 20 de lanceur de sorts pour les pouvoirs magiques et surnaturels.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

acquièrent une partie de la puissance du parangon recherché et chaque PJ joue donc un rôle actif dans l'interprétation de celui-ci.

Résonance céleste de parangon

Transmutation [Bien]

DD du test d'Art de la magie : 28 (voir description)

Composantes : V, G, E, abstinence, sacrifice

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cibles : le lanceur de sorts, 3-5 créatures consentantes et 1 parangon céleste

Durée : 20 rounds (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Coût de développement : 252 000 po, 6 jours, 10 080 PX (voir description). *Racines* : convocation (DD 14, +36 pour un FP minimum de 20, +60 pour individu particulier), transformation (DD 21, +5 pour transformation en Extérieur, +25 pour transformation en créature précise, +22 pour 26 DV minimum). *Facteurs* : le lanceur de sorts peut y mettre un terme (DD +2), jusqu'à cinq cibles supplémentaires (DD +50). *Facteur atténuants* : augmentation du temps d'incantation de 9 minutes (DD -18), composante d'abstinence (DD -15), composante de sacrifice (DD -120), un lanceur de sorts supplémentaire mobilisant un emplacement de sort de 9^e niveau (DD -17), résonance en lieu de convocation (DD -20), artefact unique en guise de focaliseur (DD -20).

Au moyen de ce sort épique, le personnage canalise la puissance d'un parangon céleste, qui envahit son corps et 3-5 de ses alliés. L'effet magique est semblable à celui du sort sanctifié de *résonance céleste suprême*. Cependant, un mortel ne saurait contenir la puissance d'un parangon sans l'aide d'un dieu. Celle-ci est donc répartie entre tous les participants au sort.

Chaque mortel consentant acquiert certains attributs de l'entité et les autres pouvoirs sont répartis entre les participants.

Chaque participant gagne les valeurs de caractéristiques qui figurent sur la Table 7-1 (ou conserve les siennes si elles sont plus élevées). Une augmentation d'Intelligence ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

Chacun gagne un bonus d'armure naturelle, un bonus de parade et un bonus d'intuition à la CA (cf. Table 7-1).

Chacun gagne également une réduction des dégâts et une résistance à la magie (cf. Table 7-1).

Enfin, chacun gagne un pouvoir magique précis utilisable à volonté (sauf indication contraire de la Table 7-1)

Les participants qui usent de résonance à l'égard d'un parangon de l'Hebdome Céleste (Barachiel, Domiel, Érathaol, Pistis Sophia, Raziel, Sealtiel ou Zaphkiel) acquièrent le sous-type archon.

Les participants qui usent de résonance à l'égard d'un parangon des Cinq Compagnons (Bharraï, Kharash, Manath, Sathia, Talised ou Vhara) acquièrent le sous-type guardinal.

Les participants qui usent de résonance à l'égard d'un parangon de la Cour des Étoiles (Faerinaal, Gwynharwyf ou Morwel) acquièrent le sous-type éladrin.

Au prix d'une action de mouvement, chaque participant peut user de *téléportation suprême* à volonté (niveau 14 de lanceur de sorts), utilisable sur lui-même et 50 kilos d'équipement.

Chaque participant est capable de converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau 20 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

TABLE 7-2 : COÛTS DE RÉSONANCE CÉLESTE DE PARANGON

Parangon céleste	DD	po	Jours	PX
Manath	28	252 000	6	10 080
Érathaol	42	378 000	8	15 120
Domiel	44	396 000	8	15 840
Kharash	46	414 000	9	16 560
Barachiel	46	414 000	9	16 560
Pistis Sophia	46	414 000	9	16 560
Vhara	48	432 000	9	17 280
Bharraï	54	486 000	10	19 440
Sathia	56	504 000	11	20 160
Gwynharwyf	58	522 000	11	20 880
Raziel	64	576 000	12	23 040
Faerinaal	66	594 000	12	23 760
Sealtiel	70	630 000	13	25 200
Morwel	70	630 000	13	25 200
Zaphkiel	70	630 000	13	25 200
Talised	76	684 000	14	27 360

Chaque participant doit être consentant, satisfaire aux conditions d'abstinence énoncées ci-dessous et partager le même alignement que le parangon.

Le DD du test d'Art de la magie et le coût de développement spécifiés ci-dessus valent pour la version la plus simple du sort, qui permet de convoquer Manath, l'un des Cinq Compagnons. Si l'on use de résonance céleste à l'égard d'un parangon plus puissant, le DD et le coût s'en trouvent augmentés, comme le montre la Table 7-2.

Le bon déroulement de ce rituel nécessite la présence d'un autre lanceur de sorts, qui doit mobiliser un emplacement de sort de 9^e niveau, mais qui doit également être l'une des cibles de la transmutation. D'autres lanceurs de sorts peuvent également participer à l'incantation, chacun mobilisant un emplacement de sort de 9^e niveau et réduisant le DD de 17 points, pour un DD minimal de 28.

Focaliseur. Le lanceur de sorts doit être en possession d'un artefact unique d'alignement bon, comme un *emblème du Bien* (cf. Chapitre 6).

Composante d'abstinence. Le lanceur de sorts et tous les participants consentants doivent s'abstenir d'absorber alcool et autres stimulants pendant 1 semaine avant l'incantation du sort. En outre, ils ne doivent être sujets à aucun autre sort au moment où celui-ci est lancé. Enfin, ils ne doivent pas être victimes d'affaiblissements temporaires de caractéristique, de diminutions permanentes de caractéristique ou d'une absorption d'énergie au moment de l'incantation, ce qui inclut les effets secondaires d'autres sorts sanctifiés.

Sacrifice. Le lanceur de sorts et tous les participants consentants perdent 1 niveau d'expérience.

PARANGONS CÉLESTES ET PRÊTRES

Contrairement aux souverains des plans inférieurs, les puissants célestes qui régissent les plans supérieurs ne souhaitent pas qu'on leur voue un culte. Selon leurs propres dires, leur objectif reste de promouvoir le Bien et ils orientent donc les mortels vers les dieux bons. Ils ne tolèrent pas les cultes organisés en leur nom et n'ont pas le pouvoir de conférer directement des sorts aux mortels.

Cela étant dit, tous les parangons célestes sont les protecteurs d'organisations et d'individus qui soutiennent leurs idéaux au sein des royaumes des mortels. Par exemple, Raziël est l'archon tuteur des paladins. Les Poings de Raziël constituent une organisation créée en son nom qui rassemble des paladins issus de différentes fois puisqu'ils vénèrent Héronéus, Pélor, Moradin, Yondalla, Bahamut et autres divinités du Bien.

À ce titre, les parangons célestes demandent parfois aux dieux du Bien de conférer sorts et domaines à certains de leurs suivants. C'est pour cette raison que le Chapitre 6 indique les parangons associés aux nouveaux domaines. Du reste, la description de chaque parangon figurant dans le présent chapitre précise les domaines habituellement associés aux prêtres des ordres célestes.

Bien qu'ils chérissent les ordres qui les servent, les parangons célestes prennent soin de rappeler à leurs serviteurs (et parfois à eux-mêmes) qu'ils ne sont pas des dieux. Dans le cas contraire, ils pécheraient par orgueil.

Si vous êtes parti du principe que les archidiabes et les seigneurs démons sont des divinités de rang 1 (cf. *Les Chapitres Interdits*), mieux vaut conférer le même statut aux parangons célestes dans l'intérêt du jeu. Pourvus d'un rang divin, les parangons ne

sont que d'humbles demi-dieux qui invitent les mortels à vénérer les vrais dieux de la campagne et n'acceptent pas les cultes organisés en leur honneur.

LES PLANS SUPÉRIEURS

Les plans supérieurs abritent tout ce que représente le Bien. Il s'agit des plans extérieurs dans lesquels règnent vertu et justice. Y ont élu domicile les archons loyaux bons, les gardinaux neutres bons, les éladrins chaotiques bons et les anges (dévas, planétaires et solars). Les âmes des justes s'y rendent une fois leur vie terrestre achevée pour y mener une existence bénie éternelle en récompense de la vertu dont ils ont su faire preuve sur terre. Les dieux du Bien, incarnations suprêmes de la vertu, s'y sont également installés.

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans supérieures comprennent l'Arcadie, Céleste, Bytopie, l'Élysée, les Terres des Bêtes, Arborée et Ysgard. L'Océan prend sa source dans l'Élysée, traverse les Terres des Bêtes et finit sa course en Arborée, offrant ainsi un lien planaire entre une partie des plans supérieurs. Des portails magiques relient les autres et permettent d'accéder à la multitude de plans restants.

L'Arcadie est un lieu où règne l'ordre, celui-ci n'étant que légèrement tempéré par le Bien. Il incarne la perfection et l'harmonie. Ce plan abrite des rangées d'arbres alignés, des cours d'eau parfaitement droits et des prairies ordonnées, des montagnes ciselées et des cités géométriques. Archons, anges, aasimars et mortels y vivent aux côtés d'animaux paisibles et d'insectes. On y trouve également des formiens.

Céleste est une immense montagne qui se dresse dans une mer d'eau bénite. Il s'agit de l'aboutissement ultime de la Loi et du Bien. Ses habitants, principalement des anges et des archons, recherchent l'idéal de perfection qu'incarne le plan, gravissant les strates au fil de leur progression dans l'espoir de parvenir jusqu'au Paradis Illuminé. Les mystères de la plus haute strate sont voilés par un impénétrable linceul de lumière et de gloire.

On qualifie souvent Bytopie de « paradis jumeaux » car ses deux strates se font face telles les paumes de mains en prière, l'une affichant un paysage pastoral et l'autre un pays sauvage au possible. En plus des archons et des gardinaux, des animaux célestes et les âmes de gnomes mortels vivent en ces lieux.

L'Élysée est le plan du Bien ultime, vierge de toute souillure de la Loi et du Chaos. La beauté ambiante et la vie resplendissante poussent les visiteurs à ne plus partir. En effet, ils y connaissent une joie et un contentement tels qu'ils ne souhaitent généralement pas quitter le plan. Tous les types de céleste apprécient les bienfaits de l'Élysée, mais il s'agit du plan d'origine des gardinaux.

Les Terres des Bêtes constituent un plan où règne la nature, les forêts sauvages, les marais grouillants et les déserts arides. La majorité des habitants du plan sont des animaux célestes doués d'un minimum d'intelligence et qui mènent une existence éternelle de proies ou de prédateurs. On y trouve également les gardinaux les plus farouches, ainsi que des éladrins, des anges et des lilendes.

Arborée est un plan luxuriant et verdoyant d'énergie. Son climat est aussi imprévisible que ses habitants, qui incluent esprits elfiques ainsi qu'éladrins, anges, lilendes et créatures féeriques.

Ysgard se trouve entre Arborée et le chaos incessant des Limbes. Il s'agit d'un plan épique où les esprits de guerriers défunts mènent une guerre éternelle sur de glorieux champs de bataille. Bariaurs, éladrins et quelques dévas y vivent également.

À l'instar des plans inférieurs (cf. *Les Chapitres Interdits*), rien ne vous empêche de créer votre cosmologie des plans du Bien. Peut-être

souhaiterez-vous vous défaire des plans intermédiaires (Arcadie, Bytopie, Terres des Bêtes et Ysgard) et vous contenter de plans en corrélation avec les alignements. De même, peut-être vous satisferez-vous d'un unique plan du Bien, le Paradis, où archons, gardinaux, éladrins et anges coexistent sans réelles distinctions raciales (toutes ces entités pouvant alors être rangées dans la catégorie des anges).

Le *Manuel des Plans* et *Dieux et Demi-dieux* proposent des exemples de cosmologies alternatives à celle de D&D. Les célestes peuvent élire domicile dans certaines régions du Monde Spirituel (décrit dans le *Manuel des Plans* et dans le *Guide de l'Orient*), en des lieux qui correspondent à des sites sacrés du monde matériel. Au sein des cosmologies de la Myriade de plans ou de la Roue Serpentante (toutes deux décrites dans le *Manuel des Plans*), il existe sans doute plusieurs Paradis, chacun pourvu de traits et d'habitants uniques, mais également d'un penchant pour la Loi ou le Chaos. Ainsi, il est possible que les anges soient originaires d'un Paradis différent de celui des autres célestes et ne partagent donc pas la même demeure planaire que les archons, les gardinaux et les éladrins. De même, il est tout à fait possible que les lilendes soient originaires d'un autre Paradis chaotique que les éladrins. Au sein de la cosmologie d'Orrery, il existe un plan loyal bon (les Manoirs Dorés) et un plan chaotique bon (le Choix Divin), mais il n'y a pas de plan neutre bon, ce qui signifie que les gardinaux et leurs souverains n'y existent peut-être pas.

LOI ET CHAOS AU PARADIS

La façon dont les célestes définissent, saisissent et incarnent le concept du Bien dépend grandement d'un individu à un autre. En effet, les croyances d'un archon sont forgées par sa stricte adhésion aux préceptes de la Loi, alors que celles d'un éladrin sont assurément influencées par un point de vue chaotique. Les gardinaux ont beau prétendre représenter le Bien absolu, beaucoup estiment que leur neutralité ébranle forcément leur bonté.

De nombreux célestes aiment débattre de ces sujets avec tous ceux qui veulent bien les entendre. Cependant, contrairement aux fiélons des plans inférieurs, les différends philosophiques des célestes ne tournent pas au bain de sang. Des hiérarques corrompus d'Églises bonnes du plan Matériel brossent parfois des portraits réalistes de la « guerre des cieux » que se livrent les forces de la Loi et du Chaos, principalement pour justifier leurs « guerres saintes » menées contre d'autres fois. Les célestes et les dieux du Bien voient ces inventions comme la manifestation de la corruption parmi les serviteurs. Le fait de massacrer des créatures bonnes n'est pas un acte bon en soi, même sous le couvert d'une guerre « juste », et reste impensable aux yeux es célestes que l'attrait du Mal ne parvient pas à séduire.

Tout dévoués qu'ils sont à la cause de la Loi, les archons de Céleste supportent mieux le Chaos semé par les éladrins que la simple présence de diables des Enfers. Quand il y eut des guerres dans les cieux, et cela est déjà arrivé, ce fut en raison de célestes déçus qui finirent par quitter les plans supérieurs pour trouver refuge dans les plans du Mal.

L'HEBDOME CÉLESTE

Lors de la création, alors que l'univers subissait encore les contrecoups de sa naissance, les Sept Paradis Ascendants attendaient les âmes des mortels qui allaient protéger et guider le plan en qualité d'archons. Sept martyrs bénis qui s'étaient sacrifiés pour la cause de la Loi et du Bien se retrouvèrent dans le jeune plan dotés de formes inédites et puissantes. Céleste en personne venait de charger ces souverains immortels de régner sur les Sept Paradis.

Les sept martyrs (ou leurs successeurs) constituèrent l'Hebdome Céleste, le conseil régnant du Paradis. Pourvue d'une hiérarchie aussi stricte que celle des Neuf Enfers, l'Hebdome régit les affaires du plan, supervise les archons qui la servent, prend la tête des armées célestes en cas de nécessité et mène les troupes contre les forces du Mal quand Zaphkiel, son chef, en décide ainsi.

Contrairement aux archidiabes des Enfers, les sept parangons de Céleste (que les érudits du plan Matériel appellent parfois les Archons des Contaces) ne connaissant ni l'envie, ni la jalousie, ni l'orgueil. Intrigues et querelles n'ont pas leur place en leurs rangs et aucune armée de l'un des parangons célestes n'a jamais marché sur la forteresse d'un autre.

À l'instar d'Asmodée, qui vit au plus profond des Enfers, Zaphkiel est un souverain voilé de mystère. Il dégage une leur vive et est investi d'une puissance sacrée, comme s'il n'était que le prolongement du paradis sur lequel il régit. Il est le dernier des sept martyrs originels de Céleste, ses six camarades ayant péri depuis bien longtemps. Cependant, quand un membre de l'Hebdome tombe, un autre archon prend sa place, récupérant alors la forme, le rang et la puissance de son prédécesseur. La plupart des savants pensent que seul Zaphkiel est capable d'inviter un nouvel archon au sein de l'Hebdome, ce qui pourrait expliquer la paix et l'harmonie qui régissent au sein du conseil régnant.

PARTICULARITÉS

Tous les membres de l'Hebdome Céleste présentent les particularités suivantes :

Convocation d'archons (Mag). Deux fois par jour, un membre de l'Hebdome Céleste peut convoquer automatiquement 4d10 archons lumineux, 2d4 archons glaives, 1d4 archons messagers, 1d2 archons royaux ou un autre membre de l'Hebdome.

Aura de menace (Sur). Une aura de vertu entoure le paragon lorsqu'il se bat ou est courroucé. Les créatures hostiles situées dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 dés de vie du paragon + son modificateur de Cha) pour résister à l'effet. En cas d'échec, la victime subit un malus de moral de -4 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde pendant une journée entière. Si elle parvient à frapper le paragon, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde. En cas de succès, elle ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit paragon pendant une journée entière.

Cercle magique contre le Mal (Sur). La paragon est protégé par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de dés de vie du paragon). L'effet peut être dissipé, mais le paragon peut le réactiver dès le tour de jeu suivant au prix d'une action libre.

Don des langues (Sur). Le paragon peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Empreinte indélébile (Sur). Quand l'un des membres de l'Hebdome Céleste est tué, son corps libère une énergie sainte qui marque à jamais son assassin. Au moment où périt l'entité, toutes les créatures situées dans un rayon de 30 mètres et qui lui ont infligé des dégâts durant les dernières 24 heures doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 dés de vie du paragon + son modificateur de Cha). Celles qui le réussissent ne subissent aucun effet, mais celles qui le ratent voient leur visage marqué par une horrible rune qui les identifie auprès des Extérieurs loyaux bons comme les assassins d'un membre de l'Hebdome. Cette marque peut être effacée à l'aide d'un *souhait* ou d'un *miracle*.

Téléportation (Sur).

Au prix d'une action de mouvement, le paragon peut utiliser de *téléportation suprême* à volonté (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il ne peut transporter que 50 kilos en plus de lui-même.

BARACHIEL, LE MESSAGER

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 33d8+264 (412 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 36 m (parfaite)

Classe d'armure : 42 (-1 taille, +12 Dex, +7 naturelle, +9 parade, +5 intuition), contact 35, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +33/+45

Attaque : épée longue électrifiée de taille G (+40 corps à corps, 2d6+12/19-20 plus 2d6 électricité); ou foudre (+44 contact à distance, 10d6)

Attaque à outrance : épée longue électrifiée de taille G (+41/+36/+31/+26 corps à corps, 2d6+12/19-20 plus 2d6 électricité); ou foudre (+44 contact à distance, 10d6)

Espace occupé/allongé : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation d'archons*, foudre, lame électrifiée, pouvoirs magiques, sorts, trompe

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (15/Mal), résistance à la magie (32), téléportation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +30, Vig +26 (+30 contre le poison), Vol +25

Caractéristiques : For 27, Dex 34, Con 27, Int 27, Sag 20, Cha 29

Compétences : Art de la magie +48, Concentration +44, Connaissances (histoire) +44, Connaissances (mystères) +44, Connaissances (noblesse) +44, Connaissances (plans) +44, Connaissances (religion) +44, Détection +41, Diplomatie +53, Dressage +45, Fouille +44, Intimidation +45, Perception auditive +41, Premiers secours +41, Psychologie +41, Représentation (chant) +45, Survie +5 (+9 dans d'autres plans, +9 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en rotation, Auréole de lumière, Esquive, Expertise du combat, Incantation rapide, Souplesse du serpent, Stigmates, Verbe de la création, Volonté de fer

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Lunia)

Organisation sociale : solitaire, ou Barachiel plus 2-8 archons messagers

Facteur de puissance : 22

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Cette créature empyréale est un humain androgyne de 2,70 mètres doté d'une peau argentée et d'yeux pourpres. De grandes ailes de plumes d'argent encadrent avec grâce ses épaules. Il porte une ample robe violette ornée de minuscules grains de lumière qui scintillent telles des étoiles. Il brandit une épée longue crépitante et porte une trompe d'argent polie.

Barachiel règne sur Lunia, la plus basse strate de la montagne céleste, également connue sous le nom de Paradis Argenté. Il est à la tête des défenses de Céleste en cas d'incursion, mais le moins qu'on



Barachiel,
le Messager

puisse dire est que ce travail n'est pas très prenant. Il est également le héraut et le messager des paragon archons, ce qui le pousse parfois à se rendre dans le plan Matériel pour y livrer des nouvelles d'importance. Il mène les archons messagers et est le paragon tutélaire des hérauts mortels.

Barachiel a élu domicile au sein de la Citadelle des Étoiles, sur les rives de la mer d'Argent. Forteresse des plus élevées aux murs

de marbre étincelant, la Citadelle abrite un flot incessant d'archons messagers en partance ou au retour de missions au travers des plans.

Combat

Quand il se bat, Barachiel use avant tout de foudre. Face à des adversaires immunisés contre l'électricité, il se tourne néanmoins vers ses sorts et pouvoirs magiques. Si nécessaire, il n'hésite pas à utiliser son pouvoir de *convocation d'archons*.

Les armes que Barachiel manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Foudre (Sur). Quand il tient un objet en métal (ce qui inclut une lame électrifiée), Barachiel peut projeter un éclair en direction d'un adversaire situé dans un rayon de 30 mètres. Pour toucher sa cible, il lui faut réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, il inflige 10d6 points de dégâts d'électricité.

Lame électrifiée (Sur). Tout arme en métal que brandit Barachiel crépite d'électricité. En temps normal, il attaque à l'aide d'une épée longue de taille G, mais il peut user de ce pouvoir conjointement avec n'importe quelle arme en métal. S'il la lâche (ou s'il est désarmé), elle perd sa charge électrique. Une lame électrifiée

inflige 2d6 points de dégâts d'électricité supplémentaire si Barachiel réussit son attaque de corps à corps. S'il le souhaite, il peut également se contenter d'infliger 2d6 points de dégâts d'électricité en effectuant une attaque de contact au corps à corps.

Quand il s'en sert normalement, l'arme de Barachiel passe outre la réduction des dégâts de ses adversaires comme s'il s'agissait d'une arme naturelle. Celle-ci exploite alors la réduction des dégâts (15/Mal) du parangon. En qualité d'attaque de contact, la lame électri-fiée peut affecter toute créature vulnérable à l'électricité magique. L'effet peut être dissipé, mais Barachiel peut alors le réactiver au prix d'une action libre dès le round suivant.

Pouvoirs magiques. *Aura sacrée* (DD 27), *bouclier des archons**, *cauchemar* (DD 23), *châtiment sacré* (DD 23), *communication à distance*, *consécration*, *couronne de lumière** (DD 25), *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation suprême*, *épée de conscience** (DD 23), *flamme éternelle*, *foudre céleste**, *lumière du jour*, *message*, *mot de pouvoir étourdissant*, *parole sacrée* (DD 26), *rayon d'espoir** (DD 20), *sanctification*, *songe*, *tombe de lumière** (DD 26), *vision des lieux** (DD 20) et *vision lucide*, à volonté ; *miracle* (DD 28) et *résurrection suprême*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Sorts. Barachiel lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 20 pourvu des domaines suivants : Bien, Héraut et Loi.

Sorts habituellement préparés (6/8/7/7/7/7/5/5/5/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *assistance divine*, *création d'eau*, *lecture de la magie*, *réparation*, *résistance*, *stimulant* ; 1^{er} — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *compréhension des langages**, *faveur divine*, *injonction*, *regain d'assurance*, *sanctuaire* ; 2^e — *aide*, *discours captivant**, *immobilisation de personne* (x2), *protection d'autrui*, *silence*, *zone de vérité* ; 3^e — *cécité/surdité*, *cercle magique contre le Chaos**, *lumière brûlante* (x2), *mur de vent*, *négation de l'invisibilité*, *prière* ; 4^e — *ancrage dimensionnelle*, *annulation de fatigue***, *brillance céleste***, *courroux de l'ordre**, *neutralisation du poison*, *protection contre la mort*, *sang du martyr*** ; 5^e — *annulation d'enchantement*, *changement de plan*, *communion*, *couronne de flamme***, *gardien sacré***, *injonction suprême**, *marque de la justice* ; 6^e — *annihilation de mort-vivant*, *bannissement*, *guérison suprême*, *immobilisation de monstre**, *quête* ; 7^e — *châtiment vertueux***, *décret**, *destruction*, *restauration suprême*, *scrutation suprême* ; 8^e — *bouclier de la Loi*, *couronne de gloire***, *localisation suprême*, *soins intensifs de groupe*, *tempête de feu* ; 9^e — *convocation de monstres IX**, *guérison suprême de groupe* (x2), *passage dans l'éther*, *projection astrale*.

* Sort de domaine. Comme Barachiel n'est pas un prêtre, il ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Trompe (Sur). À l'instar de celle d'un archon messager, la trompe de Barachiel produit des notes d'une pureté et d'une beauté inouïes, capables d'immobiliser quiconque les entend (si le parangon le souhaite). Dans ce cas, toutes les créatures situées dans un rayon de 30 mètres (archons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 35) sous peine de se retrouver paralysées pendant 1d4 rounds. Si la trompe est volée, elle perd tout son éclat et tous ses pouvoirs jusqu'à ce que Barachiel la récupère. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 35) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 35) pour annuler.

Exemple de champion de Barachiel : Ziamiral

Ziamiral l'archon glaive est une dévouée servante de Barachiel qu'il est possible d'appeler au moyen d'*allié majeur d'outreplan* ou de *contrat intermédiaire*.

Quand elle n'est pas convoquée dans le plan Matériel pour y combattre les forces du Mal, elle sert dans l'une des armées régulières du parangon chargées de la défense de Céleste. Comme les attaques sont rares, elle passe le plus clair de son temps à se lisser les plumes.

Les armes naturelles de Ziamiral, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Ziamiral. Gue1 archon glaive (f) ; FP 12 ; Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G ; DV 11d8+22 plus 1d10+2 ; pv 85 ; Init +7 ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; CA 34 (contact 12, pris au dépourvu 31) ; BBA +12 ; Lutte +23 ; Att lame brachiale (+22 corps à corps, 1d8+9/19-20 plus 2d6 saints et 1d6 feu) ; Out 2 lames brachiales (+22 corps à corps, 1d8+9/19-20 plus 2d6 saints et 1d6 feu) ; Esp/all 3 m x 3 m ; AS lames brachiales, plongeon désincarnant, pouvoirs magiques ; Part aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (26), téléportation, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +11 (+15 contre le poison), Vol +9 ; For 25, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons. Concentration +13, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +12, Décryptage +12, Déguisement +15, Diplomatie +22, Discrétion +11*, Équilibre +13*, Fouille +12, Intimidation +7, Psychologie +21, Renseignements +23 ; Arme de prédilection (lame brachiale), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (plongeon désincarnant), Enchaînement, Science de l'initiative.

* Inclut un malus d'armure aux tests de -3 pour la cuirasse +3 angélique.

Lames brachiales (Ext). Au prix d'une action libre, Ziamiral peut modeler la chair et les os de ses avant-bras, durcissant et affilant la matière organique qui les compose jusqu'à former de puissantes lames magiques. Elle les manie sur le principe d'épées longues et bénéficie alors des propriétés d'*épées longues* +2 de feu et sainte.

Elle peut retrouver l'usage habituel de ses mains au prix d'une nouvelle action libre. Il est impossible de la désarmer ou de briser ses lames brachiales, qui reprennent automatiquement leur forme de membres si elle est tuée.

Plongeon désincarnant (Sur). Trois fois par jour, Ziamiral peut tenter d'anéantir une créature vivante en exécutant une attaque en piqué. Elle fond alors littéralement sur sa cible, l'étripe à l'aide de ses lames brachiales et envoie son âme purger une peine d'emprisonnement aux Sept Paradis Ascendants.

Effectuez une charge en vol normale. Si Ziamiral ne parvient pas à blesser son adversaire, l'attaque de plongeon désincarnant est tout de même dépensée. Dans le cas contraire, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur (DD 20). En cas de réussite, la cible subit simplement les dégâts de l'attaque. (Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus de +2 en raison du don Attaque spéciale renforcée.)

En cas d'échec, l'attaque réduit le corps de la cible en miettes et tue celle-ci instantanément. De plus, son âme est incarcérée dans une grande prison des Sept Paradis Ascendants de Céleste jusqu'à ce que les archons qui sont chargés de gérer les géoles décident de la libérer.

Toute libération passe par un marché avec Barachiel. Le prix de la liberté prend généralement la forme d'une quête menée au nom du Bien ou de l'ordre.

Pouvoirs magiques. Aide, divination, flamme éternelle, localisation d'objet, localisation de créature et message, à volonté ; communion, marque de la justice, rejet du Chaos (DD 19) et salaire du péché* (DD 20), 3 fois/jour ; contact d'adamantium*, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 21) pour annuler.

Possessions. Cuirasse +3 angélique, 3 potions de soins modérés.

Traits de personnalité. Curieuse, drôle et délicate.

DOMIEL, LE MISÉRICORDIEUX

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 30d8+300 (435 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 42 (-1 taille, +5 Dex, +7 naturelle, +12 parade, +9 intuition), contact 35, pris au dépourvu 37

Attaque de base/lutte : +30/+43

Attaque : épée à deux mains +5 de feu et sainte de taille G (+44 corps à corps, 2d8+18/17-20 plus 2d6 saints et 1d6 feu)

Attaque à outrance : épée à deux mains +5 de feu et sainte de taille G (+44/+39/+34/+29 corps à corps, 2d8+18/17-20 plus 2d6 saints et 1d6 feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : convocation d'archons, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile, immunité contre l'électricité et la pétrification, protection contre la mort, réduction des dégâts (15/Mal), résistance à la magie (35), téléportation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +27 (+31 contre le poison), Vol +26

Caractéristiques : For 28, Dex 20, Con 30, Int 36, Sag 30, Cha 28

Compétences : Art de la magie +46, Artisanat (fabrication d'armes) +42, Concentration +43, Connaissances (histoire) +42, Connaissances (mystères) +42, Connaissances (noblesse) +42, Connaissances (plans) +42, Connaissances (religion) +42, Détection +44, Diplomatie +53, Dressage +45, Estimation +9 (+13 pour les armes), Fouille +42, Intimidation +45, Perception auditive +44, Premiers secours +42, Psychologie +42, Représentation (chant) +45, Survie +5 (+9 dans d'autres plans, +9 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme en main, Attaques réflexes, Attaque en puissance, Auréole de lumière, Enchaînement, Science du critique (épée à deux mains), Science de l'initiative, Stigmates, Verbe de la création, Vigilance.

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Mercuria)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 24

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Cette entité céleste mesure 3,60 mètres et ressemble à un humain androgyne pourvu de traits masculins subtils. Il a la peau dorée, des cheveux noirs et des yeux d'or incandescents semblables à de minuscules soleils. Ses grandes ailes sont recouvertes de plumes dorées et il brandit une énorme épée embrasée. Il est torse nu, musclé et ne porte pas d'armure. Son beau visage évoque sagesse et austérité.



Domiel, le Miséricordieux

Domiel règne sur le Paradis Doré de Mercuria, la deuxième strate de Céleste. De grands tombeaux et de merveilleux mausolées parsèment le paysage doré de Mercuria, et Domiel a fait le serment d'empêcher leur profanation. Ce paragon est l'ennemi farouche de la tyrannie et n'offre que mort et ruine aux despotes et à tous ceux qui les suivent.

Aurilon, la Tour Dorée, est la redoute de Domiel. Cette tour d'or poli de 120 mètres de haut s'élève depuis un lac ancien formé par la confluence de quatre cours d'eau qui se retrouvent au beau milieu d'une vallée verdoyante.

Combat

Domiel se jette dans la mêlée en brandissant sa splendide épée à deux mains.

Les armes que Domiel manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. Bouclier des archons*, châtiment sacré (DD 26), communication à distance, consécration, couronne de lumière* (DD 28), détection du Chaos, détection du Mal, dissipation suprême, épée de conscience* (DD 26), flamme éternelle, lumière du jour, message, parole sacrée (DD 29), rayon d'espoir* (DD 23), sanctification, tombe de lumière* (DD 29), vision des cieux* (DD 23) et vision lucide, à volonté; doigt de mort (DD 29), 3 fois/jour; miracle (DD 31) et mot de pouvoir mortel, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Sorts. Domiel lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 20 pourvu des domaines suivants : Bien, Célestes et Loi.

Sorts habituellement préparés (6/9/8/8/8/6/6/6/6; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort). 0 — assistance divine, création d'eau, lecture de la magie, réparation, résistance, stimulant; 1^{er} — bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation, faveur divine, injonction, protection contre le Chaos*, regain d'assurance, sanctuaire; 2^e — aide, apaisement des émotions*, force de taureau, immobilisation de personne, protection d'autrui, silence, zone de vérité (x2); 3^e — cécité/surdité, cercle magique contre le Chaos*, lumière brûlante (x2), mur de vent, négation de l'invisibilité, prière, rafraîchissement**; 4^e — ancre dimensionnelle, annulation de fatigue**, brillance céleste**, courroux de l'ordre*, détection du mensonge (x2), neutralisation du poison, sang du martyr***; 5^e — annulation d'enchantement, changement de plan, colonne de feu, communion, couronne de flamme**, foudre céleste***, gardien sacré**, marque de la justice; 6^e — annihilation de mort-vivant, bannissement, contact d'adamantium**, guérison suprême, immobilisation de monstre*, quête; 7^e — châtiment vertueux** (x2), destruction, restauration suprême, scrutation suprême, tempête céleste***; 8^e — aura sacrée*, bouclier de la Loi, localisation suprême, soins intensifs de groupe, symbole de mort, tempête de feu; 9^e — guérison suprême de groupe (x2), jugement dernier**, passage dans l'éther, portail*, projection astrale.

* Sort de domaine. Comme Domiel n'est pas un prêtre, il ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 37) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 37) pour annuler.

Protection contre la mort (Ext). Domiel est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, l'absorption d'énergie et les effets d'énergie négative (ce qui inclut les sorts de blessure et contact glacial), comme s'il était continuellement sujet à un sort de protection contre la mort.

Exemple de champion de Domiel : Thræmeus

Thræmeus est un serviteur de Domiel et peut être appelé au moyen d'allié d'outreplan ou de contrat.

Contrairement à l'archon canin classique, Thræmeus maîtrise parfaitement le maniement de l'arc long composite, mais c'est également un bon épiste. Son objectif est d'emprunter la voie du rôdeur.

Les armes naturelles de Thræmeus, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Thræmeus. Archon canin; FP 4; Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M; DV 6d8+6; pv 33; Init +2; VD 12 m; CA 25 (contact 12, pris au dépourvu 23); BBA +6; Lutte +8; Att morsure (+8 corps à corps, 1d8+2); Out morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) et coup (+3 corps à corps, 1d4+1), ou épée à deux mains de

maître (+9/+4 corps à corps, 2d6+3/19-20) et morsure (+3 corps à corps, 1d8+1), ou arc long composite de maître [bonus de For de +2] (+9/+4 distance, 1d8+2/x3), ou arc long composite de maître [bonus de For de +2] via Tir rapide (+7/+7/+2 distance, 1d8+2/x3); Esp/all 1,50 m x 1,50 m; AS pouvoirs magiques; Part aura de menace, cercle magique contre le Mal, change-forme, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (16), téléportation, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne; AL LB; JS Réf +7, Vig +6 (+10 contre le poison), Vol +6; For 15, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons. Concentration +10, Déplacement silencieux +11, Détection +10, Diplomatie +2, Discrétion +11 (+15 sous forme de canidé), Perception auditive +10, Psychologie +10, Saut +15, Survie +10; Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Pouvoirs magiques. Aide, détection du Mal, flamme éternelle et message, à volonté. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 15) pour annuler.

Change-forme (Sur). Thræmeus peut se transformer en n'importe quel canidé de taille P à G. Sous cette forme, il perd ses attaques de morsure, de coup et d'épée à deux mains, mais obtient l'attaque de morsure de sa nouvelle forme. En ce qui concerne ce pouvoir, les canins comprennent tous les chiens et les loups de type animal.

Odorat (Ext). Thræmeus peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Possessions. Armure de cuir cloutée +1 de défense légère, épée à deux mains de maître, arc long composite de maître (bonus de For de +2), carquois de 50 flèches normales, potion d'yeux de l'avoral*, potion de soins légers.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Traits de personnalité. Vif, impatient et obéissant.

ÉRATHAOL, LE DEVIN

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 28d8+280 (406 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 45 (-1 taille, +5 Dex, +12 naturelle, +9 parade, +10 intuition), contact 33, pris au dépourvu 40

Attaque de base/lutte : +28/+41

Attaque : bâton +5 de feu (ou de froid) et saint de taille G (+41 corps à corps, 1d8+14 plus 2d6 saints et 1d6 feu ou froid)

Attaque à outrance : bâton +5 de feu et saint de taille G (+39/+34/+29/+24 corps à corps, 1d8+14 plus 2d6 saints et 1d6 feu) et bâton +5 de froid et saint de taille G (+39/+34 corps à corps, 1d8+14 plus 2d6 saints et 1d6 froid)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : convocation d'archons, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile, immunité contre l'électricité et la pétrification, prémonition, réduction des dégâts (15/Mal), résistance à la magie (33), savoir céleste, téléportation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +23, Vig +26 (+30 contre le poison), Vol +26

Caractéristiques : For 28, Dex 20, Con 30, Int 28, Sag 28, Cha 35

Compétences : Art de la magie +48, Concentration +41, Connaissances (architecture et ingénierie) +44, Connaissances (exploration souterraine) +44, Connaissances (géographie) +44, Connaissances

(histoire) +44, Connaissances (mystères) +44, Connaissances (nature) +44, Connaissances (noblesse) +44, Connaissances (plans) +44, Connaissances (religion) +44, Détection +43, Diplomatie +48, Estimation +44, Fouille +44 (+48 pour les portes secrètes), Intimidation +40, Natation +40, Perception auditive +43, Premiers secours +41, Profession (scribe) +41, Psychologie +41
Dons : Auréole de lumière, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Expertise du combat, Science du combat à deux armes, Science du désarmement, Stigmates, Verbe de la création, Vigilance.

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Venya)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Cet être est un humain de 2,40 mètres aux traits masculins subtils. Il est pourvu d'ailes de plumes blanches, d'une peau nacrée et de cheveux dorés. Il porte un magnifique bâton ouvragé dont une extrémité est enveloppée de flammes alors que l'autre est couverte de givre. Sa somptueuse robe bleue est ornée de symboles profanes cousus à l'aide de fils d'argent et parsemée de perles. Il arbore un port royal et une sagesse infinie émane de lui.

Érathaol règne sur Venya, le Paradis Perlé et la troisième strate de Céleste. Parangon tutélaire des prophètes et des devins, il prédit les événements planaires avant qu'ils n'aient lieu et veille sur les enfants voués à un grand destin. Il surveille également les grandes bibliothèques qui renferment des milliers d'ouvrages historiques, de textes de loi et de cantiques célestes.

Il observe l'évolution de l'univers depuis Xiranthador, bibliothèque et forteresse sous-marine constituée de gigantesques coquillages ornée de mosaïques de nacre. L'endroit renferme plus de livres et de parchemins que nul ne saurait en lire au cours de mille vies.

Combat

Érathaol déteste se battre, mais il lui arrive de faire usage de son grand bâton recouvert de runes.

Les armes qu'Érathaol manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. Bouclier des archons*, communication à distance, consécration, couronne de lumière* (DD 25), détection du Chaos, détection du Mal, dissipation suprême, épée de conscience* (DD 23), flamme éternelle, message, parole sacrée (DD 26), prière, rayon d'espoir* (DD 20), rejet du Mal (DD 24), respiration aquatique (DD 22) sanctification, vision des cieux* (DD 20) et vision lucide, à volonté ; moment de prescience, 3 fois/jour ; miracle (DD 28), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Sorts. Érathaol lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 20 pourvu des domaines suivants : Bien, Connaissance et Loi.

Érathaol, le Devin



Sorts habituellement préparés (6/9/8/8/8/8/7/6/6/6 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort). 0 — assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, réparation, résistance, stimulant ; 1^{er} — bénédiction, bouclier de la foi (x2), brume de dissimulation, faveur divine, injonction, protection contre le Chaos*, regain d'assurance, sanctuaire ; 2^e — aide*, exaltation**, immobilisation de personne, protection d'autrui, sagesse du hibou, silence, zone de vérité (x2) ; 3^e — clairaudience/clairvoyance*, création de nourriture et d'eau, délivrance des malédictions, guérison des maladies, lumière brûlante, marche sur l'onde, prière, rafraîchissement** ; 4^e — ancre dimensionnelle, brillance céleste**, contrôle de l'eau, détection du mensonge, divination*, neutralisation du poison, restauration, sang du martyr** ; 5^e — annulation d'enchantement, arme destructrice, changement de plan, communion, gardien sacré**, marque de la justice, rejet du Chaos*, scrutation ; 6^e — annihilation de mort-vivant, bannissement, barrière de lames*, festin des héros, guérison suprême, orientation, sagesse du hibou de groupe ; 7^e — bastion du Bien**, décret**, refuge, restauration suprême, scrutation suprême (x2) ; 8^e — bouclier de la Loi, expression de contentement**, immunité contre les sorts suprême, localisation suprême*, soins intensifs de groupe, verrou dimensionnel ; 9^e — cessation des hostilités**, convocation de monstres IX*, guérison suprême de groupe, miracle, passage dans l'éther, réjouissances sublimes**.

* Sort de domaine. Comme Érathaol n'est pas un prêtre, il ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 33) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 33) pour annuler.

Prémonition (Ext). Érathaol est continuellement protégé par un effet semblable à celui du sort *prémonition*. Il ne saurait être surpris ou pris au dépourvu et bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de Réflexes, inclus dans le profil ci-dessus. (Il ne bénéficie pas de ce bonus à la CA car il jouit déjà d'un bonus d'intuition plus élevé).

Savoir céleste (Ext). Les connaissances et la sagesse d'Érathaol sont telles qu'il apprend automatiquement tout renseignement susceptible d'être dévoilé par un test de savoir bardique. De plus, il peut user d'analyse d'enchantement et de mythes et légendes à volonté (au prix d'une action simple dans les deux cas).

Exemple de champion d'Érathaol : Olythartu

Olythartu est une barbare aasimar qui sert Érathaol et qui peut être appelée au moyen d'allié suprême d'outreplan ou de contrat suprême.

Érathaol a prédit à Olythartu un grand destin. Pour aider l'aasimar à exploiter son potentiel, Érathaol lui apparut il y a de cela des années sous les traits d'un mystique céleste et lui apprit à lire un

ouvrage magique (un *manuel de vitalité* +4). Le paragon lui révéla ensuite sa véritable forme et l'invita à aider son prochain à lutter contre la tyrannie du Mal. Depuis, sa loyauté n'a pas fléchi.

Olythartu a de longs cheveux noirs, la peau dorée, de larges épaules et des traits anguleux, voire exotiques. Elle mesure 1,95 mètre.

Olythartu. Barb15/chevalier de la vertu 3 aasimar (f) ; FP 19 ; Extérieur (Bien, Chaos, natif) de taille M ; DV 15d12+60 plus 3d8+12 ; pv 189 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 23 (contact 11, pris au dépourvu 22) ; BBA +18 ; Lutte +22 ; Att *grande hache* +4 (+26 corps à corps, 1d12+10/x3 plus 2d6 saints) ; Out *grande hache* +4 (+26/+21/+16/+11 corps à corps, 1d12+10/x3 plus 2d6 saints) ou *arc long composite* +1 *anarchique* [bonus de For de +4] (+20/+15/+10/+5 distance, 1d8+5/x3 plus 2d6 Chaos) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m ; AS *rage de berserker* (4 fois/jour), *rage de grand berserker* ; Part *esquive instinctive*, *esquive instinctive supérieure*, *illettrisme*, *lumière du jour*, *réduction des dégâts* (3/-), *résistance à l'acide* (5), *résistance à l'électricité* (5), *résistance au froid* (5), *sens des pièges* (+5), *traits des Extérieurs*, *vision dans le noir* (18 m), *volonté indomptable* ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +16, Vol +9 (+13 contre la coercition) ; For 18, Dex 13, Con 19, Int 8, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +1, Détection +3, Diplomatie +11, Dressage +11, Équitation +12, Escalade +10*, Intimidation +11, Perception auditive +3, Saut +10*, Survie +10 ; Apaisement du profane, Attaque en puissance, Coup retentissant, Courroux du vertueux, Enchaînement, Serviteur des Paradis, Tir à bout portant, Tir de précision, Vœu d'obéissance, Vœu pieux.

* Inclut un malus d'armure aux tests de -3 pour la *cuirasse* +4.

Rage de grand berserker (Ext). La rage de berserker confère à Olythartu un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

Esquive instinctive (Ext). Olythartu peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne déclenchant une menace. Elle conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par un adversaire invisible (elle perd toujours ce bonus si elle est immobilisée).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Olythartu ne peut être prise en tenaille que par un roublard de niveau 19 ou plus.

Lumière du jour (Mag). Olythartu peut faire appel à son pouvoir de *lumière du jour* 1 fois par jour (niveau 6 de lanceur de sorts).

Volonté indomptable (Ext). Pendant sa rage, Olythartu bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté visant à résister aux sorts de l'école d'Enchantement. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs, y compris le bonus de moral aux jets de Volonté dont elle jouit pendant sa rage.

Possessions. Cuirasse +4, *grande hache* +4 sainte en adamantium, *arc long composite* +1 *anarchique* (bonus de For de +4), carquois de 50 flèches normales, *amulette d'armure naturelle* +3, *potion d'endurance de l'ours*, *potion de force de taureau*, *potion de soins modérés*.

Traits de personnalité. Intrépide, courroucée et concise.

PISTIS SOPHIA, L'ASCÈTE

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 29d8+319 (449 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 27 m (18 cases), vol 27 m (parfaite)

Classe d'armure : 48 (-1 taille, +9 Dex, +8 naturelle, +9 parade, +13 intuition), contact 40, pris au dépourvu 39

Attaque de base/lutte : +29/+38

Attaque : attaque à mains nues (+33 corps à corps, 2d10+5 plus 2d6 saints)

Attaque à outrance : attaque à mains nues (+31/+31/+31/+26/+21/+16 corps à corps, 2d10+5 plus 2d6 saints)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation d'archons*, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile, esquive extraordinaire, immunité contre l'électricité, les maladies, pétrification et le poison, plénitude physique, réduction des dégâts (20/Mal), résistance à la magie (34), téléportation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +27 (+31 contre le poison), Vol +31 (+35 contre les sorts et effets d'enchantement)

Caractéristiques : For 21, Dex 29, Con 32, Int 29, Sag 37, Cha 29

Compétences : Acrobaties +47, Art de la magie +45,

Concentration +43, Connaissances (mystères) +41, Connaissances (plans) +41, Connaissances (religion) +41, Détection +45, Diplomatie +45, Équilibre +45, Évasion +41, Fouille +41, Intimidation +41, Maîtrise des cordes +9 (+13 pour ligoter), Perception auditive +45, Premiers secours +45, Psychologie +45, Saut +67, Survie +45 (+49 dans d'autres plans, +49 pour suivre une piste)

Dons : *Attaques réflexes* (B), *Auréole de lumière*, *Combat en aveugle*, *Contact du givre mordoré*, *Coup étourdissant* (B), *Expertise du combat*, *Rayonnement saint*, *Science du combat à mains nues*, *Science du croc-en-jambe*, *Science du désarmement* (B), *Stigmates*, *Verbe de la création*, *Volonté de fer*, *Volteigeur*.

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Solania)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 26

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Une belle créature androgyne de 2,40 mètres aux traits féminins subtils se tient devant vous. Elle a les yeux verts et les cheveux argentés. Sa peau ressemble à du cristal poli de couleur indigo et ses ailes sont pourvues de plumes d'argent translucides qui capturent la lumière. Elle arbore une douce contenance, pleine d'assurance, qui emplit votre cœur d'espoir.



Pistis Sophia, l'Ascète

Pistis Sophia règne sur Solania, le Paradis Cristallin et la quatrième strate de Céleste. Incarnant la sérénité et la sincérité, elle dit toujours la vérité car c'est en elle que résident l'harmonie et la félicité. Face à l'adversité, elle conserve son sang-froid et ne laisse rien apparaître sur son visage. Elle ne souhaite rien de plus que voir son prochain se rapprocher de la perfection en renonçant à toute forme de possession et de bien matériel, symboles de cupidité et d'insécurité.

Pistis Sophia rend visite aux divers monastères et cathédrales qui s'élèvent sur le relief à couper le souffle de Solania. Elle apprécie tout particulièrement les balades dans les vallées embrumées aux côtés de suppliants en pèlerinage.

Combat

Pistis Sophia n'aime pas spécialement se battre, mais elle est toujours parée à cette éventualité. Elle considère les armes comme des outils grossiers et préfère porter des coups de poing et de pied.

Les armes naturelles de Pistis Sophia, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Annulation de fatigue** (DD 23), *bouclier des archons**, *communication à distance*, *couronne de lumière** (DD 25), *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation suprême*, *épée de conscience** (DD 23), *flamme éternelle*, *liberté de mouvement* (DD 23), *message*,

Drusulai, champion de Pistis Sophia



parole sacrée (DD 26), *passage dans l'éther*, *rayon d'espoir** (DD 20), *vision des cieux** (DD 20) et *vision lucide*, à volonté ; *apaisement du cœur** (DD 22) et *vagues d'épuisement*, 3 fois/jour ; *miracle* (DD 28), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Sorts. Pistis Sophia lance des sorts divins comme une prêtresse de niveau 20 pourvue des domaines suivants : Bien, Célestes et Loi.

Sorts habituellement préparés (6/10/9/9/9/9/7/7/7/7 ; DD de sauvegarde égal à 23 + niveau du sort). 0 — *assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *réparation*, *résistance*, *stimulant* ; 1^{er} — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *faveur divine*, *injonction*, *protection contre le Chaos**, *rayon lumineux**, *regain d'assurance*, *sanctuaire* (x2) ; 2^e — *annulation de dépendance**, *arme spirituelle*, *consécration**, *exaltation**, *force de taureau*, *immobilisation de personne*, *protection d'autrui*, *silence*, *zone de vérité* ; 3^e — *cercle magique contre le Chaos**, *création de nourriture et d'eau*, *délivrance des malédictions*, *lumière brûlante*, *lumière du jour*, *main du berger*, *marche sur l'onde*, *protection contre les énergies destructives*, *rafraîchissement** ; 4^e — *ancre dimensionnelle*, *brillance céleste**, *courroux de l'ordre**, *détection du mensonge*, *immunité contre les sorts*, *protection contre la mort*, *puissance divine*, *restauration*, *sang du martyr** ; 5^e — *annulation d'enchantement*, *changement de plan*, *communion*, *exécution*, *gardien sacré**, *injonction suprême*, *marque de la justice*, *pénitence*, *rejet du Mal** ; 6^e — *annihilation de mort-vivant*, *bannissement*, *endurance de l'ours de groupe*, *guérison suprême*, *immobilisation de monstre**, *mise à mal*, *orientation* ; 7^e — *bastion du Bien**, *champ de force*, *châtiment divin** (x2), *destruction*, *restauration suprême*, *tempête céleste** ; 8^e — *bouclier de la Loi**, *expression de contentement**, *immunité contre les sorts suprême*, *soins intensifs de groupe* (x2), *tremblement de terre*, *verrou dimensionnel* ; 9^e — *cessation des hostilités**, *convocation de monstres IX**, *guérison suprême de groupe* (x2), *projection astrale*, *régouissances sublimes**, *résurrection suprême*.

* Sort de domaine. Comme Pistis Sophia n'est pas une prêtresse, elle ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 33) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 33) pour annuler.

Esquive extraordinaire (Ext). L'agilité surhumaine de Pistis Sophia lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. Si elle réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, elle l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Plénitude physique (Sur). Pistis Sophia est capable de se soigner.

Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer 60 points de vie (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'elle le souhaite, au choix).

Exemple de champion de Pistis Sophia : Drusulai

Drusulai est un paladin nain qui sert Pistis Sophia et qui peut être appelé au moyen d'*allié majeur d'outreplan* ou de *contrat intermédiaire*. Ce paladin de Moradin est habituellement chargé de veiller sur les armureries d'Érackinor, un domaine nain de Solania.

Drusulai n'a vu Pistis Sophia qu'une seule fois, mais cette rencontre l'a bouleversé. Tous deux échangèrent des civilités, puis Pistis Sophia s'agenouilla et embrassa la hache du nain, faisant d'elle une arme vertueuse (cf. *Propriétés des armes*, dans le Chapitre 6) qui offre des conseils à son porteur sous forme d'énigmes lyriques.

Drusulai. Pal12 nain/demi-céleste (m) ; FP 15 ; Extérieur (Bien, extraplanaire, Loi, nain) de taille M ; DV 12d10+72 ; pv 152 ; Init -1 ; VD 6 m, vol 12 m (bonne) ; CA 25 (contact 10, pris au dépourvu 25) ; BBA +12 ; Lutte +17 ; Att *hache de guerre naine* +2 *vertueuse* (+20 corps à corps, 1d10+7/x3) ou arc long composite de maître [bonus de For de +5] (+13 distance, 1d10+5/x3) ; Out *hache de guerre naine* +2 *vertueuse* (+20/+15/+10 corps à corps, 1d10+7/x3) ou arc long composite de maître [bonus de For de +5] (+13/+8/+3 distance, 1d10+5/x3) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m ; AS châtiment du Mal (aptitude de paladin), châtiment du Mal (pouvoir de demi-céleste), pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants, sorts ; Part aura de bravoure, *détection du Mal*, *guérison des maladies* (2 fois/semaine), imposition des mains, *lumière du jour*, réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), traits des Extérieurs, traits des nains, vision dans le noir (18 m) ; AL LB ; JS Réf +9, Vig +19 (+23 contre le poison), Vol +12 ; For 21, Dex 10, Con 22, Int 12, Sag 16, Cha 20.

Compétences et dons. Concentration +18, Connaissances (religion) +12, Diplomatie +16, Premiers secours +14 ; Arme de prédilection (hache de guerre naine), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

Châtiment du Mal (aptitude de paladin) (Sur). Trois fois par jour, Drusulai peut ajouter un bonus de +3 à son jet d'attaque et un bonus de +9 à son jet de dégâts et infliger 12 points de dégâts supplémentaires contre un adversaire maléfique.

Châtiment du Mal (pouvoir de demi-céleste) (Sur). Une fois par jour, Drusulai peut porter une attaque de corps à corps normale infligeant 12 points de dégâts supplémentaires contre un adversaire maléfique.

Pouvoirs magiques. *Aide, bénédiction, châtiment sacré* (DD 19), *détection du Mal, guérison des maladies* (DD 18) *neutralisation du poison* (DD 18), *parole sacrée* (DD 22), *rejet du Mal* (DD 20), *soins importants* (DD 18), 1 fois/jour ; *protection contre le Mal*, 3 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts préparés (2/1/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} — *bénédiction d'arme, faveur divine* ; 2^e — *protection d'autrui* ; 3^e — *châtiment de l'hérétique**.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de bravoure (Sur). Drusulai est immunisé contre la terreur (magique ou non). Ses alliés situés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imposition des mains (Sur). Chaque jour, Drusulai peut restaurer 60 points de vie. Il a la possibilité de répartir ses soins entre

autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup).

Lumière du jour (Mag). Drusulai peut faire appel à son pouvoir de lumière du jour à volonté.

Possessions. Harnois +2, *écu en acier* +2, *hache de guerre naine* +2 *vertueuse* (le porteur peut user de *divination* 1 fois par jour), *amulette de Constitution* +2, *cape de Charisme* +4, arc long composite de maître (bonus de For de +5), carquois de 30 carreaux.

Traits de personnalité. Chevaleresque, intrépide et opiniâtre.

RAZIEL, LE CROISÉ

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 36d8+432 (594 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 54 (-1 taille, +5 Dex, +8 naturelle, +10 cuirasse en mithral +5,+7 bouclier en mithral +5, +6 parade, +9 intuition), contact 29, pris au dépourvu 49

Attaque de base/lutte : +36/+54

Attaque : *épée de justice* de taille G (+54 corps à corps, 2d6+19/19-20 plus 2d6 saints)

Attaque à outrance : *épée de justice* de taille G (+54/+49/+44/+39 corps à corps, 2d6+19/19-20 plus 2d6 saints)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : châtiment du Chaos/Mal, *convocation d'archons*, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants, sorts

Particularités : aura de bravoure, aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile, grâce divine, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (20/Mal), résistance à la magie (41), téléportation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +35, Vig +38 (+42 contre le poison), Vol +35

Caractéristiques : For 38, Dex 29, Con 34, Int 28, Sag 28, Cha 22

Compétences : Art de la magie +52, Artisanat (fabrication d'armes) +48, Artisanat (fabrication d'armures) +48, Concentration +51, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (noblesse) +48, Connaissances (plans) +48, Connaissances (religion) +48, Détection +48, Diplomatie +53, Dressage +45, Équitation +52, Estimation +9 (+13 pour les armes), Fouille +48, Intimidation +45, Perception auditive +48, Premiers secours +48, Psychologie +48, Survie +9 (+13 dans d'autres plans, +13 pour suivre une piste)

Dons : Apaisement du profane, Attaque au galop, Attaque en puissance, Auréole de lumière, Charge dévastatrice, Combat monté, Coup retentissant, Enchaînement, Science du coup de bouclier, Science du renversement, Stigmates, Succession d'enchaînements, Verbe de la création.

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Mertion)

Organisation sociale : solitaire



Raziel,
le Croisé

Facteur de puissance : 28

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Un être céleste de 2,70 mètres se tient devant vous. Il est musclé, pourvu d'une peau blanc platine, de flammes en guise de chevelure et d'yeux rouge rubis. Il porte une magnifique cuirasse et un bouclier, tous deux en mithral. Il tient une imposante épée longue. De grandes ailes aux plumes blanches et rouge doré jaillissent de ses larges épaules.

Raziel règne sur Mertion, la cinquième strate de Céleste connue sous le nom du Paradis de Platine. Ses pairs l'ont surnommé l'Étoile de Feu en raison de ses judicieuses colères. Raziel offre ses conseils aux paladins et consacre son énergie à la protection des individus sans défense. Il s'oppose farouchement à toute forme de tyrannie et d'oppression, avec une féroacité à la fois étonnante, surprenante et inspirante.

Quand de légendaires paladins viennent chercher la sagesse de l'Étoile de Feu, ils se redent à Empyréa, la Cité des Âmes Tempérées. Raziel ne possède pas de forteresse, mais on peut le trouver dans n'importe quel hôpital ou dispensaire de taille de la ville, offrant son aide spirituelle et sa protection aux prêtres comme aux patients.

Combat

Au combat, Raziel chevauche un destrier céleste (une licorne) du nom de Tempéryon. Cette créature a le maximum de points de vie (221), mais elle se conforme au profil habituel pour le reste (pour plus de détails, reportez-vous à la page 170 du *Manuel des Monstres*).

L'Étoile de Feu, comme on surnomme également ce paragon, porte une majestueuse cuirasse et un bouclier, tous deux en mithral, et il brandit une énorme épée sainte.

Les armes que Raziel manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Châtiment du Chaos/Mal (Sur). Cinq fois par jour, Raziel peut châtier une créature chaotique ou mauvaise (voire les deux) en lui portant une attaque de corps à corps normale. Il ajoute alors son modificateur de Charisme (+6) au jet d'attaque. En cas de réussite face à une cible chaotique ou mauvaise, Raziel inflige 20 points de dégâts supplémentaires. Si la cible est à la fois chaotique et mauvaise, le bonus aux dégâts est doublé et se monte donc à 40 points. Si le paragon utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est ni chaotique ni mauvaise, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Pouvoirs magiques. *Annulation de fatigue** (DD 20), *aura sacrée* (DD 24), *bouclier des archons**, *communication à distance*, *consécration*, *couronne de lumière** (DD 22), *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation suprême*, *épée de conscience** (DD 20), *flamme éternelle*, *lumière du jour*, *message*, *parole sacrée* (DD 23), *rayon d'espoir** (DD 17), *sanctification*, *vision des cieux** (DD 17) et *vision lucide*, à volonté ; *rafraîchissement** (DD 19), 3 fois/jour ; *jugement dernier** (DD 24) et *miracle* (DD 25), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Raziel renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 34. Sa compétence Connaissances (religion) lui confère un bonus de +4 aux tests de renvoi de ces créatures.

Sorts. Raziel lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 20 pourvu des domaines suivants : Bien, Guerre et Loi. Il peut également lancer des sorts de paladin en guise de sorts de prêtre.

Sorts habituellement préparés (6/8/8/7/7/7/5/5/5/5 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, réparation, résistance, stimulant ; 1^{er} — bénédiction, bénédiction d'arme, bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Chaos*, regain d'assurance, sanctuaire ; 2^e — arme spirituelle*, consécration, force de taureau (x2), immobilisation de personne, protection d'autrui, silence, zone de vérité ; 3^e — cercle magique contre le Chaos*, création de nourriture et d'eau, délivrance des malédictions, détection du mensonge, guérison de la cécité/surdité, lumière brûlante, protection contre les énergies destructives ; 4^e — détection du mensonge, neutralisation du poison, puissance divine*, rejet du Chaos, rejet du Mal, restauration, sang du martyr** ; 5^e — annulation d'enchantement, arme destructrice, changement de plan, colonne de feu*, fléau d'insectes, marque de la justice, pénitence ; 6^e — annihilation de mort-vivant, bannissement, barrière de lames*, guérison suprême (x2), quête ; 7^e — bastion du Bien**, champ de force, châtiment vertueux**, mot de pouvoir aveuglant, restauration suprême ; 8^e — mot de pouvoir étourdissant*, soins intensifs de groupe, tempête de feu (x2), verrou dimensionnel ; 9^e — guérison suprême de groupe, implosion, mot de pouvoir mortel*, résurrection suprême, tempête vengeresse.

* Sort de domaine. Comme Raziel n'est pas un prêtre, il ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de bravoure (Sur). Raziel est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +6 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Ce pouvoir fonctionne tant que le paragon est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 34) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 34) pour annuler.

Grâce divine (Sur). Raziel ajoute son modificateur de Charisme à tous ses jets de sauvegarde (inclus dans le profil ci-dessus).

Exemple de champion de Raziel : Évanshire

Évanshire est un poing de Raziel, un déva astral. On peut l'appeler au moyen d'*allié suprême d'outreplan* ou de *contrat suprême*.

Évanshire traque les fiélons avec ferveur, vend les parties de leur corps (dents, peau, griffes et cœur) aux acheteurs intéressés et remet les bénéfiques ainsi produits ou indigents et aux sans-abri. Pour chaque fiélon qu'elle terrasse, la déva venge un allié angélique qui a péri en combattant le Mal au champ de bataille. Son arme préférée est Zæthwar, une *chaîne cloutée +5 sainte* intelligente conçue en adamantium (pour plus de détails, reportez-vous à *Objets intelligents*, dans le Chapitre 6).

Évanshire. Prê1/poing de Raziel 5 déva astral (f) ; FP 18 ; Extérieur (ange, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M ; DV 12d8+48 plus 1d8+4 plus 5d10+20 ; pv 169 ; Init +8 ; VD 15 m, vol 30 m (bonne) ; CA 29 (contact 14, pris au dépourvu 25) ; BBA +17 ; Lutte +23 ; Att *chaîne cloutée +5 sainte* en adamantium (+29 corps à corps, 2d4+14) ou coup (+23 corps à corps, 1d8+9) ; Out *chaîne cloutée +5 sainte* en adamantium (+29/+24/+19/+14 corps à corps, 2d4+14 plus étourdissement) ou 4 coups (+23/+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m (3 m avec Zæthwar) ; AS châtiment du Mal (3 fois/jour, confirmé et saint), étourdissement, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants, sorts ; Part aura de protection, don des langues, esquivé instinctive, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance à la magie (30), traits des Extérieurs, vision nocturne, vision dans le noir (18 m) ;

AL LB ; JS Réf +12, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +14 ; For 22, Dex 18, Con 18, Int 18, Sag 19, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +7, Artisanat (fabrication d'armes) +19, Concentration +24, Connaissances (plans) +24, Connaissances (religion) +24, Déplacement silencieux +19, Détection +21, Diplomatie +27, Discrétion +19, Estimation +4 (+6 pour les armes), Évasion +19, Intimidation +20, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +21, Premiers secours +12, Psychologie +24 ; Arme de prédilection (chaîne cloutée) (B), Attaque en puissance, Coup martial sanctifié (B), Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Science de l'initiative, Serviteur des Paradis.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, détection du poison, réparation, résistance, stimulant* ; 1^{er} — *bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Chaos**, *vision des cieux*** ; 2^e — *cercle magique contre le Chaos**, *endurance de l'ours, force de taureau, splendeur de l'aigle* ; 3^e — *affection***, *négation de l'invisibilité, puissance divine**.

* Sort de domaine. **Domaines** : Bien (lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Guerre (gagne Arme de prédilection [chaîne cloutée] en qualité de don supplémentaire), Loi (lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Évanshire peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, elle ajoute son bonus de Charisme (+5) au jet d'attaque et inflige 5 points de dégâts supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires sont des dégâts saints. De plus, son arme est à la fois bonne et sainte, comme si elle possédait le don Châtiment exalté (cf. Chapitre 4).

Quand Évanshire châtie un adversaire d'alignement mauvais, tous ses jets critiques sont automatiquement couronnés de succès (pas besoin de relancer le dé d'attaque). De plus, on considère que son arme est sainte et inflige +2d6 points de dégâts contre les créatures maléfiques. Ces dégâts supplémentaires sont cumulables avec ceux découlant du châtiment, mais pas avec ceux dus au don Coup martial sanctifié.

Étourdissement (Sur). Si au cours du même round, Évanshire frappe deux fois un même adversaire, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdi pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. *Aide, aura sacrée* (DD 23), *changement de plan* (DD 22), *châtiment sacré* (DD 19), *délivrance des malédictions* (DD 18), *détection du Mal, détection du mensonge* (DD 19), *dissipation de la magie, flamme éternelle, guérison des maladies* (DD 18), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *métamorphose* (sur lui-même uniquement), *parole sacrée* (DD 22), *regain d'assurance* (DD 16) et *rejet du Mal* (DD 20), à volonté ; *détection de l'invisibilité et soins légers* (DD 16), 7 fois par jour ; *barrière de lames* (DD 21) et *guérison suprême* (DD 21), 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura de protection (Sur). Toute créature située dans un rayon de 6 mètres d'Évanshire bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique*

contre le Mal et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau 18 de lanceur de sorts). L'aura peut être dissipée, mais Évanshire n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son tour de jeu suivant. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Esquive instinctive (Ext). Évanshire peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Elle conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu.

Possessions. Cuirasse +3, Zæthwar (chaîne cloutée +5 sainte en adamantium ; pour plus de détails, reportez-vous à Objets intelligents, dans le Chapitre 6).

Traits de personnalité. Directe, fouguese et caustique.

Évanshire,
champion de Raziel



SEALTIEL, LE GARDIEN

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi)
de taille G

Dés de vie : 38d8+532 (703 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 52 (-1 taille, +6 Dex, +16 naturelle, +10 parade, +11 intuition), contact 36, pris au dépourvu 46

Attaque de base/lutte : +38/+52

Attaque : massue +5 de feu et sainte de taille G (+52 corps à

corps, 2d8+15 plus 2d6 saints et 1d6 feu)

Attaque à outrance : massue +5 de feu et sainte de taille G (+52/+47/+42/+37 corps à corps, 2d8+15 plus 2d6 saints et 1d6 feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation d'archons*, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile, fortification, immunité contre l'électricité et la pétrification, position défensive, réduction des

dégâts (25/Mal), résistance à la magie (43), téléportation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +27, Vig +35 (+39 contre le poison), Vol +32

Caractéristiques : For 30, Dex 22, Con 39, Int 30, Sag 33, Cha 30

Compétences : Art de la magie +55, Artisanat (fabrication d'armes) +51, Concentration +55, Connaissances (mystères) +51, Connaissances (nature) +51, Connaissances (plans) +51, Connaissances (religion) +51, Détection +52, Diplomatie +55, Escalade +51, Estimation +10 (+14 pour les armes), Fouille +51, Intimidation +51, Natation +51, Perception auditive +52, Premiers secours +52, Psychologie +52, Saut +55, Survie +52 (+56 dans d'autres plans et dans les environnements naturels de surface, +56 pour suivre une piste)

Dons : Apaisement du profane, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Auréole de lumière, Combat en aveugle, Coup retentissant, Dur à cuire, Endurance, Esquive, Science de l'initiative, Science du renversement, Stigmates, Verbe de la création.

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Jovar)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 29

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Devant vous se tient une créature divinement belle, un humain androgyne de 2,70 mètres aux traits masculins subtils. Il a une peau d'ébène, des yeux argentés qui brillent telles des étoiles et de grandes ailes de plumes dorées, mais il est dépourvu de chevelure. Une aura scintillante l'entoure.

Sealtiel est le paragon tutélaire des archons glaives et le souverain de Jovar, le Paradis Scintillant et le sixième niveau de Céleste. Il est à la tête d'une impressionnante armée d'archons et autres créatures célestes ayant juré de protéger le plan des incursions de fiélons. Sealtiel est également chargé d'empêcher les êtres impurs d'atteindre Chronias, septième et ultime strate de Céleste.

La forteresse empyréale de Sealtiel, Pax Exaltea, domine la sixième terrasse de Yetsira, une ville bâtie sur le modèle d'un zigourat de sept paliers. Les archons se rendent à Vanguard pour y recevoir leurs missions. Sealtiel accueille également une pléthore d'êtres célestes en quête d'illumination dans le cadre de leur quête visant à atteindre le septième niveau de Céleste, le Paradis Illuminé.

Combat

Au combat, Sealtiel brandit une gigantesque massue enveloppée de flammèches blanchâtres.

Les armes que Sealtiel manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Aura sacrée* (DD 28), *bouclier des archons**, *châtiment sacré* (DD 24), *communication à distance*, *consécration*, *couronne de lumière** (DD 26), *courroux de l'ordre* (DD 24), *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation suprême*, *épée de conscience**

(DD 24), *flamme éternelle*, *lumière du jour*, *message*, *parole sacrée* (DD 27), *rayon d'espoir** (DD 21), *sanctification*, *vision des cieux** (DD 21) et *vision lucide*, à volonté ; *transfert de sorts* (DD 24), 3 fois/jour ; *miracle* (DD 29) et *tremblement de terre*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Sorts. Raziel lance des sorts divins comme

un prêtre de niveau 20 pourvu des domaines suivants : Bien, Loi et Protection.

Sorts habituellement préparés (6/9/9/9/8/8/7/7/6/6 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort). 0 — *assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *réparation*, *résistance*, *stimulant* ; 1^{er} — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *faveur divine* (x2), *injonction*, *protection contre le Chaos**, *regain d'assurance*, *sanctuaire* ; 2^e — *annulation de dépendance***, *arme spirituelle*, *cacophonie*, *fracassement*, *immobilisation de personne* (x2), *protection d'autrui**, *silence*, *zone de vérité* ; 3^e — *affection*** (x2), *cécité/surdité*, *cercle magique contre le Chaos**, *délivrance des malédictions*, *lumière brûlante*, *négation de l'invisibilité*, *protection contre les énergies destructives*, *rafraîchissement*** ; 4^e — *ancre dimensionnelle*, *brillance céleste***, *détection du mensonge*, *immunité contre les sorts**, *neutralisation du poison*, *protection contre la mort*, *puissance divine*, *sang du martyr*** ; 5^e — *annulation d'enchantement*, *changement de plan*, *force du colosse*, *gardien sacré***, *injonction suprême*, *marque de la justice*, *pénitence*, *rejet du Mal** ; 6^e — *annihilation de mort-vivant*, *bannissement*, *barrière de lames**, *guérison suprême* (x2), *interdiction*, *orientation* ; 7^e — *bastion du Bien***, *champ de force*, *châtiment vertueux***, *décret**, *destruction*, *restauration suprême*, *scrutation suprême* ; 8^e — *esprit impénétrable**, *jugement dernier***, *soins intensifs de groupe* (x2), *tempête de feu*, *verrou dimensionnel* ; 9^e — *cessation des hostilités***, *convocation de monstres IX**, *guérison suprême de groupe*, *passage dans l'éther*, *réjouissance suprême***, *résurrection suprême*.

* Sort de domaine. Comme Sealtiel n'est pas un prêtre, il ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 39) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 39) pour annuler.

Fortification (Sur). Sealtiel est capable de renforcer le bâtiment ou la fortification qu'il occupe, quelle que soit la taille de l'ouvrage.



Sealtiel, le Gardien

Murs, portes et objets situés en son sein ou attenants au lieu bénéficient d'une solidité et de points de résistance doublés, sans compter que le DD visant à les briser augmente de +20. Les objets situés dans la forteresse jouissent également d'un jet de sauvegarde contre les sorts si personne ne les porte ou les tient, comme s'il s'agissait d'objets magiques (bonus de sauvegarde de +12). De plus, les créatures d'alignement bon qui défendent l'endroit bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde. Elles jouissent également d'une résistance à la magie (25) contre les sorts du Mal et ceux plus généralement lancés par des êtres maléfiques. Enfin, elles sont protégées de la possession et des influences mentales, comme si elles bénéficiaient d'un sort de *protection contre le Mal*.

Position défensive (Ext). Cinq fois par jour, Sealtiel peut devenir une véritable citadelle vivante. Ce pouvoir lui permet de s'ancre au sol pour gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution, d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA.

Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par dé de vie, mais ces points de vie disparaissent dès que la valeur de Constitution de Sealtiel retombe à son niveau normal. Ces points de vie supplémentaires ne sont pas perdus les premiers comme c'est le cas des points de vie temporaires. Le paragon est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences comme Déplacement silencieux et Saut. Il peut conserver sa position défensive pendant 19 rounds. S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais Sealtiel ne peut le faire qu'au cours d'une action.

Exemple de champion de Sealtiel: Arkaréon

Arkaréon est un serviteur de Sealtiel et peut être appelé au moyen d'*allié d'outreplan* ou de *contrat*.

Il sert au sein de l'armée de Sealtiel et entretient un lien étroit avec la nature. Il a péri dix-sept fois en luttant contre les forces du Mal et se souvient de chacune de ses morts dans les moindres détails. Ébranlé par le dévouement et les sacrifices sans fin du déva, Sealtiel l'a toujours ramené à la vie à l'aide de sorts de *résurrection suprême*. Bien entendu, Arkaréon a terrassé des centaines de fiélons au cours de ses dix-sept vies. Mince et agile, il a une peau d'un blanc laiteux, et des cheveux et des yeux argentés.

Arkaréon. Déva movanic (m) ; FP 9 ; Extérieur (ange, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M ; DV 6d8+12 ; pv 45 ; Init +8 ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; CA 28 (contact 16, pris au dépourvu 24) ; BBA +6 ; Lutte +10 ; Att *massue de feu* +1 (+12 corps à corps, 1d10+7 plus 1d6 feu) ; Out *massue de feu* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d10+7 plus 1d6 feu) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m ; AS pouvoirs magiques ; Part aura de protection, équilibre divin, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, parade céleste, présence naturelle apaisante, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (20), résistance à la magie (19), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +9, Vig +7, Vol +10 ; For 18, Dex 18, Con 14, Int 17, Sag 16, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Concentration +11, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +12, Détection +12, Diplomatie +15, Équilibre +12*, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +12 ; Arme de prédilection (massue), Science de l'initiative, Volonté de fer.

* Inclut un malus d'armure aux tests de -1 en raison du *bouclier en acier* +1 animé.

Pouvoirs magiques. Aide, consécration, création de nourriture et d'eau, détection du Mal, détection du mensonge, flamme éternelle, métamorphose, prière, protection contre la mort (DD 18) et protection contre les projectiles (DD 16), à volonté ; bénédiction d'arme, changement de plan (DD 21), châtement sacré (DD 18), délivrance des malédictions (DD 17), divination, forme éthérée, guérison des maladies, lumière du jour, neutralisation du poison (DD 17), pénitence, regain d'assurance (DD 15), sanctification et soins importants (DD 17), 3 fois/jour ; communion et rappel à la vie, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura de protection (Sur). Toute créature située dans un rayon de 6 mètres d'Arkaréon bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau 18 de lanceur de sorts). L'aura peut être dissipée, mais Arkaréon n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son tour de jeu suivant. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Équilibre divin (Ext). Arkaréon est immunisé contre les effets des caractéristiques d'énergies positive ou négative dominantes (cf. *Aventures dans les autres plans*, dans le *Guide du Maître*).

Parade céleste (Sur). Une fois par round, au prix d'une action libre, Arkaréon peut détourner une attaque à distance ou un sort à l'aide de sa *massue* +1 de feu. Quand une attaque à distance, un rayon ou un sort à cible est censé le toucher ou l'affecter, ce dernier a droit à un jet de Réflexes contre un DD de base de 20. Si l'arme à distance bénéficie d'un bonus d'altération, augmentez le DD en conséquence. Si l'attaque découle d'un sort, augmentez le DD de base du niveau de celui-ci. En cas de réussite, Arkaréon pare l'attaque. Les sorts détournés sont annulés comme si on les avait contrés. Arkaréon doit cependant être conscient de l'attaque pour être en mesure de la parer.

Présence naturelle apaisante (Ext). Arkaréon affiche un esprit serein qui n'est pas sans déplaire aux habitants de la nature. À moins qu'ils n'y soient magiquement contraints, les plantes et les animaux ne l'attaquent jamais.

Possessions. Chemise de mailles en mithral, *écu en acier* +1 animé, *massue* +1 de feu, peintures de guerre de sang de lune (cf. *Matériaux spéciaux*, dans le Chapitre 3).

Traits de personnalité. Charitable, idéaliste et zélé.

ZAPHKIEL, LE VEILLEUR

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 35d8+350 (507 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 60 (-1 taille, +6 Dex, +23 naturelle, +12 parade, +10 intuition), contact 37, pris au dépourvu 54

Attaque de base/lutte : +35/+54

Attaque : contact (+49 contact au corps à corps, 3d6 saints) et 2 émanations (+40 contact à distance, voir description)

Attaque à outrance : contact (+49 contact au corps à corps, 3d6 saints) et 2 émanations (+40 contact à distance, voir description)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : contact sacré, *convocation d'archons*, émanations, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants, sorts

Particularités : aura d'énergie positive, aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, empreinte indélébile,

immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (30/Mal), résistance à la magie (45), téléportation, transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +29 (+33 contre le poison), Vol +29

Caractéristiques : For 40, Dex 23, Con 30, Int 30, Sag 30, Cha 34

Compétences : Art de la magie +52, Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) +48, Artisanat (sculpture) +48, Concentration +48, Connaissances (histoire) +48, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (noblesse) +48, Connaissances (plans) +48, Connaissances (religion) +48, Détection +48, Diplomatie +58, Dressage +50, Estimation +10 (+14 pierres précieuses et sculpture), Fouille +48, Intimidation +50, Perception auditive +48, Premiers secours +48, Psychologie +48, Représentation (chant) +50, Survie +10 (+14 dans d'autres plans, +14 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Auréole de lumière, Enchaînement, Extension d'effet, Incantation rapide, Rayonnement saint, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative, Stigmates, Verbe de la création.

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste (Chronias)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 32

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal bon

Évolution possible : —

Un tourbillon d'énergie dorée vous inspire d'incroyables sensations de joie et d'harmonie. Soudain, il adopte la forme d'un être androgyne de 3 mètres étonnamment beau. Il a la peau dorée et des ailes couleur platine. Une lueur chaude l'enveloppe. Son expression est à la fois douce et apaisante.

Zaphkiel dirige la septième strate de Céleste, le Paradis Illuminé de Chronias. Ce paragon incarne le Bien et seules les créatures les plus exaltées sont capables de supporter sa présence sans perdre la vie.

Zaphkiel veille sur l'ensemble de Céleste, prodiguant conseils et sagesse aux autres membres de l'Hedmode quant aux affaires qu'ils mènent en compagnie des mortels et autres créatures célestes. Il protège et nourrit également les esprits innocents des bébés mort-nés et des enfants sacrifiés.

Bien qu'il s'attache à l'illumination des êtres qui n'ont pas encore atteint la perfection, ses véritables desseins restent obscurs. Seuls les dieux et les autres membres de l'Hebdome l'ont déjà vu. Toutes les autres créatures qui ont posé les yeux sur lui en sont mortes ou ont atteint un état de Bien tel que leur essence s'est mêlée à Céleste en personne.

Zaphkiel, le Veilleur



Les attaques à distance et au corps à corps de Zaphkiel sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Contact sacré (Sur). Un contact de la main de Zaphkiel inflige 3d6 points de dégâts saints aux créatures d'alignement mauvais. De leur côté, les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques subissent 6d6 points de dégâts. Les créatures d'alignement mauvais qui frappent Zaphkiel à l'aide d'armes naturelles ou d'attaques à mains nues subissent des dégâts saints comme si le paragon les avait touchées.

Émanations (Sur). Chacun des stigmates qui recouvrent les mains de Zaphkiel est capable de générer un rayon magique par round, même lorsque l'archon réalise une attaque physique ou se déplace à sa vitesse maximale (mais pas quand il lance des sorts). Chaque rayon a une portée de 45 mètres. Le paragon peut utiliser l'un ou l'autre, voire les deux, mais il ne saurait avoir recours au même deux fois au cours d'un round.

Rayon de souffrance. Ce rayon frappe la cible de la douleur et de l'angoisse que vécût l'archon lors de son existence de mortel, lui infligeant ainsi 15d10 points de dégâts. Un jet de Volonté (DD 39) réussi permet de réduire ces dégâts de moitié. Le rayon ne peut cependant pas faire tomber les points de vie de la cible en dessous de 1.

Rayon d'apaisement. Ce rayon donne à la cible un aperçu de la vertu dont l'archon fit l'expérience lors de son apothéose. Cette infusion de puissance sainte annule tous les effets suivants qui affectent le sujet : les affaiblissements temporaires de caractéristique, la cécité (y compris l'éblouissement), la confusion, l'aliénation, l'hébètement, la surdité, la fatigue, l'épuisement, la débilité, la nausée et le poison. Il soigne également 5d10 points de dégâts.

En revanche, ce rayon n'annule pas les niveaux négatifs, les absorptions d'énergie et les diminutions permanentes de caractéristique.

Pouvoirs magiques. Affection* (DD 25), annulation d'enchantement, aura sacrée (DD 30), bouclier des archons*, châtiment sacré (DD 26), communication à distance, consécration, couronne de lumière* (DD 28), courroux de l'ordre (DD 26), détection du Chaos, détection du Mal, dissipation suprême, épée de conscience* (DD 26), flamme éternelle, localisation suprême, lumière du jour, message, parole sacrée (DD 29), rayon d'espoir* (DD 23), sanctification, vision des cieux* (DD 23) et vision lucide, à volonté ; moment de prescience, 3 fois/jour ; guérison suprême de groupe (DD 31) et miracle (DD 31), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Zaphkiel renvoie les morts-vivants

comme un prêtre de niveau 35. Sa compétence Connaissances (religion) lui confère un bonus de +4 aux tests de renvoi de ces créatures.

Sorts. Zaphkiel lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 20 pourvu des domaines suivants : Bien, Guérison et Loi.

Combat

Zaphkiel ne porte ni armes ni armure. Pour se défaire de ses adversaires maléfiques, il compte avant tout sur ses pouvoirs de contact sacré et d'émanations (voir ci-dessous).

Sorts habituellement préparés (6/9/9/8/8/8/7/6/6/6 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort). 0 — assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, réparation, résistance, stimulant ; 1^{er} — bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Chaos*, regain d'assurance (x2), sanctuaire (x2) ; 2^e — annulation de dépendance**, arme spirituelle, cacophonie, fracassement, immobilisation de personne, silence, soins modérés*, zone de vérité (x2) ; 3^e — affection**, cécité/surdité, cercle magique contre le Chaos, délivrance des malédictions, lumière brûlante (x2), négation de l'invisibilité, soins importants ; 4^e — ancre dimensionnelle, brillance céleste**, détection du mensonge, neutralisation du poison, protection contre la mort, puissance divine, sang du martyr**, soins intensifs* ; 5^e — annulation d'enchantement, changement de plan, colonne de feu, injonction suprême, marque de la justice, pénitence, rejet du Chaos, rejet du Mal* ; 6^e — annihilation de mort-vivant (x2), bannissement, barrière de lames*, guérison suprême (x2), interdiction ; 7^e — bastion du Bien**, châtement vertueux**, décret*, destruction, restauration suprême, scrutation suprême ; 8^e — immunité contre les sorts suprême, jugement dernier** (x2), soins intensifs de groupe*, tempête de feu, verrou dimensionnel ; 9^e — cessation des hostilités**, guérison suprême de groupe*, miracle, réjouissance suprême**, résurrection suprême (x2).

* Sort de domaine. Comme Zaphkiel n'est pas un prêtre, il ne jouit pas du bénéfice des pouvoirs accordés par ses domaines.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Aura d'énergie positive (Sur). Tout mort-vivant doté de moins de 26 DV qui s'approche dans un rayon de 3 mètres du paragon est automatiquement repoussé, comme si Zaphkiel l'avait renvoyé. Les morts-vivants de moins de 16 DV sont quant à eux détruits. Les morts-vivants pourvus d'un abri total vis-à-vis de Zaphkiel ne sont pas affectés.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 39) pour annuler.

Empreinte indélébile (Sur). Jet de Volonté (DD 39) pour annuler.

Transformation (Sur). Au prix d'une action simple, Zaphkiel peut prendre la forme d'un maelström intangible d'énergie dorée ou d'un archon grand de 3 mètres. Sous forme de tourbillon, il vole à la vitesse de 27 mètres (manœuvrabilité bonne) et peut traverser les objets solides. Il ne peut attaquer et être blessé que sous forme d'archon.

Champions de Zaphkiel

Aucun champion ne combat au nom de Zaphkiel. Certains avancent tout de même que les six autres membres de l'Hebdomade Céleste constituent en quelque sorte ses champions.

TALISID ET LES CINQ COMPAGNONS

Les gardinals ne savent rien de leurs origines, mais semblent être les protecteurs de l'Élysée depuis toujours. Du reste, Talisid et ses Cinq Compagnons, modèles et incarnations de leurs espèces respectives, existent depuis que leur sort est lié à celui du plan. Cependant, contrairement à l'organisation assez statique dont font preuve les archons, les membres des Compagnons vont et viennent, assumant leurs responsabilités quand ils s'en sentent capables et y renonçant quand ils ne le sont plus. Talisid, l'actuel Lion Céleste, occupe sa position depuis très longtemps, si bien que peu d'individus se souviennent du nom de son prédécesseur. Les autres Compagnons ont acquis leur place récemment et représentent aujourd'hui leurs espèces respectives.

Talisid et les Cinq Compagnons font davantage penser à un groupe d'aventuriers exaltés qu'au conseil régnant de l'Hebdomade Céleste ou à la cour féodale des éladrins. Le Lion Céleste et ses amis parcourent les prairies de l'Élysée, résolvent les problèmes au fur et à mesure qu'ils se présentent et écrabouillent le Mal quand il ose

présenter sa vilaine tête sur leur domaine. Ils écoutent les suppliantes et règlent les conflits qui opposent les gardinals de leur type, mènent les troupes au combat et se chargent de tous les problèmes qui apparaissent ici et là.

Toutes les actions de Talisid et de ses Compagnons sont dictées par les principes de bonté et les idéaux d'amitié qu'ils incarnent de concert. Leur titre parle de lui-même, les chefs des gardinals étant les meilleurs des amis, les liens qui les unissent dépassant de loin ceux que l'on connaît au sein d'une famille. Il leur arrive d'être en désaccord, car les intérêts des différentes espèces de gardinals ne sont pas toujours compatibles, mais ils se disputent comme les meilleurs des amis et n'ont que de l'amour à se jeter au visage.

PARTICULARITÉS

Le Lion Céleste et ses Cinq Compagnons présentent les particularités suivantes :

Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on l'active au prix d'une action libre et il n'est pas nécessaire de parler.

Don des langues (Sur). Le Lion Céleste et ses Cinq Compagnons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 20 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est que le gardinal peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

TALISID, LE LION CÉLESTE

Extérieur (Bien, extraplanaire, gardinal) de taille G

Dés de vie : 40d8+360 (540 pv)

Initiative : +18

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 54 (-1 taille, +14 Dex, +18 naturelle, +7 parade, +6 intuition), contact 36, pris au dépourvu 40

Attaque de base/lutte : +40/+60

Attaque : griffes (+55 corps à corps, 1d8+16/19-20) et morsure (+50 corps à corps, 2d6+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+55 corps à corps, 1d8+16/19-20) et morsure (+50 corps à corps, 2d6+8)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+16), pouvoirs magiques, rugissement, sorts

Particularités : absence de traces, bastion du Bien, communication avec les animaux, déplacement facilité, don des langues, forme animale, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, mille visages, réduction des dégâts (30/argent et Mal), résistance à l'appel de la nature, résistance au froid (10), résistance à la magie (45), résistance au son (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +36, Vig +31 (+35 contre le poison), Vol +28

Caractéristiques : For 43, Dex 39, Con 29, Int 21, Sag 22, Cha 25

Compétences : Concentration +52, Connaissances (nature) +52, Connaissances (plans) +48, Déplacement silencieux +61, Détection +51, Diplomatie +54, Discrétion +61, Équilibre +61, Fouille +48, Intimidation +50, Perception auditive +51, Psychologie +49, Survie +49 (+53 dans d'autres plans et dans les environnements naturels de surface, +53 pour suivre une piste)

Dons : Ami animal, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Dur à cuire, Endurance, Esquive, Expertise du combat,

Forme animale exaltée, Incantation animale, Pistage, Science du critique (griffes), Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 30

Trésor : normal (x3)

Alignement : neutre bon

Évolution possible : —

Cet humanoïde impressionnant ressemble à un homme musclé à la tête de lion. Il mesure 2,70 mètres, arbore une prestance évidente et son corps est recouvert d'une fourrure dorée. Il est pourvu d'une magnifique crinière, elle aussi dorée, et possède un regard sombre et pénétrant. Il porte de somptueux vêtements et se gratte le menton d'un air absent à l'aide d'une griffe acérée.

Bien qu'il soit fier de son œuvre et de celle de ses bien-aimés Compagnons, Talisid ne laisse par l'orgueil interférer avec sa mission de protection des habitants de l'Élysée. Son amour des Champs Bénis n'a cessé de croître depuis les millénaires qu'il sert au titre de Lion Céleste et il se réjouit encore des merveilles qu'ils offrent.

Représentant le plus sage et le plus puissant des léonals, Talisid parcourt fréquemment les quatre strates de l'Élysée, mais il passe le plus clair de son temps sur la plus élevée, Amoria. Quand il voyage en pleine nature, il prend généralement une forme animale, se jouant des chasseurs sournois à l'aide de ses pouvoirs d'absence de traces et de déplacement facilité. Il ne dispose d'aucune résidence permanente et bivouaque souvent avec des amis qu'il a rencontrés au travers des Champs Bénis. Roi des guardinals, Talisid se voit pourtant comme l'humble serviteur du peuple et n'exige aucun traitement ou considération précis.

Combat

Talisid ne porte ni armes ni armure. Il préfère de loin bondir dans le mêlée et lacérer ses adversaires à l'aide de ses griffes acérées.

Les armes naturelles de Talisid, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Bond (Ext). Lorsque Talisid charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance (y compris deux coups de pattes arrière) bien qu'il se soit déplacé.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Talisid doit réussir une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut user de son pouvoir de pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Si Talisid assure sa prise (cf. Étreinte, ci-dessus), il peut porter deux attaques de pattes arrière (+55 corps à corps) infligeant 1d8+16 points de dégâts chacune. S'il bondit sur un adversaire, il peut également user de ces attaques.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu* (DD 20), *détection de pensées* (DD 19), *détection du Mal*, *immobilisation de monstre* (DD 21), *mur de force à volonté*, *à volonté* ; *guérison des maladies* (DD 20), *neutralisation du poison* (DD 20), *soins intensifs* (DD 21), 3 fois par jour ; *guérison suprême* (DD 23), 1 fois par jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rugissement (Sur). Talisid peut rugir jusqu'à 5 fois par jour.

Chaque rugissement emplit un cône de 18 mètres de long qui duplique les effets d'un sort de parole sacrée et inflige 4d6 points de dégâts de son supplémentaires (jet de Vigueur, DD 37, pour annuler). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Talisid lance des sorts comme un druide de niveau 20.

Sorts habituellement préparés (6/7/7/6/6/6/5/4/4/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *résistance*, *soins superficiels* ; 1^{er} — *apaisement des animaux*, *détection des collets et des fosses*, *enchevêtrement*, *grand pas*, *griffes en argent**, *lueur féérique*, *yeux de l'avoral** ; 2^e — *endurance de l'ours*, *façonnage du bois*, *force de taureau*, *grâce féline*, *messenger animal* (x2), *sagesse du hibou* ; 3^e — *affection**, *communication avec les plantes*, *croissance végétale*, *extinction des feux*, *mur de vent*, *protection contre les énergies destructives* ; 4^e — *colonne de feu*, *contrôle de l'eau*, *liberté de mouvement*, *marche dans les airs*, *répulsif*, *rouille* ; 5^e — *contrôle des vents*, *croissance animale*, *éveil*, *mur d'épines*, *pénitence*, *protection contre la mort* ; 6^e — *contact d'adamantium**, *dissipation suprême*, *endurance de l'ours de groupe*, *grâce féline de groupe*, *orientation* ; 7^e — *contrôle du climat*, *pluie de roses**, *rayon de soleil*, *vision lucide* ; 8^e — *cyclone*, *éloignement du métal et du bois*, *explosion de lumière*, *métamorphose animale* ; 9^e — *convocation d'alliés naturels IX*, *nuée*

d'élémentaires, *prémonition*, *soins intensifs de groupe*.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Absence de traces (Ext). Talisid ne laisse plus la moindre trace de son passage en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Bastion du Bien (Sur). Au prix d'une action libre, Talisid peut s'entourer d'une aura de lumière de 6 mètres de rayon, à volonté. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *bastion du Bien* (cf. Chapitre 6).



Talisid, le Lion Céleste

Déplacement facilité (Ext). Talisid se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis naturels, y compris les fourrés, les buissons (même les épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât.

Forme animale (Sur). Talisid peut se transformer en un animal, plante ou créature magique d'alignement bon de taille TP à TG, ou en élémentaire de taille P à TG, à volonté. Hormis l'utilisation illimitée du pouvoir, celui-ci fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide de forme animale.

Mille visages (Sur). Quand il est sous forme naturelle, Talisid est capable de modifier son apparence à volonté, comme s'il usait du sort *modification d'apparence* (niveau 20 de lanceur de sorts).

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Talisid bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Exemple de champion de Talisid : Feuille d'Or

Feuille d'Or est entièrement dévoué à Talisid et peut être appelé par le biais d'un sort *d'allié suprême d'outreplan* ou de *contrat suprême*.

Feuille d'Or est un sylvanien perpétuellement recouvert de feuilles d'automne dorées. En lieu d'ailes, il possède un troisième bras avec lequel il peut porter des attaques de coup. Son compagnon animal exalté, un serpent constricteur aux écailles dorées du nom de Corrus, s'enroule autour de l'une des branches basses de son maître, usant de sa compétence *Discrétion* pour ne pas se faire remarquer. Le sylvanien a appris quatre tours à son compagnon : attaque, viens, défense et va chercher.

Les armes naturelles de Feuille d'Or sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Feuille d'Or. Dru6/lion de Talisid 5 sylvanien demi-céleste (m) ; FP 19 ; Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille TG ; DV 18d8+144 ; pv 235 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 22 (contact 8, pris au dépourvu 22) ; BBA +9 ; Lutte +28 ; Att coup (+18 corps à corps, 2d6+11) ; Our 3 coups (+18 corps à corps, 2d6+11) ; Esp/all 4,50 m/4,50 m ; AS *animation d'arbres*, bond du lion, châtiment du Mal, dégâts doublés contre les objets, piétinement (2d6+16), pouvoirs magiques ; Part absence de traces, compagnon animal, courage du lion, déplacement facilité, empathie sauvage, forme animale (5 fois/jour), immunité contre les maladies, *lumière du jour*, odorat, réduction des dégâts (10/magie et tranchant), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (28), résistance à l'appel de la nature, traits des Extérieurs, traits des plantes, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL NB ; JS Réf +6, Vig +18 (+22 contre le poison), Vol +15 (+19 contre les sorts et effets mentaux) ; For 33, Dex 10, Con 26, Int 14, Sag 22, Cha 16.

Compétences et dons. Connaissances (nature) +14, Connaissances (plans) +12, Détection +16, Diplomatie +15, Discrétion +2 (+18 dans les régions forestières), Escalade +21, Intimidation +13, Perception auditive +16, Psychologie +16, Survie +18 (+20 dans les environnements naturels de surface et dans les autres plans) ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (piétinement), Compagnon exalté (B), Incantation animale, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de la destruction, Volonté de fer.

Animation d'arbres (Mag). À volonté, Feuille d'Or peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redeviennent inertes si Feuille d'Or est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que Feuille d'Or.

Bond du lion (Ext). Feuille d'Or peut effectuer une attaque à outrance au terme d'une charge.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Feuille d'Or peut effectuer une attaque de corps à corps normale infligeant 18 points de dégâts supplémentaires contre un adversaire maléfique.

Dégâts doublés contre les objets (Ext). Si Feuille d'Or effectue une attaque à outrance contre un objet ou une structure, il lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes, DD 32, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. Aide, bénédiction, charme-monstre de groupe (DD 19), châtiment sacré (DD 17), convocation de monstres IX (célestes uniquement), détection du Mal, guérison des maladies (DD 16), neutralisation du poison (DD 16), parole sacrée (DD 20), rejet du Mal (DD 18), sanctification, soins importants (DD 16), 1 fois/jour ; aura sacrée (DD 21) et protection contre le Mal (DD 14), 3 fois/jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts préparés (6*/6*/5*/4*/4*/3* ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — assistance divine, détection de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels (x2) ; 1^{er} — détection de fosses et de collets, enchevêtrement, grand pas, griffes en argent***, lueur féerique, saut, soins légers ; 2^e — distorsion du bois, force de taureau, métal gelé, nappe de brouillard, sagesse du hibou ; 3^e — collet, extinction des feux, morsure magique suprême, soins modérés ; 4^e — empire végétal, liberté de mouvement, soins intensifs, tempête de grêle ; 5^e — appel de la foudre, mur d'épines, soins critiques.

* Inclut les sorts en bonus découlant de la classe de prestige de lion de Talisid (cf. Chapitre 5).

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Absence de traces. Feuille d'Or ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Courage du lion (Ext). Feuille d'Or est immunisé contre la terreur (magique ou non) et bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets mentaux.

Déplacement facilité (Ext). Feuille d'Or se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Forme animale (Sur). Cinq fois par jour, Feuille d'Or peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. L'effet dure 6 heures ou jusqu'à ce que le sylvanien reprenne son apparence initiale. La transformation se fait au prix d'une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de l'aptitude de druide de forme animale.

Lumière du jour (Mag). Feuille d'Or peut lancer *lumière du jour* (comme le sort du même nom), à volonté.

Odorat (Ext). Feuille d'Or est capable de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur.

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Feuille d'Or bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Possessions. Orbe des tempêtes, gemme de vision, 2 billes de force, perle de thaumaturgie (1^{er}).

Traits de personnalité. Bouillonnant, courtois et présomptueux.

Corrus, compagnon animal de Feuille d'Or. Compagnon exalté, serpent constricteur céleste ; FP — ; créature magique de taille M ; DV 3d8+6 ; pv 19 ; Init +3 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 15

(contact 13, pris au dépourvu 12) ; BBA +2 ; Lutte +5 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d3+4) ; Out morsure (+5 corps à corps, 1d3+4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS châtement du Mal, constriction (1d3+4), étreinte ; Part lien, odorat, résistance à l'acide (5), résistance à l'électricité (5), résistance au froid (5), résistance à la magie (8), transfert d'effet magique, vision dans le noir (18 m) ; AL NB ; JS Réf +6, Vig +4, Vol +2 ; For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +7, Discretion +10, Équilibre +11, Escalade +14, Natation +11, Perception auditive +7 ; Robustesse, Vigilance

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Corrus peut effectuer une attaque de corps à corps normale infligeant 3 points de dégâts supplémentaires contre un adversaire maléfique.

Constriction (Ext). S'il réussit un test de lutte, Corrus inflige 1d3+4 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Corrus doit toucher son adversaire à l'aide de son attaque de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut user de constriction.

Odorat (Ext). Feuille d'Or est capable de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur.

Dressage +47, Équitation +51, Estimation +9 (+13 peinture et sculpture), Fouille +46, Intimidation +47, Perception auditive +49, Psychologie +47, Survie +47 (+51 dans d'autres plans et dans les environnements naturels de surface, +51 pour suivre une piste)

Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Esquive, Réflexes de combat, Réflexes surhumains, Résistance à la magie exaltée, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : Champs Bénis de l'Élysée
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 26
Trésor : normal (x3)
Alignement : neutre bon
Évolution possible : —

Cette grande et mince femme est pourvue d'ailes en guise de bras. De petites taches vertes parsement son plumage blanc. Son visage évoque davantage celui d'une femme que d'un oiseau, mais sa chevelure a tout l'air d'un capuchon de plumes et elle a les yeux dorés. Ses jambes se terminent par des serres vert émeraude aussi tranchantes que des diamants. Nombre de petits oiseaux volètent autour d'elle, manifestement attirés par sa présence de taille.

Représentante des avorals, Sathia est également la protectrice et la muse des peintres et sculpteurs de talent. Elle a le sens du détail et a créé nombre de peintures de maître et autres sculptures de bois. Plus que tout, elle aime passer du temps aux côtés des Compagnons et planer dans les cieux de l'Élysée.

Sathia, la Duchesse des Cieux



SATHIA, LA DUCHESSE DES CIEUX

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille G

Dés de vie : 34d8+306 (459 pv)

Initiative : +14

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 47 (-1 taille, +10 Dex, +8 naturelle, +10 parade, +10 intuition), contact 29, pris au dépourvu 37

Attaque de base/lutte : +34/+47

Attaque : serres (+42 corps à corps, 2d8+9)

Attaque à outrance : 2 serres (+42 corps à corps, 2d8+9) ; ou 2 ailes (+42 corps à corps, 4d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, pouvoirs magiques

Particularités : communication avec les animaux, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (20/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance à la magie (39), résistance au son (10), vision dans le noir (18 m), vision lucide, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +31, Vig +28 (+32 contre le poison), Vol +31

Caractéristiques : For 28, Dex 31, Con 28, Int 29, Sag 30, Cha 30

Compétences : Art de la magie +46, Artisanat (peinture) +46, Artisanat (sculpture) +46, Concentration +46, Connaissances (nature) +50, Connaissances (plans) +46, Déplacement silencieux +47, Détection +57, Diplomatie +51, Discretion +43,

COMBAT

Sathia attaque à l'aide de ses serres ou des bords effilés de ses puissantes ailes. Elle ne porte ni armes ni armure pour ne pas être gênée quand elle vole

Les armes naturelles de Sathia, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, Sathia est capable de créer une aura de terreur de 6 mètres de rayon. Pour le reste, cet effet est identique au sort du même nom (niveau 8 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 37). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. Aide, bourrasque (DD 22), cercle magique contre le Mal (sur elle-même uniquement), détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation de la magie (DD 22), flou (sur elle-même uniquement), immobilisation de personne (DD 22), injonction (DD 21), lumière, porte dimensionnelle (DD 24) et projectile magique, à volonté ; éclair (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vision lucide (Sur). Ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 40 de lanceur de sorts), si ce n'est que sa portée est personnelle et que Sathia doit se concentrer pendant 1 round entier avant qu'il ne fasse effet. Par la suite, l'effet se prolonge tant qu'elle reste concentrée.

Compétences. La formidable acuité visuelle de Sathia se traduit par un bonus racial de +8 aux tests de Détection (inclus dans le profil ci-dessus).

Exemple de champion de Sathia : Zyd

Zyddumar Crêtedragon (« Zyd » pour les intimes) est entièrement dévoué à Sathia et peut être appelé par le biais d'un sort d'allié majeur d'outreplan ou de contrat intermédiaire.

S'il est dénué d'ailes, Zyd naquit néanmoins avec un étonnant don qui lui permet de recevoir des images du Mal, beaucoup étant très troublantes. Les premières firent leur apparition alors qu'il n'était qu'un enfant et Sathia lui apprit à les retranscrire sur une toile. Il est régulièrement appelé dans le plan Matériel afin de peindre des scènes de présages pour le compte de rois et autres personnages influents. Bien qu'il ne puisse prédire toutes les manœuvres du Mal, il reçoit généralement des images mettant en scène les pires menaces à venir.

Zyd ne se déplace jamais sans un chevalet, des toiles, des pinceaux et de la peinture.

Zyddumar Crêtedragon (Zyd). Près (Pélor)/Gue4/faiseur de prodiges 3 humain demi-céleste (m) ; FP 15 ; Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille M ; DV 5d8+10 plus 4d10+8 plus 3d6+6 ; pv 66 ; Init +4 ; VD 6 m (VD de base de 9 m) ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; BBA +8 ; Lutte +12 ; Att *masse d'armes lourde +1 de lumière céleste* (+14 corps à corps, 1d8+5) ou arc long composite de maître [bonus de For de +4] et *flèches +1* (+9 distance, 1d8+5/x3) ; Out *masse d'armes lourde +1 de lumière céleste* (+14/+9 corps à corps, 1d8+5) ou arc long composite de maître [bonus de For de +4] et *flèches +1* (+9/+4 distance, 1d8+5/x3) ; AS châtement du Mal (1 fois/jour), pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants (comme un prêtre de niveau 6), sorts ; Part immunité contre les maladies, *lumière du jour*, réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m) ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +11 (+19 contre le poison), Vol +13 (+17 contre les effets de coercition) ; For 18, Dex 10, Con 14, Int 16, Sag 21, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +11, Artisanat (peinture) +19, Concentration +12, Connaissances (religion) +11, Connaissances (plans) +8, Diplomatie +13, Équitation +6, Escalade +9, Estimation +3 (+4 peinture), Premiers secours +13, Psychologie +8, Saut +4 ; Élu des Compagnons, Frappe assujettissante, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du renvoi, Tir à bout portant, Tir de précision, Vœu d'abstinence, Vœu d'obéissance, Vœu pieux.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Zyd peut effectuer une attaque de corps à corps normale infligeant 12 points de dégâts supplémentaires contre un adversaire maléfique.

Pouvoirs magiques. Aide, bénédiction, châtement sacré (DD 17), détection du Mal, guérison des maladies (DD 16), neutralisation du poison (DD 16), parole sacrée (DD 20), rejet du Mal (DD 18), soins importants (DD 16), 1 fois/jour ; protection contre le Mal (DD 14), 3 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts préparés (5/8*/6*/6*/6* ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — assistance divine, détection de la magie, réparation, résistance ; 1^{er} — bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives***, faveur divine, injonction, rayon d'espoir****, rayon lumineux****, regain d'assurance, vision des lieux**** ; 2^e — annulation de douleur****, arme alignée, arme spirituelle, endurance de l'ours, force de taureau**, silence ; 3^e — inspiration****, lumière brûlante**, marche sur l'onde, prière, protection contre les énergies destructives, rafraîchissement****.

* Inclut les sorts en bonus découlant de la classe de prestige de faiseur de prodiges (cf. Chapitre 5).

** Sorts de domaine. Domaines : Force (exploit physique, 1 fois/jour ; bonus d'altération de +5 en Force pendant 1 round) et Soleil (renvoi suprême, 1 fois/jour ; détruit les morts-vivants renvoyés).

*** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Lumière du jour (Mag). Zyd peut lancer *lumière du jour* (comme le sort du même nom), à volonté.

Possessions. Armure céleste (décrite dans le Guide du Maître), rondache en acier +1, masse d'armes lourde +1 de lumière céleste, arc long composite de maître (bonus de For de +4), carquois de 25 flèches +1, chevalet en bois démontable, toiles, peinture et pinceaux.

Traits de personnalité. Aimable, éloquent et théâtral.



Zyd, champion de Sathia

MANATH, LE DUC CORNU

Extérieur (Bien, extraplanaire, gardinal) de taille M

Dés de vie : 26d8+208 (325 pv)

Initiative : +13

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 43 (+9 Dex, +6 naturelle, +9 parade, +9 intuition), contact 37, pris au dépourvu 34

Attaque de base/lutte : +26/+37

Attaque : coup (+37 corps à corps, 1d6+11)

Attaque à outrance : 2 coups (+37 corps à corps, 1d6+11) et cornes (+35 corps à corps, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : charge en puissance, pouvoirs magiques

Particularités : communication avec les animaux, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, pouvoirs des cornes, réduction des dégâts (10/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance au son (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +24, Vig +23 (+27 contre le poison), Vol +24

Caractéristiques : For 33, Dex 29, Con 26, Int 22, Sag 29, Cha 28

Compétences : Art de la magie +35, Concentration +37, Connaissances (nature) +39, Déplacement silencieux +38, Détection +40, Diplomatie +42, Discrétion +38, Équilibre +38,

Intimidation +38, Perception auditive +40, Premiers secours +38, Psychologie +38, Saut +56, Survie +38 (+42 dans les environnements naturels de surface)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative, Vigilance, Résistance à la magie exaltée (exalté)

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 20

Trésor : normal (x3)

Alignement : neutre bon

Évolution possible : —

Un humanoïde de 1,80 mètre se tient devant vous, la tête couronnée par deux magnifiques cornes de bélier. La couleur de sa fourrure va du roux au doré en passant par le jaune automne au niveau de la poitrine. Ses grands pieds fourchus sont aussi noirs que le charbon. Une tendre grimace se dessine sur son visage empli de sagesse.

Manath est un nouveau Compagnon et a tout récemment remplacé le Duc Rhanok, individu bourru s'il en est. Le nouveau duc des cervidals a le sentiment d'avoir beaucoup à apprendre auprès de Talisid et des Compagnons, mais s'il manque d'assurance, il ne le montre pas. Manath apporte esprit et humour aux Compagnons, les séduisant au moyen de ses manières et de son parler.

Combat

Bien qu'il fasse montre d'une grande intrépidité au combat, Manath préfère les issues pacifiques et user de plaisanteries plutôt que d'armes pour désarmer ses adversaires. Lorsque le charme et la diplomatie échouent, il a recours à ses cornes et ses sabots.

Les armes naturelles de Manath, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Charge en puissance (Ext).

Manath peut charger la tête basse pour frapper son adversaire à l'aide de ses cornes meurtrières. En plus des effets inhérents à la charge, cette tactique lui permet de porter une attaque de corne infligeant 2d6+16 points de dégâts.

Pouvoirs des cornes (Sur). D'un simple contact de ses cornes, Manath peut déclencher différents effets. Il est capable de faire disparaître une maladie ou un poison (sur le même principe que les sorts *guérison des maladies* et *neutralisation du poison*) affectant la cible, mais il peut aussi dissiper une illusion (sur le même principe qu'une *dissipation de la magie* à cible, si ce n'est qu'elle n'affecte que les sorts de l'école d'Illusion et réussit automatiquement) ou révoquer (comme le sort *renvoi*) une créature convoquée, invoquée ou extraplanaire. Chacun de ces pouvoirs peut être utilisé au prix d'une action simple. Sauf indication contraire, tous ces pouvoirs

fonctionnent à leur niveau correspondant. Niveau 20 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, *détection du poison*, *injonction* (DD 20) et *lumière*, à volonté ; *immobilisation de personne* (DD 21), *projectile magique* et *suggestion* (DD 22), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Exemple de champion de Manath : Teerlyne

Teerlyne est entièrement dévouée à Manath et peut être appelée par le biais d'un sort d'allié d'outreplan ou de contrat.

Teerlyne est mince mais musclée. Son corps est recouvert d'une fourrure rousse rehaussée de reflets dorés. Ses longues cornes incurvées portent des anneaux dorés et d'autres noirs. Sa tactique préférée consiste à tirer un animal de son sac à malice avant de plonger au cœur de la mêlée.

Teerlyne. Moi2 cervidal (F) ; FP 5 ; Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille M ; DV 6d8+12 ; pv 44 ; Init +3 ; VD 15 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14) ; BBA +5 ; Lutte +9 ; Att coup (+9 corps à corps, 1d6+4) ou *shuriken* +1 (+8 distance, 1d2+4) ; Out 2 coups (+9 corps à corps, 1d6+4) et cornes (+7 corps à corps, 1d3+2) ou 3 coups (+7 corps à corps, 1d6+4) et cornes (+5 corps à corps, 1d3+2) ou *shuriken* +1 (+8 distance, 1d2+4) ; AS charge en puissance, déluge de coups, pouvoirs magiques ; Part esquive totale, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, pouvoirs des cornes, réduction des dégâts (10/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance au son (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +9, Vol +10 ; For 18, Dex 17, Con 15, Int 12, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +10, Concentration +11, Déplacement silencieux +8, Détection +12, Discrétion +8, Équilibre +12, Escalade +13, Intimidation +12, Perception auditive +12, Premiers secours +12, Saut +13 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Coup étourdissant (B), Élu des Compagnons, Parade de projectiles (B), Science du combat à mains nues (B).

Charge en puissance (Ext). Teerlyne peut charger la tête basse pour frapper son adversaire à l'aide de ses cornes meurtrières. En plus des effets inhérents à la charge, cette tactique lui permet de porter une attaque de corne infligeant 1d8+6 points de dégâts.

Pouvoirs des cornes (Sur). D'un simple contact de ses cornes, Teerlyne peut déclencher différents effets. Elle est capable de faire disparaître une maladie ou un poison (sur le même principe que les sorts *guérison des maladies* et *neutralisation du poison*) affectant la cible, mais elle peut aussi dissiper une illusion (sur le même principe qu'une *dissipation de la magie* à cible, si ce n'est qu'elle n'affecte que les sorts de l'école d'Illusion et réussit automatiquement) ou révoquer (comme le sort *renvoi*) une créature convoquée, invoquée ou extraplanaire. Chacun de ces pouvoirs peut être utilisé au prix d'une action simple. Sauf indication contraire, tous ces pouvoirs fonctionnent à leur niveau correspondant. Niveau 20 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.



Manath, le Duc Cornu

Pouvoirs magiques. Bénédiction, détection du poison, injonction (DD 14) et lumière, à volonté ; immobilisation de personne (DD 15), projectile magique et suggestion (DD 16), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est que Teerlyne peut, chaque jour, redonner 44 points de vie.

Possessions. Sac à malice (rouille), 5 shuriken +1, potion de soins modérés.
Trais de personnalité. Contemplative, prévenante et pensive.

VHARA, LA DUCHESSE DES PLAINES

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille TG

Dés de vie : 32d8+352 (496 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 21 m (14 cases)

Classe d'armure : 43 (-2 taille, +6 Dex, +11 naturelle, +9 parade, +9 intuition), contact 32, pris au dépourvu 37

Attaque de base/lutte : +32/+54

Attaque : sabot (+45 corps à corps, 2d6+14)

Attaque à outrance : 2 sabots (+45 corps à corps, 2d6+14)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : hennissement, pouvoirs magiques

Particularités : communication avec les animaux, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (15/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance au son (10), résistance à la magie (36), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +24, Vig +29 (+33 contre le poison), Vol +27

Caractéristiques : For 39, Dex 23, Con 32, Int 26, Sag 28, Cha 28

Compétences : Art de la magie +43, Concentration +46, Connaissances (nature) +47, Connaissances (plans) +43, Détection +44, Diplomatie +48, Discrétion +33, Dressage +44, Fouille +43, Intimidation +38, Natation +49, Perception auditive +44, Premiers secours +44, Psychologie +44, Saut +56, Survie +44 (+48 dans les autres plans et dans les environnements naturels de surface, +48 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (sabot), Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Course, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Science de la destruction, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 24

Trésor : normal (x3)

Alignement : neutre bon

Évolution possible : —

Mesurant près de 4,50 mètres, cette femme sculpturale a une tête de jument, de larges épaules et de longs bras qui se terminent par de gros doigts qui donnent tout l'air de sabots quand elle ferme les poings. Ses jambes font davantage encore penser à celles d'une jument puisqu'elles s'achèvent par de véritables sabots. Son

visage est long et effilé. Une longue crinière soignée court du sommet e sa tête au milieu de son dos. Elle est belle et affiche une prestance indéniable.

Derrière sa façade distante et dominante, Vhara la duchesse des équinals, dissimule une nature profondément généreuse et sensible. Ses Compagnons savent qu'elle prend très au sérieux son engagement vis-à-vis des équinals et de l'Élysée. Du reste, elle dissimule ses larmes quand elle est confrontée à des souffrances qu'elle ne peut apaiser.

Vhara aime les fleurs et adore qu'on lui en offre des bouquets. Quand elle ne participe pas aux aventures de Talisid aux côtés des autres Compagnons, elle se repose dans une grande maison située sur Amoria. Sa demeure, baptisée Terre de Sienne, s'élève au sommet d'une colline entourée de champs de fleurs. Vhara apparaît rarement sans une suite de serviteurs, parmi lesquels un barde demi-elfe pourvu d'une petite harpe dorée et une ensorceleuse elfe dotée d'un talent certain pour les rimes et les énigmes.

Combat

Au combat, Vhara frappe sans relâche ses adversaires de ses grands sabots. Armes et armures sont indignes d'elle. Elle tente de s'entourer d'un maximum d'ennemis avant d'user de son hennissement et de son Attaque en rotation.

Les armes naturelles de Vhara, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Hennissement (Sur).

Une fois par heure et au prix d'une action libre, Vhara est capable de pousser un cri aigu qui affecte toutes les créatures (à l'exception des guardinals) situées dans une étendue de 6 mètres de rayon.

Celles qui ont moins de 31 DV sont étourdies pendant 1d6 rounds. De leur côté, celles qui en ont plus de 30 sont assourdies pendant le même laps de temps. Un jet de Vigueur (DD 34) réussi permet d'annuler ces effets. Il s'agit d'un effet de son. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. Aide, cercle magique contre le Mal (sur lui-même uniquement), détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection du Mal, dissipation de la magie, injonction (DD 20), lumière, nappe de brouillard, porte dimensionnelle (DD 23) et projectile magique, à volonté ; lenteur (DD 22) et mur de pierre (DD 24), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD

de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vhara,
la Duchesse des Plaines



Exemple de champion de Vhara : Imodocène

Imodocène est entièrement dévouée à Vhara et peut être appelée par le biais d'un sort d'allié majeur d'outreplan ou de contrat intermédiaire.

KHARASH, LE TRAQUEUR

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille G**Dés de vie :** 33d8+297 (445 pv)**Initiative :** +15**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)**Classe d'armure :** 41 (-1 taille, +11 Dex, +5 naturelle, +7 parade, +9 intuition), contact 36, pris au dépourvu 30**Attaque de base/lutte :** +33/+50**Attaque :** griffes (+45 corps à corps, 1d6+13)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+45 corps à corps, 1d6+13) et morsure (+40 corps à corps, 1d8+6)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** attaque mortelle, attaque sournoise (+9d6), aura de terreur, croc-en-jambe, ennemi juré, étreinte, pouvoirs magiques**Particularités :** communication avec les animaux, défense contre les projectiles, don des langues, empathie sauvage, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, odorat, réduction des dégâts (15/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance au son (10), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +29, Vig +27 (+31 contre le poison), Vol +27**Caractéristiques :** For 37, Dex 32, Con 29, Int 26, Sag 28, Cha 25**Compétences :** Art de la magie +44, Concentration +45, Connaissances (nature) +48, Connaissances (plans) +44, Déplacement silencieux +49, Détection +47, Diplomatie +47, Discrétion +45, Dressage +43, Équilibre +47, Équitation +15, Escalade +49, Fouille +44, Intimidation +43, Perception auditive +47, Psychologie +45, Survie +45 (+49 dans les autres plans et dans les environnements naturels de surface, +49 pour suivre une piste)**Dons :** Ami animal, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Discret, Enchaînement, Esquive, Pistage, Science de l'initiative, Science du renversement, Souplesse du serpent, Vigilance**Environnement :** Champs Bénis de l'Élysée**Organisation sociale :** solitaire, ou Kharash plus 2d6 lupinaux**Facteur de puissance :** 22**Trésor :** normal (x3)**Alignement :** neutre bon**Évolution possible :** —

Un loup-garou aux yeux topaze sort des ombres à quatre pattes. Mesurant près de 3 mètres de long, son corps musclé est recouvert d'une fourrure soignée noire et brune. Il arbore un large sourire, révélant deux rangées de crocs blancs et effilés.

Parangon des lupinaux, le Duc Kharash est le plus proche Compagnon de Talisid. Tous deux partagent une même passion pour la chasse et un amour immodéré de la nature. Ils sont inséparables, sauf lorsque Talisid se rend dans une région peuplée, Kharash choisissant généralement de rester à l'écart. Bien qu'espiègle et ouvert, Kharash n'apprécie pas les attroupements et les accolades. Il adore les enfants mais il est particulièrement maladroit en leur présence. Sa faculté à rester hors de vue et sa propension à laisser le Lion Céleste parler en son nom en public lui ont valu le surnom « d'ombre de Talisid », ce qui ne semble pas le troubler outre mesure.

Maître incontesté de la chasse, Kharash fait pleinement confiance à ses sens et à son intuition. Il ne tombe pas facilement dans les pièges et observe ses ennemis avec soin avant de les tuer. Il n'a pas de résidence permanente. Quand il voyage sans Talisid et les Compagnons, une meute de ses lupinaux les plus proches se joint généralement à lui.

Imodocène et Vhara entretiennent une relation difficile. Vhara a fait d'elle une messagère, mais l'impétueuse asura aime voir du pays et trouve toutes les excuses imaginables pour participer aux batailles du plan Matériel et d'ailleurs. Vhara ne veut pas la placer sous la responsabilité d'autrui, pas plus qu'elle ne souhaite lui réserver une vie monotone. Imodocène aime Vhara mais refuse clairement d'apprendre le sens du mot discipline.

Les attaques naturelles d'Imodocène, ainsi que les armes qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Bien qu'elle puisse appeler un compagnon animal, Imodocène ne l'a pas fait.

Imodocène. Rôd4 asura (f) ; FP 12 ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille M ; DV 12d8+24 ; pv 108 ; Init +2 ; VD 9 m, vol 18 m (bonne) ; CA 26 (contact 12, pris au dépourvu 24) ; BBA +12 ; Lutte +14 ; Att *cimeterre* +1 de feu (+17 corps à corps, 1d6+4/18-20 plus 1d6 feu) ou griffes (+15 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou arc long composite de maître [bonus de For de +3] et *flèches* +1 (+15 distance, 1d8+3/x3) ; Out *cimeterre* +1 de feu (+17/+12 corps à corps, 1d6+4/18-20 plus 1d6 feu) ou 2 griffes (+15 corps à corps, 1d8+3/19-20) et *cimeterre* +1 de feu (+12 corps à corps, 1d6+2/18-20 plus 1d6 feu) ou arc long composite de maître [bonus de For de +3] et *flèches* +1 plus Tir rapide (+13/+13/+8 distance, 1d8+3/x3) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS ennemi juré (Extérieurs mauvais), pouvoirs magiques, sorts ; Part compagnon animal, immunités, réduction des dégâts (5/fer froid et Mal), résistance à la magie (19, 23 contre les sorts et les Extérieurs du Mal), traits des Extérieurs, vent brûlant ; AL CB ; JS Réf +12, Vig +12, Vol +9 ; For 16, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 17.

Compétences et dons. Concentration +13, Connaissances (nature) +4, Connaissances (plans) +8, Détection +17, Diplomatie +11, Évasion +8*, Fouille +4, Intimidation +14, Perception auditive +17, Premiers secours +6, Survie +8 ; Arme de prédilection (*cimeterre*), Endurance (B), Pistage (B), Résistance à la magie exaltée, Science du critique (griffes) (B), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide (B), Vigilance.

* Inclut un malus d'armure aux tests de -2 pour la *cuirasse en mithral* +1.

Ennemi juré (Ext). Imodocène bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie quand elle utilise l'une de ces compétences contre un Extérieur d'alignement mauvais. Elle bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de dégâts des armes contre ces mêmes créatures.

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien, détection du Mal, détection du mensonge* (DD 16) et *vision lucide*, à volonté ; *cercle magique contre le Mal* (sur elle-même uniquement), *châtiment sacré* (DD 17) et *métamorphose* (sur elle-même uniquement) ; formes humanoïdes exclusivement, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts préparés (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).
1^{er} — *résistance aux énergies destructives*.

Immunités. Imodocène est immunisée contre le feu, la pétrification, les charmes et la coercition.

Vent brûlant (Sur). Imodocène peut battre des ailes au prix d'une action simple et générer une vague de chaleur fulgurante qui inflige 2d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 4,50 mètres.

Possessions. *Cuirasse en mithral* +1, *targe* +1, *cimeterre* +1 de feu, *trompe de l'anathème* (décrite dans le Chapitre 6), arc long composite de maître (bonus de For de +3), carquois de 50 *flèches* +1, *potion de grâce féline*, fiole de larmes de la tempête (cf. *Matériaux spéciaux*, dans le Chapitre 3).

Traits de personnalité. Impétueuse, irascible et honnête.

Combat

Kharash préfère observer ses adversaires avant de plonger au beau milieu de la mêlée, se donnant ainsi une chance d'user de son attaque mortelle. Quand il se bat aux côtés de Talisid et des autres Compagnons, il s'en prend habituellement aux ennemis les plus vulnérables, de manière à s'en débarrasser rapidement avant de passer à la proie suivante.

Les armes naturelles de Kharash, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Attaque mortelle (Ext). Si Kharash étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts à l'aide d'une arme naturelle, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix du paragon). Tout au long de la phase d'observation, Kharash peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 28) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6+10 rounds. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que Kharash a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires au paragon pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Attaque sournoise (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude roublard d'attaque sournoise. Si son attaque porte, Kharash inflige +9d6 points de dégâts.

Aura de terreur (Sur). Quand Kharash se met à hurler, toutes les créatures (à l'exception des gardinals) situées dans un rayon de 180 mètres et qui sont à même de l'entendre doivent effectuer un jet de Volonté (DD 33). En cas d'échec, les sujets dotés de moins de 33 DV sont paniqués pendant 4d6 rounds. Ceux qui ont plus de 32 DV sont secoués pendant un même laps de temps. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée. Dès lors qu'une créature est victime de

ce pouvoir ou réussit son jet de sauvegarde, elle ne peut plus être affectée par le hurlement du paragon pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc-en-jambe (Ext). Si Kharash parvient à mordre son adversaire, il peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (cf. *Croc-en-jambe*, page 155 du *Manuel des Joueurs*). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle



Kharash, le Traqueur

ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au paragon.

Ennemi juré (Ext). Comme l'aptitude de classe de rôdeur, si ce n'est que Kharash bénéficie des bonus suivants : +8 contre les Extérieurs d'alignement mauvais, +4 contre les morts-vivants, +2 contre les aberrations, +2 contre élémentaires et +2 contre les dragons.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Kharash doit réussir une attaque de morsure contre une créature d'une taille strictement inférieure à la sienne. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement des dégâts de morsure.

Pouvoirs magiques. *Clignotement, déguisement, flou* (DD 19), *forme éthérée et ténébres, à volonté* ; *cône de froid* (DD 22), *projectile magique, soins légers* (DD 18) et *vol* (DD 19), 3 fois/jour ; *orientation* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Défense contre les projectiles (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le don Parade de projectiles, si ce n'est que Kharash peut éviter n'importe quel type de projectile, qu'il n'a pas besoin d'avoir les mains libres (le parangon esquive, il ne pare pas) et qu'il peut tenter d'esquiver tous les projectiles qui le visent.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide d'empathie sauvage. Kharash bénéficie d'un bonus exalté de +4 aux tests d'empathie sauvage visant à modifier l'attitude des animaux et des créatures magiques d'alignement bon (parmi lesquelles les chiens esquiveurs, les licornes, les pégases et les animaux pourvus de l'archétype céleste) car il possède le don exalté Ami animal.

Odorat (Ext). Kharash peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Exemple de champion de Kharash : Serradus

Serradus est entièrement dévoué à Kharash et peut être appelé par le biais d'un sort d'allié suprême d'outreplan ou de contrat suprême.

Quand il n'est pas convoqué dans le plan Matériel pour y combattre les forces du Mal, Serradus se joint généralement à la meute de Kharash qui parcourt l'Élysée. Ses armes naturelles, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Serradus. Traqueur de Kharash 10 lupinal (m) ; FP 15 ; Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille M ; DV 18d8+72 ; pv 170 ; Init +5 ; VD 15 m ; CA 26 (contact 18, pris au dépourvu 21) ; BBA +18 ; Lutte +25 ; Att griffes (+25 corps à corps, 1d4+7) ou épée longue +1 acérée et miséricordieuse (+26 corps à corps, 1d8+8/17-20 plus 1d6, le tout non-létal) ou arc long composite de maître [bonus de For de +7] et flèches +2 de foudre et miséricordieuses (+23 distance, 1d8+9/x3 plus 1d6 plus 1d6 électricité, le tout non-létal) ; Our 2 griffes (+25 corps à corps, 1d4+7) et morsure (+20 corps à corps, 1d6+3) ou épée longue +1 acérée et miséricordieuse (+26/+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+8/17-20 plus 1d6, le tout non-létal) ou arc long composite de maître [bonus de For de +7] et flèches +2 de foudre et miséricordieuses (+23/+18/+13/+8 distance, 1d8+9/x3 plus 1d6 plus 1d6 électricité, le tout non-létal) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS aura de terreur, châtiement du Mal, croc-en-jambe, ennemi juré (Mal), étreinte, pouvoirs magiques ; Part défense contre les projectiles, discrétion totale, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, odorat, parfum du Mal, piste du Mal, réduction des dégâts (10/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance au son (10), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +22, Vig +17 (+21 contre le poison), Vol +22 ; For 24, Dex 20, Con 18, Int 16, Sag 18, Cha 15.

Compétences et dons. Concentration +15, Connaissances (nature) +25, Déplacement silencieux +25, Détection +22, Discrétion +25, Dressage +11, Équilibre +16, Équitation +7, Escalade +27, Fouille +12, Intimidation +13, Natation +16, Perception auditive +22, Saut +27, Survie +23 (+25 dans les environnements naturels de surface) ; Châtiment du Mal à distance, Élu des Compagnons, Némésis (Mal), Pistage, Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance.

Aura de terreur (Sur). Quand Serradus se met à hurler, toutes les créatures (à l'exception des gardinales) situées dans un rayon de 180 mètres et qui sont à même de l'entendre doivent effectuer un jet de Volonté (DD 21). En cas d'échec, les sujets dotés de moins de 18 DV sont paniqués pendant 4d6 rounds. Ceux qui ont plus de 17 DV sont secoués pendant un même laps de temps. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée. Dès lors qu'une créature est victime de ce pouvoir ou réussit son jet de sauvegarde, elle ne peut

plus être affectée par le hurlement du lupinal pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Châtiment du Mal (Sur). Trois fois par jour, Serradus peut ajouter un bonus de +4 au jet d'attaque et infliger 10 points de dégâts supplémentaire à une créature maléfique. Ce bonus aux dégâts est cumulable avec ceux du pouvoir d'ennemi juré. Si le lupinal utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiement n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Croc-en-jambe (Ext). Si Serradus parvient à mordre son adversaire, il peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (cf. *Croc-en-jambe*, page 155 du *Manuel des Joueurs*). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au lupinal.

Ennemi juré (Mal) (Ext). Serradus ajoute les créatures d'alignement mauvais à sa liste d'ennemis jurés. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il utilise ces compétences contre de telles créatures. Il bénéficie également d'un bonus de +1 aux dégâts des armes contre celles-ci.

De plus, Serradus peut jouir des avantages que lui procure le don Némésis dans le cadre de ce pouvoir, ce qui lui permet de sentir les créatures maléfiques situées dans un rayon de 18 mètres et d'infliger +1d6 points de dégâts saints quand il se bat avec une arme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Serradus doit réussir une attaque de morsure contre une créature d'une taille strictement inférieure à la sienne. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement des dégâts de morsure.

Pouvoirs magiques. *Clignotement, déguisement, flou* (DD 14), *forme éthérée et ténèbres*, à volonté ; *cône de froid* (DD 17), *projectile magique, soins légers* (DD 13) et *vol* (DD 15), 3 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on l'active au prix d'une action libre et il n'est pas nécessaire de parler.

Défense contre les projectiles (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le don Parade de projectiles, si ce n'est que Serradus peut éviter n'importe quel type de projectile et qu'il n'a pas besoin d'avoir les mains libres (le lupinal esquive, il ne pare pas). ce pouvoir est utilisable jusqu'à 3 fois par round.

Discrétion totale (Ext). Serradus peut utiliser la compétence Discrétion même si on l'observe. S'il dispose d'un abri ou d'un camouflage, il peut même disparaître à la vue de tous.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est que Serradus peut, chaque jour, redonner 170 points de vie.

Odorat (Ext). Serradus peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Parfum du Mal (Sur). Serradus est capable de détecter la présence de créatures maléfiques dans un rayon de 9 mètres. Si l'adversaire est au vent, la portée est allongée à 18 mètres. S'il est sous le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Doublez cette portée si l'aura de Mal est puissante. Enfin, triplez-la si l'aura est surpuissante.

Piste du Mal (Sur). Serradus peut utiliser le don Pistage pour suivre une créature maléfique en se basant sur son aura de Mal, effectuant alors un test de Survie. Le DD d'une piste fraîche est égal à 10 (quelle que soit la surface retenant l'odeur). Le DD augmente de 2 points toutes les 10 minutes dans le cas d'une aura normale, de 2 points par heure dans le cas d'une aura puissante et de 2 points par

jour dans le cas d'une aura surpuissante. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le don Pistage. Le personnage ne tient pas compte du type de sol et des conditions de visibilité.

Possessions. Armure de cuir +3 de résistance au feu, épée longue +1 acérée et miséricordieuse, arc long composite (bonus de For de +7), carquois de 50 flèches +2 de foudre et miséricordieuse, anneau de protection +3, amulette de Constitution +4, cape de résistance +4, 3 potions de soins modérés.

Traits de personnalité. Ingénieux, sagace et sarcastique.

BHARRAI, LA GRANDE OURSE

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille TG

Dés de vie : 31d8+279 (418 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 50 (-2 taille, +8 Dex, +15 naturelle, +10 parade, +9 intuition), contact 35, pris au dépourvu 42

Attaque de base/lutte : +31/+50

Attaque : griffes (+40 corps à corps, 3d6+11)

Attaque à outrance : 2 griffes (+40 corps à corps, 3d6+11) et morsure (+35 corps à corps, 3d6+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : communication avec les animaux, don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (20/argent et Mal), résistance au froid (10), résistance à la magie (37), sorts naturels, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +26 (+30 contre le poison), Vol +26

Caractéristiques : For 33, Dex 27, Con 29, Int 30, Sag 29, Cha 30

Compétences : Art de la magie +48, Artisanat (calligraphie) +44, Concentration +43, Connaissances (géographie) +41, Connaissances (histoire) +44, Connaissances (mystères) +44, Connaissances (nature) +44, Connaissances (noblesse) +44, Connaissances (plans) +44, Connaissances (religion) +44, Détection +45, Diplomatie +52, Estimation +10 (+14 calligraphie), Fouille +44, Intimidation +44, Perception auditive +45, Premiers secours +43, Profession (herboriste) +43, Profession (scribe) +43, Psychologie +43, Survie +9 (+13 dans les autres plans et dans les environnements naturels de surface, +13 pour suivre une piste)

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes, morsure), École renforcée (Enchantement), École supérieure (Enchantement), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Incantation rapide, Magie de guerre, Sort consacré, Substitution non-létale (froid), Vigilance

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 28

Trésor : normal (x3)

Alignement : neutre bon

Évolution possible : —

Cet ours bipède a une épaisse fourrure blanche, des yeux d'un bleu de glace et d'énormes pattes. Il mesure près de 5,40 mètres de haut et porte une robe immaculée d'une grande qualité.

Bharrai est la matriarche des ursinals. Certains la qualifient de « Mère Ourse » car elle traite tous ceux de son espèce comme ses enfants bien-aimés, s'intéressant de près à leurs agissements et à leurs exploits, et craignant pour leur vie quand ils quittent l'Élysée pour étudier la magie et combattre le Mal.

Quand elle ne se joint pas à Talisid et aux autres Compagnons pour quelque escapade, Bharrai vit dans une grande demeure qui surplombe un petit lac, le tout niché entre quatre montagnes d'Éronia (la deuxième strate du plan). La région connaît des étés chauds et des hivers rigoureux. Durant l'été, Bharrai enseigne aux ursinals l'importance de vivre en harmonie avec la nature. L'hiver, elle transforme sa demeure en université de magie, une retraite isolée où les ursinals et les mages de passage apprennent sous sa direction.

Combat

Bien qu'il s'agisse d'une combattante redoutable, Bharrai préfère lancer des sorts plutôt que de se battre au corps à corps.

Les armes naturelles de Bharrai, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Étreinte (Ext).

Pour utiliser ce pouvoir, Bharrai doit réussir une attaque de griffes contre une créature d'une taille strictement inférieure à la sienne. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement des dégâts de griffes.

Pouvoirs magiques.

Aide, brouillard dense, cercle magique contre le Mal (sur elle-même uniquement), détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection de pensées (DD 22), détection du Mal, dissipation de la magie, immobilisation de monstre (DD 24), lumière du jour, métamorphose, porte dimensionnelle (DD 24), projectile magique et sommeil profond (DD 23), à volonté ; guérison des maladies (DD 23), guérison suprême (DD 26) et neutralisation du poison (DD 23), 3 fois/jour ; parole sacrée (DD 27), 1 fois/jour.



Bharrai, la Grande Ourse

Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Bharraï lance des sorts comme une magicienne de niveau 18. Elle apprécie avant tout les enchantements et les illusions, ainsi que les sorts qui induisent ses adversaires en erreur ou qui les frappent de confusion plutôt que ceux qui infligent tout simplement des dégâts.

Sorts préparés (4/7/7/6/6/6/6/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort, 22 + niveau du sort pour les enchantements). 0 — *détection du poison, hêbètement, ouverture/fermeture, rayon de givre* ; 1^{er} — *armure de mage, bouclier, charme-personne, contact glacial, identification, rayon affaiblissant, sommeil* ; 2^e — *endurance de l'ours, grâce féline, hêbètement de monstre, idiotie, joug de miséricorde**, rayon ardent, ruse du renard ; 3^e — *clairaudience/clairvoyance, protection contre les énergies destructives, rapidité, respiration aquatique, suggestion, vol* ; 4^e — *bouclier de feu, boule de feu consacrée, confusion, invisibilité suprême, mur de glace, peau de pierre* ; 5^e — *annulation d'enchantement, armure de mage accélérée, brume mentale, croissance animale, domination de personne, mur de force* ; 6^e — *cône de froid consacré, dissipation suprême, endurance de l'ours de groupe, mythes et légendes, quête, suggestion de groupe* ; 7^e — *bannissement, contrôle du climat, immobilisation de personne de groupe, téléportation suprême* ; 8^e — *danse irrésistible d'Otto, moment de prescience, rayon polaire non-létal, verrou dimensionnel* ; 9^e — *arrêt du temps, domination universelle, prémonition*.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Esquive instinctive (Ext). Tant qu'elle se trouve au sein de l'Élysée, Bharraï peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Elle conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu ou attaquée par un adversaire invisible.

Sorts naturels (Sur). Bharraï peut modifier la composition d'un sort usant d'énergie destructive pour qu'il ne nuise pas à la nature. Le sort doit afficher le sous-type acide, électricité, feu ou froid. Le parangon peut alors choisir d'infliger des dégâts non-létaux (au lieu de dégâts létaux) aux animaux et aux plantes visés ou affectés par le sort.

Connaissances (nature) +11, Connaissances (plans) +11, Détection +7 (+10 dans les ombres), Perception auditive +7, Premiers secours +6, Survie +7 (+9 dans les environnements naturels de surface et dans les autres plans) ; École renforcée (Évocation), École supérieure (Évocation), Écriture de parchemins (B), Pistage (B), Réflexes surhumains, Vigilance (conféré par le familier), Vigueur surhumaine.

Possessions. *Amulette d'armure naturelle +1, baguette de projectile magique (50 charges), collier à boules de feu (2^e modèle), parchemin de sphère de feu, gourdin, arbalète légère, 20 carreaux.*

Sorts préparés* (4/5**/5**/4** ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, 15 + niveau du sort pour les évocations). 0 — *asperision acide, lecture de la magie, lumières dansantes, rayon de givre* ; 1^{er} — *arme magique, armure de mage, mains brûlantes, projectile magique, yeux de l'avoral** ; 2^e — *endurance de l'ours, flèche acide de Melf, rayon ardent, sphère de feu* ; 3^e — *boule de feu, éclair, tempête de neige, vol*.

* Écoles interdites : Illusion et Nécromancie.

** Inclut les sorts en bonus découlant de la classe de prestige de sentinelle de Bharraï (cf. Chapitre 5).

Lumière du jour (Mag). Alygaros peut faire appel à son pouvoir de lumière du jour 1 fois par jour (niveau 6 de lanceur de sorts).

Sorts naturels (Sur). Alygaros peut modifier la composition d'un sort usant d'énergie destructive pour qu'il ne nuise pas à la nature. Le sort doit afficher le sous-type acide, électricité, feu ou froid. L'aasimar peut alors choisir d'infliger des dégâts non-létaux (au lieu de dégâts létaux) aux animaux et aux plantes visés ou affectés par le sort.

Traits de personnalité. Humble, respectueux et mélancolique.

Gel, familier d'Alygaros. Chouette ; FP — ; créature magique de taille TP ; DV spécial ; pv 9 ; Init +3 ; VD 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 20 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; BBA +2 ; Lutte -9 ; Att serres (+7 corps à corps, 1d4-3) ; Out serres (+7 corps à corps, 1d4-3) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS conduit ; Part communication avec le maître, esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +8 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 8, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons. Art de la magie +7, Concentration +8, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (nature) +7, Connaissances (plans) +7, Déplacement silencieux +14, Détection +6 (+14 au crépuscule et à la nuit tombée), Perception auditive +14, Survie +6 ; Attaque en finesse.

Exemple de champion de Bharraï : Alygaros

Alygaros est entièrement dévoué à Bharraï et peut être appelé par le biais d'un sort d'*allié d'outreplan* ou de *contrat*.

Jeune magicien aasimar, Alygaros a récemment rallié les rangs des sentinelles de Bharraï (cf. Chapitre 5). Il a le teint moka, des cheveux noirs et nattés, et des yeux argentés. Son familier, une chouette des neiges, est généralement perché sur son épaule.

Alygaros. Évo5/sentinelle de Bharraï 1 aasimar (m) ; FP 6 ; Extérieur (Bien, natif) de taille M ; DV 6d4 ; pv 18 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 11, pris au dépourvu 11) ; BBA +2 ; Lutte +1 ; Att gourdin (+1 corps à corps, 1d6-1) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/x3) ; Out gourdin (+1 corps à corps, 1d6-1) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/x3) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS sorts ; Part lumière du jour, sorts naturels, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), résistance à l'acide (5), résistance à l'électricité (5), résistance au froid (5) ; AL NB ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +9 ; For 8, Dex 12, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 15.

Compétences et dons. Art de la magie +13 (+15 pour apprendre les sorts d'Évocation), Concentration +8, Connaissances (mystères) +11,



LA COUR DES ÉTOILES

Les éladrins, créatures nobles, passionnées et inconstantes, vivent dans les Clairières Olympiennes d'Arborée. Entre les trois strates se trouve un demi-plan connu sous le nom de Cour des Étoiles, qui constitue le centre du pouvoir des éladrins. La Cour des Étoiles erre au sein d'Arborée telle une feuille flottant à la surface d'une mare. On ne peut l'atteindre que lorsque le monarque des éladrins, la Reine Morwel, le veut bien. Les portails qui y mènent et qui permettent d'en sortir peuvent apparaître n'importe où, au sein de la cour d'Arvandor du dieu Corellon Larethian, sous la mer éternelle d'Aquallor, au beau milieu des déserts blancs de Mithardir, ou en quelque autre endroit, au gré de Morwel. Nulle puissance d'Arborée n'est capable d'ouvrir ou de fermer un portail sans son consentement. Selon certaines légendes, on ne pourrait accéder à la fontaine de Beauté, l'une des fabuleuses attractions d'Arborée qui augmente temporairement le Charisme de ceux qui y boivent, qu'en passant par la Cour des Étoiles. Évidemment, Morwel exige un droit de passage, qui prend habituellement la forme d'un don.

Le demi-plan de Morwel ressemble à une forêt sylvestre d'automne illuminée par un ciel nocturne étoilé. Le temps n'y a aucune prise. Ainsi, les créatures qui y vivent (ce qui inclut les plantes) n'y vieillissent pas et n'y ont jamais faim ni soif. Elles mangent, boivent et dorment, mais par pur plaisir uniquement. Les créatures féeriques qui vivent dans les bois conduisent les visiteurs jusqu'au palais de Morwel, qui jaillit du beau milieu de la forêt, ses tours élancés transperçant la voûte de feuillage. Au sein des murs de cristal du palais, Morwel divertit ses invités, organise des réceptions et discute d'affaires pressantes avec ses conseillers et ses consorts.

La Reine Morwel semble parfois frivole et prétentieuse, mais elle veille avant tout aux intérêts de son peuple. Elle ne règne pas seule et s'appuie énormément sur son conseil de consorts. Au fil des siècles, elle en a eu un grand nombre. Aujourd'hui, elle en a deux : un tulani du nom de Faerinaal et une bralani du nom de Gwynharwyf. L'affection qu'elle leur porte est sans limite.

Faerinaal est un excellent politicien et un homme de caractère. Morwel lui demande conseil quand aux sujets cruciaux qui touchent ses chers sujets. De son côté, Gwynharwyf est une combattante dévastatrice dont l'interminable croisade menée contre le Mal l'aide à unifier le peuple éladrin.

PARTICULARITÉS

La Reine Morwel, Faerinaal et Gwynharwyf ont les particularités suivantes :

Musique de barde (Sur). Ils usent du pouvoir de musique de barde comme des bardes de niveau 20. Ils utilisent l'un de ces pouvoirs par round ou se concentrent dessus au prix d'une action libre. Ils n'ont pas besoin d'instrument, simplement d'user de leur voix surnaturelle.

Aura de protection (Sur). Au prix d'une action libre, ils peuvent s'entourer d'une aura de lumière d'un rayon de 6 mètres. Cette aura combine les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle* dont les effets sont doublés (niveau 20 de lanceur de sorts). Laura peut être dissipée, mais Morwel et ses consorts peuvent la réactiver au prix d'une action libre dès leur tour de jeu suivant.

Don des langues (Sur). La Reine Morwel et ses consorts peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

MORWEL, LA REINE DES ÉTOILES

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 39d8+351 (526 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (parfaite)

Classe d'armure : 60 (+8 Dex, +20 naturelle, +10 parade, +12 intuition), contact 40, pris au dépourvu 52

Attaque de base/lutte : +39/+45

Attaque : *rapière* +6 de lumière (+53 corps à corps, 1d6+12/18-20 plus 2d6 énergie positive) ou rayon de lumière prismatique (+47 distance, spécial)

Attaque à outrance : *rapière* +6 de lumière (+53/+48/+43/+38 corps à corps, 1d6+12/18-20 plus 2d6 énergie positive) ou rayon de lumière prismatique (+47/+42/+37/+32 distance, spécial)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : beauté aveuglante, beauté surnaturelle, épée de lumière, musique de barde, pouvoirs magiques, rayon de lumière prismatique, regard, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (25/fer froid et Mal), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (45), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +30, Vol +31

Caractéristiques : For 22, Dex 26, Con 28, Int 35, Sag 30, Cha 39

Compétences : Art de la magie +58, Artisanat (tissage) +54, Bluff +56, Concentration +51, Connaissances (mystères) +54, Connaissances (nature) +54, Connaissances (plans) +54, Connaissances (religion) +54, Déplacement silencieux +50, Détection +54, Diplomatie +64, Discrétion +50, Dressage +56, Équitation +54, Estimation +12 (+16 tissage), Évasion +50, Fouille +54, Intimidation +60, Maîtrise des cordes +8 (+12 pour ligoter), Perception auditive +54, Psychologie +52, Représentation (danse) +56, Survie +10 (+14 dans les autres plans et dans les environnements naturels de surface, +14 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Création d'objets merveilleux, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Magie de guerre, Pouvoir magique purifié, Science de l'initiative, Science de la Feinte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Verbe de la création, Vigilance

Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée

Organisation sociale : solitaire, ou Morwel plus Faerinaal et 1d3 tulanis (50 % de chances), 1d4 shiradis (30 % de chances), 1d6 ghaeles (20 % de chances) et 1d6 firres (10 % de chances)

Facteur de puissance : 31

Trésor : normal (x3)

Alignement : chaotique bon

Évolution possible : —

Cette femme ressemble à une elfe, mais sa beauté est foudroyante et parfaitement surnaturelle. Elle porte une robe d'étoiles étincelantes et joue de sa rapière avec une assurance indéniable.

Morwel a toujours régné sur les éladrins. Ainsi, aucun éladrin ne se souvient d'un autre souverain qu'elle et aucun n' imagine la Cour des Étoiles privée de sa présence. À leurs yeux, elle a toujours été. Comme le temps n'a aucune prise sur la Cour des Étoiles, il est possible que Morwel soit vieille de plusieurs millénaires, mais nul n'a jamais osé lui demander son âge.

Morwel ne quitte jamais son demi-plan et certains craignent qu'il ne disparaisse à jamais si elle venait à s'en éloigner. Néanmoins, elle accueille à bras ouverts un flot ininterrompu de visiteurs et d'admirateurs.

Bien qu'elle adopte généralement une apparence humanoïde, Morwel peut également prendre la forme d'un globe de lumière multicolore d'un diamètre de 1,20 mètre.

Combat

Morwel manie sa *rapière de lumière* avec une célérité et une adresse incroyables.

Les armes qu'elle manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Beauté aveuglante (Sur). Ce pouvoir fonctionne en permanence. Tous les humanoïdes situés dans un rayon de 18 mètres qui regardent Morwel doivent réussir un jet de Vigueur (DD 43) sous peine d'être à jamais aveuglés, comme s'ils étaient victimes du sort *cecité*. Pendant toute la durée du sort, Morwel peut réprimer ou réactiver l'effet aux prix d'une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Beauté surnaturelle (Sur). Morwel peut faire appel à ce pouvoir 1 fois par jour. Toute créature située dans un rayon de 9 mètres et la regardant droit dans les yeux doit réussir un jet de Volonté (DD 45) sous peine de mourir. Les éladrins sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2.

Épée de lumière (Sur). Morwel peut créer une *rapière +6 de lumière* au prix d'une action libre. Celle-ci inflige 2d6 points de dégâts d'énergie positive supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Si Morwel meurt ou si elle n'est plus en contact physique avec son arme, celle-ci disparaît instantanément.

Pouvoirs magiques.

Charme-monstre de groupe (DD 30), châtiement vertueux* (DD 31), détection de pensées (DD 26), dissipation de la magie, éclair multiple (DD 30) (les

dégâts sont augmentés de moitié, comme si le pouvoir bénéficiait du don de métamagie Extension d'effet), *faveur divine*, *image accomplie* (DD 27), *invisibilité suprême* (DD 28), *lumières dansantes*, *métamorphose universelle* (DD 32), *mur de force*, *rapidité* (DD 27), *soins importants* (DD 27), *télékinésie* (DD 29) et *téléportation suprême* (sur elle-même et 25 kilos d'objets uniquement), à volonté; *arrêt du temps*, *guérison suprême* (DD 30), *mot de pouvoir mortel* et *nuée de météores* (DD 33), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs magiques qui suivent affectent en permanence Morwel : *cercle magique contre le Mal* (6 mètres de rayon), *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *vision bénie** et *vision lucide*. Niveau 20 de lanceur de sorts. Ces pouvoirs peuvent être dissipés, mais Morwel peut les réactiver au prix d'une action libre.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Rayon de lumière prismatique (Sur). Sous forme de globe, Morwel est capable de projeter un rayon de lumière d'une portée de

90 mètres (niveau 20 de lanceur de sorts). Elle doit la choisir la couleur du rayon avant d'effectuer son jet d'attaque. Quand elle porte plusieurs attaques au cours du même round, elle peut changer la couleur du rayon après chaque attaque. Toute créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde (DD 43) sous peine de subir les effets décrits ci-dessous. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Rouge. 20d6 points de dégâts de feu (jet de Réflexes, 1/2 dégâts).

Orange. Rayon affaiblissant (comme le sort du même nom ; pas de jet de sauvegarde).

Jaune. Pétrification (comme le sort du même nom ; jet de Vigueur, annule).

Vert. Désintégration (comme le sort du même nom ; jet de Vigueur, partiel).

Bleu. 20d6 points de dégâts de froid (jet de Réflexes, 1/2 dégâts).

Indigo. Aliénation mentale (comme le sort du même nom ; jet de Volonté, annule).

Violet. Expédié vers un autre au choix de Morwel (jet de Volonté, annule).

Regard (Sur). Tue les créatures maléfiques de moins de 7 DV, portée 18 mètres, jet de Volonté (DD 43) pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Morwel lance des sorts comme une ensorceleuse de niveau 20.

Sorts connus (6/10/10/9/9/9/8/8/8 ; DD de sauvegarde égal à 24 + niveau du sort, 25 + niveau du sort pour les enchantements). 0 — *aspersion acide*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*, *signature magique*, *son imaginaire* ; 1° — *armure de mage*, *brume de dissimulation*, *charme-personne*, *projectile magique*, *repli expéditif* ; 2° — *détection de l'invisibilité*, *flamme éternelle*, *fou rire de Tasha*, *idiotie*, *main spectrale* ; 3° — *clairvoyance/clairaudience*, *déplacement*, *grains douloureux**, *protection contre les énergies destructives*, *sommeil profond* ; 4° — *ancre dimensionnelle*, *confusion*, *lueur d'arc-en-ciel*, *toile dansante** ; 5° — *annulation d'enchantement*, *débilité*, *immobilisation de monstre*, *renvoi* ; 6° — *dissipation suprême*, *mante étoilée**, *quête* ; 7° — *bannissement*, *renvoi des sorts*, *scrutation suprême* ; 8° — *dédale*, *esprit*

impénétrable, *localisation suprême* ; 9° — *convocation de monstres IX*, *domination universelle*, *ennemi subconscient*.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Transformation (Sur). Morwel peut prendre la forme d'un globe ou recouvrer sa forme humanoïde à volonté. Cette transformation se fait au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, elle est incapable de voler ou d'user de ses rayons de lumière prismatique, mais elle peut utiliser son attaque de regard et ses pouvoirs magiques, porter des attaques physiques et lancer des sorts. Sous forme de globe, elle peut voler, utiliser ses rayons de lumière prismatique et ses pouvoirs magiques, mais elle est incapable de lancer des sorts ou d'user de son regard. Sous cette forme, elle est



Morwel, la Reine des Étoiles, et Faerinaal, son époux

intangible et n'a pas de valeur de Force. Elle ne peut être touchée que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins (même si sa réduction des dégâts s'applique toujours), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elle est immunisée contre les attaques non magiques. Si elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle a 50% de chances de ne pas être affectée si les dégâts sont issus d'une source tangible (sauf si celle-ci provient d'un effet d'énergie positive ou d'énergie négative, ou de force, comme *projectile magique* et les armes spectrales).

Elle conserve une forme donnée jusqu'à ce qu'elle choisisse d'adopter l'autre. La transformation ne saurait être dissipée. De plus, elle conserve sa forme en cours si elle est tuée. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer les deux formes à la fois.

Exemple de champion de Morwel : Krune

Krune est un androsphinx demi-céleste entièrement dévoué à la Reine Morwel qui peut être appelé par le biais d'un sort d'*allié d'outreplan* ou de *contrat*. Habitué de la Cour des Étoiles, Krune ne peut s'empêcher de parler de la beauté et de la sagesse de Morwel. Il possède un petit compagnon de route, Argyn, un rat blanc inoffensif. En cas de combat, celui-ci se dissimule sous l'armure de Krune, ce qui lui confère un abri total contre les attaques au corps à corps et à distance et le protège des rugissements de son maître.

Les armes naturelles de Krune sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Krune. Androsphinx demi-céleste (m) ; FP 12 ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; DV 12d10+72 ; pv 154 ; Init +0 ; VD 15 m, vol 24 m (médiocre) ; CA 31 (contact 9, pris au dépourvu 31) ; BBA +12 ; Lutte +25 ; Att griffes (+20 corps à corps, 2d4+9) ; Out 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; AS bond, châtiment du Mal, pattes arrière (2d4+4), pouvoirs magiques, rugissement (DD 21) ; Part immunité contre les maladies, *lumière du jour*, pouvoirs magiques, réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +9 ; For 29, Dex 12, Con 23, Int 18, Sag 21, Cha 21.

Compétences et dons. Bluff +17, Connaissances (architecture et ingénierie) +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances



Krune, champion de Morwel

(noblesse et royauté) +16, Connaissances (plans) +16, Connaissances (religion) +16, Détection +17, Diplomatie +23, Dressage +17, Estimation +16, Fouille +16, Intimidation +19, Perception auditive +17, Psychologie +17, Survie +17 (+19 pour suivre une piste) ; Attaque en vol, Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Krune peut effectuer une attaque de corps à corps normale infligeant 12 points de dégâts supplémentaires à une créature d'alignement mauvais.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +20 corps à corps, dégâts 2d4+4.

Pouvoirs magiques. *Aide, bénédiction, châtiment sacré* (DD 19), *détection du Mal, guérison des maladies* (DD 18) *neutralisation du poison* (DD 18), *parole sacrée* (DD 22), *rejet du Mal* (DD 20), *soins importants* (DD 18), 1 fois/jour ; *protection contre le Mal* (DD 16), 3 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rugissement (Sur). Jet de Volonté (DD 21), annule.

Sorts. Krune lance des sorts comme un prêtre de niveau 6. Il a accès aux domaines suivants : Bien et Protection.

Sorts préparés (5/6/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1^{er} — *bouclier de la foi, convocation de monstres I,*

*faveur divine, sanctuaire**; regain d'assurance, vision des cieus** ; 2° — arme spirituelle, convocation de monstres II, délivrance de paralysie, force de taureau, protection d'autrui* ; 3° — lumière brûlante, lumière du jour, négation de l'invisibilité, protection contre les énergies destructives*.

* Sort de domaine. Domaines : Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts) et Protection (protection divine, 1 fois/jour ; confère un bonus de résistance de +6 au prochain jet de sauvegarde de la créature touchée).

Lumière du jour (Mag). Krune peut faire appel à son pouvoir de lumière du jour (identique au sort du même nom) à volonté.

Possessions. Crevice +1 exaltée.

Traits de personnalité. Indulgent, fier et dominateur.

FAERINAAL, LE CONSORT DE LA REINE

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 32d8+256 (400 pv)

Initiative : +13

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (parfaite)

Classe d'armure : 55 (+9 Dex, +20 naturelle, +6 parade, +10 intuition), contact 35, pris au dépourvu 46

Attaque de base/lutte : +32/+39

Attaque : épée longue +4 de lumière et sainte (+43 corps à corps, 1d8+11/19–20 plus 2d6 saints) ou rayon onirique (+41 contact à distance, 1d6 Cha)

Attaque à outrance : épée longue +4 de lumière et sainte (+43/+38/+33/+28 corps à corps, 1d8+11/19–20 plus 2d6 saints) ou rayon onirique (+41 contact à distance, 1d6 Cha)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : épée de lumière, musique de barde, pouvoirs magiques, rayon onirique, regard, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (20/fer froid et Mal), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (43), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +27, Vig +26, Vol +26

Caractéristiques : For 24, Dex 28, Con 27, Int 37, Sag 27, Cha 32

Compétences : Art de la magie +52, Bluff +46, Concentration +43, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (nature) +48, Connaissances (plans) +48, Connaissances (religion) +48, Décryptage +48, Déplacement silencieux +44, Détection +43, Diplomatie +54, Discrétion +44, Équitation +44, Escamotage +48, Évasion +44, Fouille +48, Intimidation +50, Maîtrise des cordes +9 (+13 pour ligoter), Perception auditive +43, Psychologie +43, Renseignements +46, Représentation (danse) +46, Survie +8 (+12 dans les autres plans et dans les environnements naturels de surface, +12 pour suivre une piste)

Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, École renforcée (Enchantement), École supérieure (Enchantement), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Pouvoir magique purifié, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Verbe de la création

Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 29

Trésor : normal (x3)

Alignement : chaotique bon

Évolution possible : —

Cet elfe magnifique évolue avec une grâce surnaturelle et vous lance un sourire espiègle. Il porte une somptueuse robe bleu nuit ornée d'étoiles argentées et de symboles profanes.

En qualité d'époux consort de Morwel, Faerinaal offre à la reine ses conseils et sa compagnie. Il supervise également la défense de la Cour des Étoiles lorsque celle-ci est menacée. Il a fait le serment de délivrer les éladrins capturés par les forces du Mal. D'ailleurs, c'est au cours d'une mission de ce type menée dans les Abysses que son prédécesseur, Vaeros, fut tué.

Faerinaal aime Morwel plus que toute autre créature et n'hésiterait pas à donner sa vie pour la sauver. Sa forme alternative est celle d'une sphère scintillante de 1,50 mètre de diamètre aux couleurs de l'arc-en-ciel.

Combat

Faerinaal use d'une épée longue +4 de lumière et sainte au combat. Les armes qu'il manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Épée de lumière (Sur). Faerinaal peut créer une épée longue +4 de lumière et sainte au prix d'une action libre. S'il meurt ou s'il n'est plus en contact physique avec son arme, celle-ci disparaît instantanément.

Pouvoirs magiques. Charme-monstre de groupe (DD 27), châtiement vertueux* (DD 28), détection de pensées (DD 23), dissipation de la magie, éclair multiple (DD 30) (les dégâts sont augmentés de moitié, comme si le pouvoir bénéficiait du don de métamagie Extension d'effet), faveur divine, image accomplie (DD 24), invisibilité suprême (DD 25), lumières dansantes, métamorphose universelle (DD 29), mur de force, rapidité (DD 24), soins importants (DD 24), télékinésie (DD 26) et téléportation suprême (sur lui-même et 25 kilos d'objets uniquement), à volonté ; arrêt du temps, guérison suprême (DD 27), mot de pouvoir mortel et nuée de météores (DD 30), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs magiques qui suivent affectent en permanence Faerinaal : cercle magique contre le Mal (6 mètres de rayon), détection de la Loi, détection de la magie, vision bénie* et vision lucide. Niveau 20 de lanceur de sorts. Ces pouvoirs peuvent être dissipés, mais Faerinaal peut les réactiver au prix d'une action libre.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Rayon onirique (Sur). Sous forme de globe, Faerinaal peut tirer un rayon de lumière d'une portée de 90 mètres. S'il touche, ce rayon inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme. Toute créature non mauvaise dont le Charisme est ainsi réduit à 0 tombe dans une sorte de coma empli de rêves. De leur côté, les créatures mauvaises sont victimes des pires cauchemars et subissent 1d10 points de dégâts supplémentaires par heure passée dans le coma. Les sujets ne s'éveillent que si leur valeur de Charisme passe à 1 ou plus. Il s'agit d'un effet mental.

Regard (Sur). Tue les créatures maléfiques de moins de 6 DV, portée 18 mètres, jet de Volonté (DD 37) pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Faerinaal lance des sorts comme un magicien de niveau 18.

Sorts préparés (4/8/7/7/7/7/6/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 23 + niveau du sort, 25 + niveau du sort pour les enchantements). 0 — détection du poison, manipulation à distance, message, son imaginaire ; 1^{er} — alarme, armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, projectile magique (x3), repli expéditif ; 2^e — détection de l'invisibilité, idiotie, image miroir, main spectrale, rayon ardent, ruse du renard, ténèbres ; 3^e — affûtage, boule de feu, déplacement, étoiles d'Arvandor*, immobilisation de personne, protection contre les énergies destructives, suggestion ; 4^e — assassin imaginaire, brouillard lumineux*, mur de feu, mur de glace, porte dimensionnelle, scrutation, sphère d'isolement d'Otiluke ; 5^e — annulation d'enchantement, arme dissipatrice*, brume mentale, brume mortelle, cône de froid, contact avec les plans, vol supérieur ; 6^e — contact d'adamantium*, désintégration, dissipation suprême (x2), remémoration de Mordenkainen,

voile ; 7° — bannissement, cage de force, changement de plan, épée de Mordenkainen, sarcophage d'ambre* ; 8° — dédale, écran, esprit impénétrable, mot de pouvoir étourdissant, poing de Bigby ; 9° — arrêt du temps, disjonction de Mordenkainen, immobilisation de monstre de groupe, sphère prismatique.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Transformation (Sur). Faerinaal peut prendre la forme d'un globe ou recouvrer sa forme humanoïde à volonté. Cette transformation se fait au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, il est incapable de voler ou d'user de ses rayons oniriques, mais il peut utiliser son attaque de regard et ses pouvoirs magiques, porter des attaques physiques et lancer des sorts. Sous forme de globe, il peut voler, utiliser ses rayons oniriques et ses pouvoirs magiques, mais il est incapable de lancer des sorts ou d'user de son regard. Sous cette forme, il est intangible et n'a pas de valeur de Force. Il ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins (même si sa réduction des dégâts s'applique toujours), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre les attaques non magiques. S'il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté si les dégâts sont issus d'une source tangible (sauf si celle-ci provient d'un effet d'énergie positive ou d'énergie négative, ou de force, comme *projectile magique* et les armes spectrales).

Il conserve une forme donnée jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter l'autre. La transformation ne saurait être dissipée. De plus, il conserve sa forme en cours s'il est tué. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer les deux formes à la fois.

Exemple de champion de Faerinaal: Karasel

Karsel est un troubadour des étoiles lilende. Elle est entièrement dévouée à Faerinaal et peut être appelée par le biais d'un sort d'*allii suprême d'outreplan* ou de *contrat suprême*.

Quand sa musique n'accompagne pas les danses fréquentes de Morwel et de Faerinaal, Karasel divertit les créatures féériques qui vivent dans le demi-plan forestier. De temps en temps, Faerinaal l'envoie dans le plan Matériel pour y chercher Hwyr, la Harpe Claironnante (cf. *Objets intelligents*, dans le Chapitre 6).

Karsel porte dans sa chevelure châtain des barrettes dorées en forme de clefs de sol. Elle arbore sous l'œil droit un tatouage représentant une lame argentée. On la croise rarement sans sa *flûte d'argent* et son familier céleste (un beau coure aux ailes de papillon du nom de Crépuscule).

Karsel. Ens8/troubadour des étoiles 3 lilende (f) ; FP 18 ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; DV 7d8+14 plus 8d4+16 plus 3d6+6 ; pv 96 ; Init +8 ; VD 6 m, vol 21 m (moyenne) ; CA 26 (contact 15, pris au dépourvu 22) ; BBA +13 ; Lutte +22 ; Att *épée courte* +3 (+20 corps à corps, 1d8+8/19-20) ou queue (+17 corps à corps, 2d6+7) ; Out *épée courte* +3 (+20/+15/+10 corps à corps, 1d8+8/19-20) ou queue (+12 corps à corps, 2d6+2) ; Esp/all 3 m/3 m ; AS cacophonie sacrée, constriction (2d6+5), étreinte, musique de barde, pouvoirs magiques, sorts ; Part immunité contre le poison, *mante étoilée*, résistance au feu (10), sorts célestes, vision dans le noir (18 m) ; AL CB ; JS Réf +16, Vig +10, Vol +17 ; For 20, Dex 18, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +24, Bluff +16, Concentration +23, Connaissances (mystères) +23, Connaissances (nature) +4, Détection +15, Diplomatie +24, Escamotage +6, Estimation +12, Intimidation +7, Natation +8, Perception auditive +18, Psychologie +16, Représentation (instruments à cordes) +18, Survie +17 ; Chevalier des Étoiles, Familier céleste, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Verbe de la création, Vigilance (conféré par le familier).

Cacophonie sacrée (Sur). Au titre d'effet de musique de barde supplémentaire, Karasel peut entonner un chant aux notes discordantes qui gêne les créatures d'alignement mauvais. Toute créature maléfique située dans un rayon de 9 mètres doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) si elle souhaite lancer un sort ou utiliser un pouvoir magique. Le fait d'user du verbe de la création conjointement avec ce pouvoir fait passer le DD de sauvegarde à 20 + niveau du sort et inflige 8d4 points de dégâts non-létaux à Karasel. La cacophonie sacrée est un pouvoir mental et de son.

Constriction (Ext). Karasel inflige 2d6+5 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre la créature qu'elle serre entre ses anneaux. Elle ne peut pas se déplacer tant qu'elle tient un adversaire de la sorte, mais elle peut continuer d'attaquer avec son épée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Karasel doit réussir une attaque de queue. Elle peut ensuite tenter d'engager une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité (action libre). Si elle remporte le test de lutte, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Musique de barde. Karasel use de cette aptitude comme un barde de niveau 9.

Pouvoirs magiques. *Détection du Mal*, à volonté ; *déblockage, lumière, ténèbres et terrain hallucinatoire* (DD 19), 3 fois/jour ; *charmepersonne* (DD 16), *communication avec les animaux* et *communication avec les plantes*, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Karasel lance des sorts comme un barde de niveau 6.

Sorts de barde connus (3/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 16* + niveau du sort). 0 — *convocation d'instrument, détection de la magie, lumière, manipulation à distance, message, prestidigitation* ; 1^{er} — *confusion mineure, déguisement, regain d'assurance, soins légers* ; 2^e — *flou, hymne de Faerinaal***, *image miroir*.

* Inclut un bonus de +1 au DD de sauvegarde en raison de la *flûte d'argent*.

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7*/5* ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *fatigue, hébètement, lecture de la magie, ouverture/fermeture, rayon de givre, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} — *bouclier, image silencieuse, projectile magique, protection contre le Mal, repli expéditif* ; 2^e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, joug de miséricorde***, *splendeur de l'aigle* ; 3^e — *cri de guerre***, *grains douloureux***, *rapidité* ; 4^e — *invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel*.

* Inclut les sorts supplémentaires découlant de la classe de prestige de troubadour des étoiles (cf. Chapitre 5).

** Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Sorts célestes. Karasel peut apprendre et lancer les sorts du Chapitre 6 qui ont « céleste » pour composante, du moins si elle remplit les autres conditions nécessaires à leur incantation.

Mante étoilée (Mag). Karasel peut lancer *mante étoilée* 1 fois par jour (cf. Chapitre 6). Niveau 18 de lanceur de sorts.

Possessions. *Bracelets d'armure* +6, *épée courte* +3 en aurorum (pour plus de détails sur les propriétés spéciales de ce matériau, reportez-vous au Chapitre 3), *anneau de protection* +2, *flûte d'argent* (ajoute +1 au DD de sauvegarde des sorts de barde).

Traits de personnalité. Imaginative, complaisante et romantique.

Crépuscule, familier céleste de Karasel. Coure ; FP — ; Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille TP ; DV 2d8+2 (spécial) ; pv 48 ; Init +7 ; VD 6 m, vol 18 m (parfaite) ; CA 27 (contact 18, pris au dépourvu 19) ; BBA +13 ; Lutte +3 ; Att *dague* (+22 corps à corps, 1d2-2) ; Out *dague* (+22 corps à corps, 1d2-2) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS pouvoirs magiques ; Part cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la

pétrification, résistance à l'acide (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +17, Vig +9 (+13 contre le poison), Vol +14 ; For 6, Dex 24, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +21, Bluff +13, Concentration +22, Connaissances (mystères) +22, Connaissances (plans) +6, Déplacement silencieux +16, Détection +12, Diplomatie +17, Discrétion +24, Escalade +10, Estimation +11, Évasion +12, Natação +1, Perception auditive +15, Psychologie +13, Représentation (instruments à cordes) +15, Survie +14 ; Attaque en finesse.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Mal, lueur féerique et lumières dansantes, à volonté ; projectile magique et sommeil (DD 14).* Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Cercle magique contre le Mal (Sur).

Crépuscule est protégé par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau 8 de lanceur de sorts). Cet effet peut être dissipé, mais Crépuscule peut alors le réactiver au prix d'une action libre dès son tour de jeu suivant. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Transformation (Sur). Crépuscule peut prendre la forme d'une boule de lumière intangible à volonté. Cette transformation se fait au prix d'une action simple. Sous cette forme, il ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50% de chances de ne pas être affecté par l'attaque, sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force. Il peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit. Il émet de la lumière s'il le souhaite, offrant alors un éclairage sur un rayon maximal de 9 mètres. Il peut modifier l'intensité de la lumière 1 fois par round, au prix d'une action libre.

Compétences. Les coures bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion (inclus dans le profil ci-dessus).

Possessions. Dague.

Traits de personnalité. Loyal, timide et réservé.



Gwynharwyf, la Furie

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (parfaite)

Classe d'armure : 47 (+7 Dex, +12 naturelle, +9 parade, +9 intuition), contact 35, pris au dépourvu 40

Attaque de base/lutte : +26/+38

Attaque : *cimeterre* +3 *acéré et saint* (+41 corps à corps, 1d6+15/15-20 plus 2d6 saints) ; ou *coup* (+38 corps à corps, 1d6+18)

Attaque à outrance : *cimeterre* +3 *acéré et saint* (+41/+36/+31/+26 corps à corps, 1d6+15/15-20 plus 2d6 saints) ; ou *coup* (+38/+33/+28/+23 corps à corps, 1d6+18) ; ou *cimeterre* +3 *acéré et saint* (+37/+32/+27/+22 corps à corps, 1d6+15/15-20 plus 2d6 saints) et *cimeterre* +2 *de bannissement et saint* (+37/+32/+27 corps à corps, 1d6+14/18-20 plus 2d6 saints et bannissement)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : coup de vent, pouvoirs magiques, rage de maître berserker

Particularités : don des langues, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, immunité contre l'électricité

et la pétrification, réduction des dégâts (20/fer froid et Mal), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (39), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +24, Vig +25, Vol +23

Caractéristiques : For 35, Dex 25, Con 30, Int 23, Sag 23, Cha 29

Compétences : Acrobaties +38, Concentration +39, Déplacement silencieux +36, Détection +37, Diplomatie +40, Discrétion +36, Dressage +38, Équitation +38, Escalade +41, Évasion +36, Intimidation +38, Maîtrise des cordes +36 (+38 pour ligoter), Perception auditive +37, Psychologie +35, Saut +43

Dons : Arme en main, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Maîtrise du combat à deux armes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée
Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 26

Trésor : normal (x3)

Alignement : chaotique bon

Évolution possible : —

Cette petite elfe musclée semble prête à en découdre. Sa chevelure a tout l'air d'une crinière argentée et emmêlée. Ses yeux sont aussi verts que le jade. Elle a le teint hâlé et brandit deux cimenterres luisants qui semblent refléter toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

GWYNHARWYF, LA FURIE

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 26d8+260 (377 pv)

Protectrice des barbares bons, Gwynharwyf est la fidèle championne de Morwel. C'est une barbare à la férocité sans égale. Comptant parmi les consorts actuels de Morwel, elle exauce tous les souhaits de sa reine quand elle ne prend pas la tête de hordes de barbares dans son éternelle croisade contre le Mal.

Gwynharwyf peut prendre la forme d'un tourbillon de sable étincelant.

Combat

Gwynharwyf entre en rage avant tout combat puis taillade ses ennemis à l'aide de ses *cimeterres saints*.

Les attaques naturelles de Gwynharwyf, ainsi que les armes qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Coup de vent (Sur). Lorsqu'elle est sous forme de cyclone, Gwynharwyf peut porter des coups de vent violents, qui infligent 12d6 points de dégâts sur une ligne de 6 mètres de long (jet de Réflexes, DD 33, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* (DD 21), *charme-personne* (DD 20), *flou* (DD 21), *image miroir* et *mur de vent*, à volonté ; *éclair* (DD 22) et *soins importants* (DD 22), 2 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rage de maître berserker (Ext). Gwynharwyf peut user de rage de berserker jusqu'à 6 fois par jour, mais pas plus d'une fois par rencontre. Elle bénéficie alors d'un bonus de +8 en Force et en Constitution, et d'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elle subit un malus de -2 à la CA. Elle n'est pas fatiguée au terme de sa rage. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le pouvoir de rage de berserker.

Esquive instinctive. Gwynharwyf peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Elle conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Gwynharwyf ne peut plus être prise en tenaille, sauf par un roublard de niveau 30 ou plus (cf. *Guide des Personnages Monstrueux*).

Transformation (Sur). Gwynharwyf peut passer de sa forme naturelle à celle d'un cyclone au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, elle ne peut ni voler ni porter des coups de vent, mais elle peut utiliser ses armes et ses pouvoirs magiques. Sous forme de cyclone, elle peut voler, porter des attaques de coup et des coups de vent, et utiliser ses pouvoirs magiques.

La transformation dure jusqu'à ce que Gwynharwyf décide de changer de forme. La transformation ne peut être dissipée et le paragon ne change pas de forme lorsqu'elle meurt. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer simultanément les deux formes.

Exemple de champion de Gwynharwyf : Sirocco

Sirocco est un bralani entièrement dévoué à Gwynharwyf. Il peut être appelé par le biais d'un sort d'*allié d'outreplan* ou de *contrat*.

Sirocco plonge au cœur de la mêlée avec verve. Durant les combats particulièrement sanglants, il tente de détendre l'atmosphère via plaisanteries et quolibets, aux dépens de ses adversaires bien sûr. Il s'amourache facilement des femmes qui apprécient autant que lui une bonne bagarre.

Sirocco. Bralani (m) ; FP 6 ; Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M ; DV 6d8+18 ; pv 53 ; Init +8 ; VD 12 m, vol 30 m (parfaite) ; CA 22 (contact 14, pris au dépourvu 18) ; BBA +6 ; Lutte +10 ; Att *cimeterre +1 saint* (+11 corps à corps,

1d6+4/18-20) ou *arc long composite +1 saint* [bonus de For de +4] (+11 distance, 1d8+5/x3) ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4) ; Out *cimeterre +1 saint* (+11/+6 corps à corps, 1d6+4/18-20) ou *arc long composite +1 saint* [bonus de For de +4] (+11/+6 distance, 1d8+5/x3) ou coup (+10/+5 corps à corps, 1d6+4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS coup de vent, pouvoirs magiques ; Part don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), résistance au feu (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (17), traits des Extérieurs, transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +8, Vol +7 ; For 18, Dex 18, Con 17, Int 13, Sag 14, Cha 14.

Compétences et dons. Acrobaties +13, Concentration +12, Déplacement silencieux +13, Détection +13, Diplomatie +4, Discrétion +13, Dressage +11, Équitation +6, Évasion +13, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +13, Psychologie +11, Saut +10 ; Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance.

Coup de vent (Sur). Lorsqu'il est sous forme de cyclone, Sirocco peut porter des coups de vent violents, qui infligent 3d6 points de dégâts sur une ligne de 6 mètres de long (jet de Réflexes, DD 16, 1/2 dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* (DD 16), *charme-personne* (DD 15), *flou* (DD 16), *image miroir* et *mur de vent*, à volonté ; *éclair* (DD 17) et *soins importants* (DD 17), 2 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Transformation (Sur). Sirocco peut passer de sa forme naturelle à celle d'un cyclone au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler ni porter des coups de vent, mais il peut utiliser ses armes et ses pouvoirs magiques. Sous forme de cyclone, il peut voler, porter des attaques de coup et des coups de vent, et utiliser ses pouvoirs magiques.

La transformation dure jusqu'à ce que Sirocco décide de changer de forme. La transformation ne peut être dissipée et le bralani ne change pas de forme lorsqu'il meurt. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer simultanément les deux formes.

Possessions. *Bracelets d'armure* +2, *cimeterre +1 saint*, *arc long composite +1 saint* [bonus de For de +4], carquois de 30 flèches normales.

Traits de personnalité. Charmeur, espiègle et impétueux.

ALLIÉS CÉLESTES D'OUTREPLAN

Voici une table regroupant les divers alliés célestes d'outreplan décrits dans ce chapitre.

Alliés d'outreplan	Page
Thræmeus (archon canin, LB)	128
Arkaréon (déva movanic, LB)	136
Teerlyne (Moi2 cervidal, LB)	143
Alygaros (Évo5/sentinelle de Bharraï 1, NB)	149
Sirocco (bralani, CB)	156

Alliés majeurs d'outreplan	Page
Ziamiral (Gue1 archon glaive, LB)	126
Drusulaï (Pal12 nain demi-céleste, LB)	131
Zyd (Pré5/Gue4/faiseur de prodiges 3, NB)	142
Imodocène (Rôd4 asura, CB)	144
Krune (androsphinx demi-céleste, CB)	152

Alliés suprêmes d'outreplan	Page
Olythartu (Barb15 aasimar/chevalier de la vertu 3, CB)	129
Évanshire (Pré1/poing de Raziel 5 déva astral, LB)	133
Feuille d'Or (Dru6/lion de Talisid 5 sylvanien demi-céleste, NB)	140
Serradius (traqueur de Kharash 10 lupinal, NB)	147
Karasel (Ens8/troubadour des étoiles 3 lilende, CB)	154



Illus. de D. Kovacs

Les créatures dépeintes dans ce chapitre ne sont pas des monstres au sens habituel du terme car elles constitueront rarement des adversaires pour les PJ, à moins que ceux-ci ne soient mauvais ou aient des intentions maléfiques. Qu'elles soient convoquées dans le plan Matériel au moyen d'un sort *d'allié d'outreplan*, acquises via le don Familier céleste ou par un biais plus traditionnel, elles font plus souvent office d'alliés et de conseillers œuvrant aux côtés de personnages d'alignement bon.

LE TYPE IMMORTEL

Immortel est un nouveau type de créature décrivant des êtres qui ont péri, mais qui ont fait leur retour à un genre de vie spirituelle. Ils partagent à la fois les caractéristiques des vivants et des morts. Cependant, là où les morts-vivants ne font que singer la vie et violer l'ordre naturel des choses, les immortels conjurent la mort pendant quelque temps afin de s'acquitter d'un dessein vertueux. Là où les morts-vivants tirent leur puissance du plan de l'énergie négative, les immortels sont étroitement liés au plan de l'énergie positive, le lieu de naissance de toutes les âmes. Du reste, les immortels ne sont rien de plus que des âmes désincarnées, parfois pourvues d'un corps, mais souvent dénuées d'enveloppe matérielle et à peine plus tangibles qu'une âme à l'état brut.

Attributs

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal à la moitié de leurs dés de vie (comme un magicien).

- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (4 + modificateur d'Int, 1 minimum) par dé de vie, à multiplier par quatre pour le premier dé de vie.

Traits

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux et les diminutions permanentes de caractéristique. Immunité contre les affaiblissements temporaires de caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution), mais également contre les effets de fatigue et d'épuisement. Contrairement aux morts-vivants, les immortels sont vulnérables à l'absorption d'énergie. À l'instar des créatures vivantes, l'énergie négative leur nuit et l'énergie positive les soigne.
- Immunité contre les effets s'accompagnant d'un jet de Vigueur (à l'exception de l'absorption d'énergie, des effets qui fonctionnent sur les objets et des effets inoffensifs).
- Ne peut avoir recours à l'action de charge.
- Exploite le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.

- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais détruit sur-le-champ quand les points de vie tombent à 0 ou moins.
- N'est pas affecté par les sorts et pouvoirs de *rappel à la vie* et de *réincarnation*. *Résurrection* et *résurrection suprême* fonctionnent si l'immortel visé le veut bien. Ces sorts font de l'immortel la créature vivante qu'il était avant d'acquiescer ce type.
- Les prêtres d'alignement mauvais sont capables de renvoyer ou de détruire les immortels comme les prêtres d'alignement bon le font à l'égard des morts-vivants. Les prêtres bons et les paladins peuvent intimider, contrôler ou augmenter le moral des immortels comme les prêtres mauvais le font à l'égard des morts-vivants.
- *Consécration* et *sanctification* offrent aux immortels les mêmes avantages que *profanation* et *sanctification maléfique* aux morts-vivants. De même, *profanation* et *sanctification maléfique* leur causent autant de tort que *consécration* et *sanctification* aux morts-vivants. *Annihilation de mort-vivant* et *invisibilité pour les morts-vivants* fonctionnent également contre les immortels. *Détection des morts-vivants* et *perception de la mort* révèlent également les immortels et permettent au lanceur de sorts de les distinguer de simples morts-vivants. Les lanceurs de sorts d'alignement mauvais peuvent être étourdis par une aura surpuissante d'immortel, comme les lanceurs de sorts bons le sont parfois par celle d'un mort-vivant. Quand un immortel se trouve dans la zone d'effet d'une *détection du Bien*, reportez-vous à la ligne « Mort-vivant » du sort *détection du Mal*. *Destruction de mort-vivant* soigne un immortel et l'eau maudite le blesse, comme s'il s'agissait d'un mort-vivant affecté par de l'eau bénite. Une arme de destruction n'affecte pas ce type de créature. Les sorts affichant un effet démultiplié contre les morts-vivants (comme *contact glacial*, *lumière brûlante*, *mur de feu*, *pièce magique* et *rayon de soleil*) agissent de manière tout à fait normale contre les immortels. Ces derniers ne subissent que 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts face à *lumière brûlante*. Les sorts comme *contrôle des morts-vivants*, *contrôle mineur des morts-vivants*, *création de mort-vivant*, *création de mort-vivant dominant* et *immobilisation de morts-vivants* n'affectent ni ne créent d'immortels.
- Les immortels sont formés au maniement de leurs armes naturelles et des armes figurant dans leur profil.
- Ils sont également formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) mentionnée dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Ils ne sont donc pas formés au port de l'armure si aucune n'apparaît dans leur profil.
- Les immortels ne respirent, ne mangent ni ne dorment.

ALÉAX

Les dieux chargent les aléax de punir ceux qui ne respectent pas les préceptes de leur alignement, qui

ne leur font pas les sacrifices adéquats ou qui les courroucent simplement. L'aléax a tout l'air de sa victime, si ce n'est que ses yeux brillent d'une lueur dorée ou argentée.

Cette créature n'existe qu'à partir du moment où un dieu lui donne naissance. Ce dernier lui confère une partie de sa conscience avant de l'envoyer vers sa victime. Quand il apparaît, l'aléax est capable de prononcer quelques mots dans la langue de son dieu (que la victime ne comprendra pas forcément), clamant ainsi la nature des crimes de sa victime et insistant sur le fait que celle-ci doit être punie. Une fois le décret prononcé, l'aléax attaque sans faire de quartier. Il reste alors hermétique aux suppliques et tentatives de discussion de sa cible.

Un dieu ne peut disposer que d'un seul aléax à la fois, et une seule de ces créatures peut traquer une même créature. Enfin, un dieu ne peut charger un nouvel aléax de se venger d'un personnage qui en a déjà tué un.

CRÉATION D'ALÉAX

L'aléax a le profil, les caractéristiques, les particularités, les traits raciaux et les possessions de sa victime (appelée ci-après « créature de base »), à l'exception de ce qui suit :

Type. Devient créature artificielle.

Dés de vie. Deviennent des d10. Un aléax de taille P ou supérieure gagne un nombre de points de vie supplémentaires basé sur sa taille : 10 (taille P), 20 (taille M), 30 (taille G), 40 (taille TG), 60 (taille Gig) ou 80 (taille C). Ces points de vie supplémentaires ne changent pas quand l'aléax adopte une taille inférieure ou supérieure.

Initiative. L'aléax bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux tests d'initiative.

Classe d'armure. L'aléax bénéficie d'un bonus de perfection de +2 à la CA.

Pouvoirs spéciaux. L'aléax acquiert tous les pouvoirs spéciaux de sa victime plus les suivants : *Changement de forme (Mag)*. L'aléax peut user de *changement de forme* à volonté, comme le sort du même nom. En général, il possède une ou deux formes de prédilection associées à la divinité qu'il sert. (Par exemple, l'aléax de Bahamut adopte souvent la forme d'un dragon d'or). Il conserve ses pouvoirs extraordinaires et magiques, quelle que soit sa nouvelle forme. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Lumière brûlante (Mag). Une fois par round, au prix d'une action simple, l'aléax peut tirer des rayons de lumière par le biais de ses yeux. Ces rayons reproduisent les effets d'un sort de *lumière brûlante* (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie de la créature).

Mort subite (Ext). Si l'aléax tue sa victime, l'esprit de celle-ci est instantanément transporté jusqu'au dieu de l'aléax, qui donne au défunt une dernière chance de négocier sa vie. La divinité peut alors lui demander de lui rendre un service, de lui faire une promesse, de lui remettre un objet



magique ou précieux, ou de faire quelque sacrifice. Si le personnage refuse, son esprit est anéanti et il est impossible de le rappeler à la vie.

Si la victime parvient à détruire l'aléax, celui disparaît en compagnie de tout son équipement. Cependant, une partie de l'essence divine qui l'habite ne fait plus qu'un avec le personnage, qui bénéficie immédiatement des avantages suivants : bonus de +2 en Sagesse, bonus d'intuition de +1 aux tests d'initiative, bonus de perfection de +2 à la CA et résistance à la magie égale aux dés de vie de l'aléax. Le courroux de la divinité s'estompe et les offenses qui ont provoqué la création de l'aléax ne se traduiront pas par de nouvelles attaques contre le personnage (qu'il agisse ou non de manière adéquate désormais).

Particularités. L'aléax acquiert toutes les particularités de sa victime plus les suivantes :

Ennemi singulier (Ext). Bien que l'aléax soit visible aux yeux de tous, seule sa victime est capable de lui nuire. Les attaques que portent d'autres créatures sont repoussées, n'infligent pas de dégâts et ne gênent en rien la créature.

Guérison accélérée (Ext). L'aléax récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Pour le reste, ce pouvoir est semblable à la guérison naturelle. Il ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Résistance à la magie (Ext). L'aléax possède une résistance à la magie égale à 10 + dés de vie (ou à celle de sa victime si elle est plus élevée).

Traits des créatures artificielles. Immunité contre le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercion, fantômes, mirages et effets de moral), les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf s'ils affectent également les objets ou s'ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. L'aléax est détruit s'il tombe à 0 pv ou moins. Comme il n'est pas vivant, il est impossible de le rappeler à la vie ou de le ressusciter. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Vision lucide (Mag). L'aléax peut user de *vision lucide* à volonté au prix d'une action libre. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Caractéristiques. Un aléax est dépourvu de valeur de Constitution.

Compétences et dons. Un aléax a les compétences et les dons de la créature de base.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +3.

ARCHON

Quand un dieu loyal bon souhaite se manifester auprès de ses sujets situés dans le plan Matériel, il a généralement recours à des intermédiaires angéliques connus sous le nom d'archons. Archons lumineux, canins et messagers sont décrits dans le *Manuel des Monstres*. Ce sont ceux qui apparaissent le plus fréquemment auprès des mortels. Les personnages qui s'aventurent aux Sept Paradis Ascendants de Céleste ou qui usent de sorts d'allié d'outre-plan auront certainement l'occasion d'entrer en contact avec les puissants archons décrits ci-dessous.

Les archons parlent le céleste, l'inférieur et le draconien, mais ils peuvent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Les archons n'attaquent jamais sans provocation. Ils évitent de faire du mal aux autres créatures d'alignement bon, qu'ils se contentent d'assommer ou de mettre hors de combat à l'aide de leurs pouvoirs magiques s'ils n'ont d'autre choix que de les affronter. Néanmoins, leur colère est terrible à voir, et nul n'est alors à l'abri, quel que soit son alignement.

Les archons préfèrent affronter leurs adversaires au contact, si cela leur paraît prudent. S'ils se savent en infériorité, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rééquilibrer le combat en leur faveur (généralement en appliquant des tactiques de type guérilla ou en restant en retrait pour mieux affaiblir l'ennemi à l'aide de leur magie avant de venir au contact).

Traits des archons. Les archons possèdent les traits raciaux suivants, sauf indication contraire dans leur description.

- **Vision dans le noir** sur 18 mètres et **vision nocturne**.
- **Aura de menace (Sur).** Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon en colère. Les créatures hostiles situées dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et comprend un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 aux attaques, à la CA et aux jets de sauvegarde pendant 24 heures, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant 24 heures.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- **Cercle magique contre le Mal (Sur).** Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)
- **Traits des Extérieurs.** Les archons bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*).
- **Téléportation (Sur).** Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême* à volonté, comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kilos d'objets en plus d'eux-mêmes.
- **Don des langues (Sur).** Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

ARCHON GARDIEN

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m en harnois (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 30 (-1 taille, +12 naturelle, +9 harnois +1 de défense légère), contact 9, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +8/+20

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+10 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : éventration (2d8+12), pouvoirs magiques

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal,

don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'électricité et la pétrification, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (25), téléportation, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9 (+13 contre le poison), Vol +7

Caractéristiques : For 27, Dex 11, Con 17, Int 16, Sag 12, Cha 12

Compétences : Acrobaties -3, Concentration +14, Connaissances (plans) +14, Connaissances (religion) +14, Détection +22, Diplomatie +14, Escalade +14, Fouille +14, Natation +9, Perception auditive +22, Psychologie +12, Saut +14, Survie +1 (+3 pour suivre une piste ou dans les autres plans)

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste

Organisation sociale : solitaire, paire ou escouade (3-5)

Facteur de puissance : 8

Trésor : pas de pièces, biens (x2), _ objets

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 9-18 DV

(taille G), 19-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +7

Aussi grande qu'un ogre, cette créature massive est pourvue d'une fourrure blanche, d'une tête d'ours et d'yeux aussi luisants que des opales noires. Ses grosses pattes blanches sont équipées de griffes noires et effilées. Elle porte un impressionnant harnois ciselé de symboles saints scintillants.

Solennels, les archons gardiens protègent les portes des Sept Paradis, attentifs à toute agression contre ce bastion de l'ordre. Comme ce genre d'attaque arrive rarement, les gardiens ont également pour tâche de surveiller les événements qui se déroulent dans le plan Matériel au moyen de grands bassins magiques de scrutation situés près des portails.

La tête d'ours et la nature affable de l'archon gardien le font parfois passer pour une créature paresseuse, conclusion d'autant plus hâtive lorsque ses griffes et ses mâchoires se referment sur son adversaire.

Les gardiens ne dorment jamais et passent leur temps à contempler le bassin ou le portail qui leur est assigné. Nombre de mortels les qualifient de « veilleurs ». Ils entretiennent davantage de relations avec le monde des mortels que les autres archons, et ils le comprennent d'autant mieux, une fierté dont ils s'enorgueillissent

(parfois un peu trop, ce qui irrite régulièrement les autres archons). En raison des tentations auxquelles ils sont exposés quotidiennement, les archons gardiens succombent plus souvent aux vices du Mal que les autres célestes.

Les archons gardiens ne parlent jamais et communiquent par télépathie. Ils mesurent 3 mètres pour un poids de 325 kilos.

Combat

La plupart des archons gardiens n'aiment pas se battre, mais ils y viennent avec délectation quand il s'agit de protéger les huis menant à Céleste des intrus ou à mener quelque mission de marque au nom des dieux du Bien. Généralement, ils usent de leur détection infailible pour localiser des cibles potentielles avant de se jeter dans la mêlée et d'engager la lutte

pour user de constriction et d'éventration contre leurs adversaires. Leur musculature et leurs griffes effilées en font de redoutables guerriers.

Les armes naturelles d'un archon gardien, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Éventration (Ext). Si l'archon gardien touche une cible à l'aide de ses deux attaques de griffes, il lacère littéralement son adversaire, lui infligeant ainsi 2d8+12 points de dégâts.

Pouvoirs magiques.

Aide, détection de l'invisibilité, détection de la scrutation, détection de pensées (DD 13), flamme éternelle, localisation de créature et scrutation (DD 16), à volonté; bouclier des archons et vision lucide (DD 16), 3 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.*

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 12 + 1/2 DV de l'archon issu de ses niveaux de

classe + son modificateur de Charisme).

Détection infailible (Sur). Un archon gardien connaît instinctivement l'alignement de toute créature située dans un rayon de 18 mètres. Les moyens habituels visant à le masquer, comme *antidétection* ou *détection faussée*, ne sont d'aucune utilité contre une telle créature.



Archon gardien

Esquive instinctive (Ext). L'archon gardien peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Il ne peut être pris au dépourvu que par un roublard de niveau 12 ou plus.

Odorat (Ext). L'archon gardien est capable de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur.

Compétences. Les sens aiguisés d'un archon gardien lui confèrent un bonus de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Cette créature ressemble plus ou moins à un bel humain de grande taille aux somptueuses ailes de plumes. Avant d'entrer au combat, il transforme ses avant-bras en lames embrasées et affûtées.

Les parangons des Sept Paradis chargent les archons glaives de faire respecter les lois célestes, travail pour lequel ils semblent taillés sur mesure.

Les archons glaives se vêtent des tenues les plus simples, n'enfilant un grand manteau que lorsqu'ils souhaitent se fondre dans leur environnement. Cependant, croyant que la justesse de leur mission ne saurait souffrir le moindre subterfuge, peu d'entre eux prennent la peine de se cacher. La beauté des ailes d'un archon glaive n'est pas sans rappeler celles des plus magnifiques aigles géants. Quand il est en colère ou sur le point d'engager le combat,

l'archon glaive transforme ses avant-bras de manière à adopter les propriétés d'épées longues de feu et saintes.

Les archons glaives parlent le céleste et l'inferral. Ils mesurent 3 mètres et pèsent 275 kilos.

Combat

À moins que la situation ne nécessite l'utilisation d'une arme précise, les archons glaives préfèrent avoir recours à leurs lames brachiales au combat. Bien que la plupart aiment se battre, ils saisissent parfaitement l'importance des pouvoirs magiques qui leur ont été conférés. De fait, ils n'utilisent leur plongeon désincarnant que face aux adversaires qui ont transgressé les lois de Céleste ou aux ennemis jurés des dieux loyaux bons.

Les armes naturelles d'un archon glaive, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Lames brachiales (Ext). Au prix d'une action libre, un archon glaive peut modeler la chair et les os de ses avant-bras, durcissant et affilant la

ESK 03 matière organique qui les compose jusqu'à former de puissantes lames magiques. Il les manie sur le principe d'épées longues et bénéficie alors des propriétés d'épées longues +2 de feu et sainte.

Il peut retrouver l'usage habituel de ses mains au prix d'une nouvelle action libre. Il est impossible de le désarmer ou de briser ses lames brachiales, qui reprennent automatiquement leur forme de membres s'il est tué.

Plongeon désincarnant (Sur). Trois fois par jour, un archon glaive peut tenter d'anéantir une créature vivante en exécutant

ARCHON GLAIVE

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 11d8+22 (71 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +11/+22

Attaque : lame brachiale (+20 corps à corps, 1d8+9/19-20 plus 2d6 saints plus 1d6 feu)

Attaque à outrance : 2 lames brachiales (+20 corps à corps, 1d8+9/19-20 plus 2d6 saints plus 1d6 feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : lames brachiales, plongeon désincarnant, pouvoirs magiques,

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (26), téléportation, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9 (+13 contre le poison), Vol +9

Caractéristiques : For 25, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 17

Compétences : Concentration +13, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +12, Décryptage +12, Déguisement +14, Diplomatie +17, Discrétion +12, Équilibre +14, Fouille +12, Psychologie +14, Renseignements +15, Survie +2 (+4 pour suivre une piste ou dans les autres plans)

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Science de l'initiative

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste

Organisation sociale : solitaire, paire ou escouade (3-5)

Facteur de puissance : 11

Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 12-21 DV (taille G), 22-33 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +9



Archon glaive

une attaque en piqué. Il fond alors littéralement sur sa cible, l'étripe à l'aide de ses lames brachiales et envoie son âme purger une peine d'emprisonnement aux Sept Paradis Ascendants.

Effectuez une charge en vol normale. Si l'archon ne parvient pas à blesser son adversaire, l'attaque de plongeon désincarnant est tout de même dépensée. Dans le cas contraire, le sujet doit effectuer un jet de Vigueur (DD 17). En cas de réussite, la cible subit simplement les dégâts de l'attaque. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

En cas d'échec, l'attaque réduit le corps de la cible en miettes et tue celle-ci instantanément. De plus, son âme est incarcérée dans une grande prison des Sept Paradis Ascendants de Céleste jusqu'à ce que les archons qui sont chargés de gérer les geôles décident de la libérer.

Toute libération passe par un marché conclu avec un archon royal. Le prix de la liberté prend généralement la forme d'une quête menée au nom du Bien ou de l'ordre. Ce type d'agent du Bien ne relâche jamais l'âme d'une créature inexpiable.

Pouvoirs magiques. Aide, divination, flamme éternelle, localisation d'objet, localisation de créature et message, à volonté ; communion, marque de la justice, rejet du Chaos (DD 18) et salaire du péché* (DD 19), 3 fois/jour ; contact d'adamantium* (DD 19), 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 20).

Compétences. L'archon glaive présente une profonde compréhension de l'ordre, de la détection et du péché, ce qui lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Psychologie et de Renseignements.

ARCHON HIBOU

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 10d8+40 (85 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +5 Dex, +10 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : abattée, pouvoirs magiques, rayons oculaires

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (25), téléportation, traits des Extérieurs, *transmutation de la pierre en chair*, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +11 (+15 contre le poison), Vol +14

Caractéristiques : For 16, Dex 20, Con 18, Int 17, Sag 25, Cha 15
Compétences : Art de la magie +15, Concentration +15, Connaissances (plans) +15, Déplacement silencieux +17, Détection +23*, Diplomatie +16, Discrétion +13, Évasion +17, Fouille +15, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +19, Premiers secours +19, Psychologie +19, Survie +7 (+9 pour suivre une piste ou dans les autres plans)

Dons : Attaque en vol, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (morsure)

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste

Organisation sociale : solitaire, paire ou volée (3-5)

Facteur de puissance : 11

Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 11-20 DV (taille G), 21-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +8

Archon hibou



Ce grand hibou fait plus de 2,70 mètres de haut. Son plumage va du blanc neige au gris charbon. Ses redoutables serres, son bec crochu et ses grands yeux présentent une teinte argentée.

Les archons hiboux patrouillent les cieux de Céleste et autres plans d'alignement bon. Ils servent principalement d'éclairiers, de messagers et d'espions pour le compte des archons royaux. Parfois, ils font également office d'infanterie volante. En plus de leurs devoirs habituels, les archons hiboux sont également chargés de la protection de créatures célestes mineures et des animaux en particulier. Ainsi, tous ceux qui font du mal à ces créatures dans les plans supérieurs s'attirent inévitablement leur ire.

Les archons hiboux annoncent rarement leur présence. Quand ils remarquent une menace potentielle, ils préviennent leurs supérieurs avant d'intervenir. Cependant, ils sont capables de gérer des problèmes en toute autonomie. Ils n'ont pas besoin de sommeil et passent le plus clair de leur temps dans les airs. Régulièrement, ils quittent les cieux pour retrouver leurs alliés terrestres ou se rendre à la cour des parangons célestes. Ils sont censés faire des rapports quotidiens à leurs supérieurs, en les informant notamment de toute menace qui plane sur leur plan de résidence.

Les archons hiboux mesurent 2,40 mètres et pèsent 150 kilos. Ils parlent le céleste, le draconien, l'inférieur et le sylvestre.

Combat

Le combat n'est pas l'alternative préférée des archons hiboux. Cependant, lorsque les négociations échouent, ils prennent leur envol puis usent de leurs rayons oculaires et de leurs pouvoirs magiques contre leurs adversaires. En grand nombre, ils font preuve d'un grand courage et mitraillent leurs ennemis d'attaques en piqué.

Les armes naturelles d'un archon hibou, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses

adversaires. Ses griffes et son bec sont également considérés comme des armes en argent.

Abattée (Ext). L'archon hibou est capable d'exécuter une attaque en vol semblable à une action de charge, à l'exception de ce qui suit. Il doit voler en direction de sa cible et en ligne droite sur une distance minimale de 12 mètres. Si son attaque est couronnée de succès, il peut tenter d'agripper la cible sans provoquer d'attaque d'opportunité ou infliger des dégâts de griffes doublés (2d8+8 points).

Pouvoirs magiques. *Apaisement des animaux* (DD 13), *charme-animal* (DD 13), *communication avec les animaux*, *dissipation de la magie*, *liberté de mouvement* (sur lui-même uniquement ; toujours actif) et *lueurs féeriques*, à volonté ; *dissipation suprême*, *neutralisation du poison* (DD 16), *orientation* (DD 18) et *renvoi* (DD 16), 3 fois/jour ; *puissance divine* et *réincarnation*, 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rayons oculaires (Sur). Six fois par jour, l'archon hibou est capable de tirer deux rayons de lumière argentée à l'aide de ses yeux. Ceux-ci peuvent

frapper un adversaire situé jusqu'à 36 mètres.

L'archon hibou doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher. En cas de réussite, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être pétrifiée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 17).

Transmutation de la pierre en chair (Mag). Un archon hibou peut user de *transmutation de la pierre en chair* à volonté, comme le sort du même nom (jet de Vigueur, DD 18, annule). Quand il utilise ce pouvoir sur une créature qu'il a pétrifiée à l'aide de ses rayons oculaires (cf. ci-dessus), la cible n'a pas besoin d'effectuer un jet de Vigueur pour survivre à la transformation. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Compétences. La vue aiguisée d'un archon hibou lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Détection. * Dans les zones faiblement éclairées, ce bonus passe à +8.

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (30), *résonance*, téléportation, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +12 (+16 contre le poison), Vol +12

Caractéristiques : For 22, Dex 24, Con 17, Int 18, Sag 16, Cha 22

Compétences : Art de la magie +21, Concentration +20, Connaissances (histoire) +21, Connaissances (plans) +21, Connaissances (religion) +21, Détection +20, Diplomatie +25, Fouille +21, Intimidation +31, Perception auditive +20, Premiers secours +20, Psychologie +28, Survie +3 (+5 pour suivre une piste ou dans les autres plans)

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Verbe de la création

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste

Organisation sociale : solitaire ou cour (1 archon royal plus 1d4 archons glaives et 1d4 archons hiboux)

Facteur de puissance : 15

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 15–29 DV (taille G), 30–42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +10

Cette grande créature au port royal est dotée d'une peau dorée et de magnifiques yeux bleus qui vous emplissent d'amour et de chaleur. Son visage à la fois sublime et stoïque arbore une expression inébranlable qui laisse deviner une conviction et une sagesse inouïes. Si cet être glorieux est dépourvu d'ails, il porte un harnois d'or ouvragé et une grande épée recouverte de runes.

Les esprits des Sept Paradis de Céleste se réunissent dans de grandioses cités au travers des sept strates du plan. Puissantes incarnations du Bien et de la Loi, les archons royaux régissent ces villes en prenant un soin tout particulier à maintenir l'ordre et en se consacrant pleinement aux puissances du Bien. Ce sont les juges des Paradis, qui se chargent parfois de prononcer les sentences des pires félons. Leurs devoirs requièrent une patience et une attention de tous les instants, aussi la plupart n'aiment-ils pas être appelés dans le plan Matériel. Cependant, quand on parvient à s'entendre avec eux, ils constituent des alliés particulièrement efficaces.

Les archons royaux sont les plus grands de leur race, certains spécimens dépassant les 3 mètres. Contrairement à la plupart des archons, ils n'ont pas d'ails. Leurs croyances leur confèrent néanmoins la faculté de prendre les airs. Leur visage est le canon de la beauté humaine, mais tous arborent une expression froide et



Archon royal

Non Spencey 09

ARCHON ROYAL

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 14d8+42 (105 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 9 m en harnois (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 40 (–1 taille, +7 Dex, +12 naturelle, +12 harnois +4), contact 16, pris au dépourvu 33

Attaque de base/lutte : +14/+24

Attaque : épée à deux mains +1 vorpale de taille G (+21 corps à corps, 2d8+10/17–20)

Attaque à outrance : épée à deux mains +1 vorpale de taille G (+21/+16/+11 corps à corps, 2d8+10/17–20)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, regard pénitentiaire

Illus. by M. Neilson

résolue, signe qu'ils n'hésitent pas à prendre les décisions les plus difficiles. Enfin, leur regard brille de l'amour qu'ils vouent aux plans supérieurs.

Les archons royaux parlent l'abyssal, le céleste, le draconien et l'inferral. Ils mesurent 3,60 mètres et pèsent 350 kilos.

Combat

Les archons royaux laissent leurs cousins (plus particulièrement les archons glaives et les archons hiboux, qui les servent directement) se salir les mains durant les interminables batailles menées contre les forces du Mal, se contentant de mener les archons angéliques au travers de l'exemple pour rester attachés aux affaires de Céleste. Quand il leur faut affronter leurs ennemis, ils n'en constituent pas moins de redoutables adversaires. Ils se ruent alors dans la mêlée, se défaisant de leurs ennemis au moyen de leur regard pénitentiaire et de leur épée à deux mains +1 vorpale. Connues au travers des plans extérieurs, ces armes font partie intégrante des archons qui les manient. Du reste, ceux qui parviennent à en voler une sont rapidement les cibles d'attaques des alliés et serviteurs de l'archon en question.

Les armes qu'un archon royal manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et loyal pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. Annulation d'enchantement, bénédiction d'arme, communication à distance, détection de l'invisibilité, détection du Mal, détection du mensonge (DD 20), dissipation suprême, marque de la justice, neutralisation du poison (DD 20), pénitence, restauration (DD 18), sanctification, soins intensifs (DD 20), vision bénie* et vision des cieux* (DD 17), à volonté ; bannissement (DD 22), bouclier des archons*, châtiment vertueux* (DD 23), décret (DD 23), épée sainte, faveur divine, festin des héros, guérison suprême (DD 23), orientation (DD 22), protection contre la mort (DD 20), rappel à la vie, restauration suprême (DD 22), vision lucide (DD 21), 3 fois/jour ; résurrection, 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Regard pénitentiaire (Sur). Toute créature non loyale bonne située dans un rayon de 9 mètres d'un archon royal doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) si elle croise son regard. En cas d'échec, elle tombe temporairement sous son influence. Le sujet est alors pris de remords quant aux choix qui l'ont éloigné de la voie du Bien et de la Loi (même s'il en est fier d'ordinaire). L'intensité des remords et les effets de jeu attenants dépendent de son alignement. Comparez celui-ci à la table ci-dessous en cumulant les effets applicables. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

La victime est libre d'agir à sa guise (voire d'attaquer l'archon royal) tant qu'elle est sous l'effet du regard pénitentiaire. L'effet persiste chaque round, jusqu'à ce que le sujet réussisse un jet de Volonté. De son côté, l'archon royal peut activer ou désactiver ce pouvoir à chaque round, au prix d'une action libre. Par contre, il est impossible de le désactiver au round où il a été activé (et vice versa).

Axe Loi/Chaos

Neutre. La victime est assaillie par des visions religieuses durant lesquelles des légions angéliques lui reprochent de s'être écartée de la véritable voie du Bien et de la Loi. Elle est alors fatiguée.



Asura

Chaotique.

D'insoutenables visions infernales s'attaquent à la conscience de la victime, causant des dégâts psychologiques tels qu'elle en devient épuisée.

Axe Bien/Mal

Neutre. Les tourments du regret provoquent des cloques douloureuses. La victime subit 10 points de dégâts.

Mal. La culpabilité et la détresse provoquent de l'urticaire et des démangeaisons psychosomatiques. La victime subit 20 points de dégâts.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté (DD 25).

Résonance (Mag). Les archons royaux sont capables d'investir les mortels de leur puissance. Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 2.

Compétences. Les archons royaux gouvernent les cités des Sept Paradis et rendent la justice auprès des mortels et des suppliants. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Intimidation et de Psychologie.

ASURA

Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)
Classe d'armure : 26 (+2 Dex, +6 naturelle, +6 cuirasse en mithral +1, targe +1), contact 12, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : cimeterre +1 de feu (+13 corps à corps, 1d6+4/18-20 plus 1d6 feu) ; ou griffes (+11 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; ou arc long composite de maître (+11 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : cimeterre +1 de feu (+13/+8 corps à corps, 1d6+4/18-20 plus 1d6 feu) ; ou 2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+3/19-20) et cimeterre +1 de feu (+8 corps à corps, 1d6+2/18-20 plus 1d6 feu) ; ou arc long composite de maître (+11/+6 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, vent brûlant

Particularités : immunités, réduction des dégâts (5/fer froid ou Mal), résistance à la magie (19, 23 contre les sorts du mal et les sorts lancés par des Extérieurs d'alignement mauvais), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +8

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 14, Cha 17

Compétences : Concentration +13, Connaissances (plans) +11, Détection +15, Diplomatie +16, Évasion +9, Intimidation +14, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligo-ter), Perception auditive +15, Psychologie +13, Survie +2 (+4 dans les autres plans)

Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Résistance à la magie exaltée, Science du critique (griffes) (B), Vigilance

Environnement : plans supérieurs

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-12)

Facteur de puissance : 8

Trésor : pas de pièces, pas de biens, objets (x2)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 9-12 DV (taille M), 13-18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +6

Votre attention est d'abord attirée par le regard perçant et embrasé de cette créature, puis par la longue chevelure cuivrée qui encadre son visage blafard. Sa peau est d'un blanc marbre, et ses jambes s'achèvent par des serres aiguës de couleur rubis. Enfin, des ailes de flammes crépitantes jaillissent de ses épaules.

Noble combattant, l'asura vit dans l'ensemble des plans supérieurs, servant avec le plus grand zèle les dieux au titre de messager et de héraut. Parfois, une de ces créatures est envoyée en mission dans d'autres plans, porteuse d'un message annonçant une vengeance, un châtimeur ou la mort à ceux qui ont défié ou courroucé l'une des puissances d'en haut. Certains célestes les trouvent impertinentes et trop violentes. Cependant, la plupart des asuras s'enorgueillissent de leur faculté à intimider et à corriger les félons.

Les asuras se méfient des anges (et plus particulièrement des anges loyaux) et les voient comme des rivaux dans leur quête visant à s'attirer les faveurs des dieux du Bien. En raison de la nature de ces deux types de créatures, aucune n'a recours à la violence, au double jeu ou aux méthodes sournoises, mais le mépris est évident.

Les asuras mesurent environ 1,95 mètre pour un poids de 90 kilos. Ils parlent le céleste.

Combat

Les asuras voyagent léger. Ils préfèrent le cimeterre et l'arc. En général, ils possèdent l'équipement suivant : cuirasse en mithral +1, targe +1, cimeterre +1 de feu, trompe de l'anathème (décrite dans le Chapitre 6), arc long composite de maître (bonus de For de +3), carquois de 20 flèches normales.

Les armes naturelles d'un asura, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. Détection du Bien, détection du Mal, détection du mensonge (DD 15) et vision lucide, à volonté ; cercle magique contre le Mal (sur lui-même uniquement), châtimeur sacré (DD 16) et métamorphose (sur lui-même uniquement, formes d'humanoïdes seulement), 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les

DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vent brûlant (Sur).

L'asura peut battre des ailes au prix d'une action simple et générer une vague de chaleur fulgurante qui inflige 2d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 4,50 mètres.

Immunités. Les asuras sont immunisés contre le feu, la pétrification, les charmes et la coercition.

Traits des Extérieurs.

Les asuras bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie ou ressuscités (sauf par miracle, résurrection suprême, souhait ou souhait limité).

BARIAUR

Cette créature ressemble légèrement à un centaure, mais il combine les traits d'un humain et d'un bélier plutôt que ceux d'un humain et d'un cheval. En effet, de la taille aux pieds, il s'agit bel et bien d'un grand bélier. Pour le reste, il a tout l'air d'un humain, à l'exception des deux cornes incurvés qui jaillissent de son front.

Les bariaurs parcourent les collines et les forêts d'Ysgard, protégeant toutes les créatures originaires de ce plan. Quand le Mal se



Défenseur bariaur d'Ysgard

présente à eux, ils le traquent jusqu'à à sa source et chargent glorieusement. Créatures nomades, les bariaurs ne restent jamais bien longtemps au même endroit. Leurs troupeaux suivent un leader qui reste à leur tête tant qu'il se montre le plus fort lors des « combats de cornes » (une série de charges comparables aux joutes humaines). Les bariaurs adorent ce genre d'épreuves, qui sont souvent source d'amusement et non de réels concours solennels.

Ils vénèrent Ehlonna, la déesse des forêts, et sont herbivores. Les rôdeurs bariaurs font exception, mangeant parfois de la viande – en particulier celle des créatures des bois qu'ils chassent.

Les bariaurs mesurent 1,80 mètre à l'épaule et pèsent 400 kilos. Ils parlent le commun et le céleste.

Combat

Les bariaurs apprécient un bon combat, chargeant tête baissée au combat. Une fois qu'ils ont pulvérisé la première ligne ennemie, ils foncent dans la mêlée tandis que leurs archers criblent les défenseurs d'une pluie de flèches.

Charge en puissance (Ext). Un bariaur commence souvent le combat en chargeant l'adversaire, baissant la tête pour le marteler de ses cornes. En plus des effets inhérents à la charge, cela permet au bariaur de porter une attaque de corne à son adversaire, lui infligeant 2d6+2 points de dégâts contondants.

Résistance à la magie (Ext). Un bariaur possède une résistance à la magie égale à 11 + son niveau de classe.

Traits des bariaurs (Ext). Les bariaurs possèdent les traits raciaux suivants :

- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- Quadrupède. En tant que quadrupèdes, les bariaurs bénéficient d'un bonus de +4 aux tests visant à résister à une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe. Leur capacité de charge est 1,5 fois supérieure à celle d'une créature de leur Force. Cependant, ils doivent porter une barde et non une armure classique (pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré de la page 123 du *Manuel des Joueurs*). Enfin, ils sont incapables de porter des bottes conçues pour des humanoïdes.

	Bariaur Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G	Défenseur bariaur d'Ysgard, rôdeur de niveau 6 Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	3d8+3 (16 pv)	3d8+3 plus 6d8+6 (49 pv)
Initiative :	+0	+0
Vitesse de déplacement :	9 m en barde d'écailles (6 cases) ; vitesse de base 12 m	12 m (8 cases)
CA :	14 (-1 taille, +4 barde d'écailles, +1 targe), contact 9, pris au dépourvu 14	15 (-1 taille, +4 barde de cuir cloutée +1,+2 targe en bois +1 à pointes), contact 9, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+3/+8	+9/+15
Attaque :	cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; ou arc long composite (+2 distance, 1d8+1/x3) ; ou sabot (+4 corps à corps, 1d6+2)	cimeterre +1 (+12 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou arc long composite de maître (+9 distance, 1d8+3/x3) ; ou sabot (+10 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance :	cimeterre (+3 corps à corps, 1d6+1/18-20) et 2 sabots (-1 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite (+2 distance, 1d8+1/x3) ; ou 2 sabots (+4 corps à corps, 1d6+2)	cimeterre +1 (+12/+7 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou cimeterre +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+3/18-20) et targe en bois +1 à pointes (+10/+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou arc long composite de maître (+9/+4 distance, 1d8+3/x3)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	charge en puissance (2d6+2)	charge en puissance (2d6+2), ennemi juré (+4 contre les Extérieurs mauvais, +2 contre les humanoïdes mauvais), science du style de combat (à deux armes)
Particularités :	résistance à la magie (11), traits des bariaurs	compagnon animal, empathie sauvage, résistance à la magie (17), traits des bariaurs
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +4, Vol +3 (+5 contre les sorts et les pouvoirs magiques)	Réf +8, Vig +9, Vol +5 (+7 contre les sorts et les pouvoirs magiques)
Caractéristiques :	For 15, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9	For 15, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 9
Compétences :	Acrobaties -1, Déplacement silencieux +3, Détection +8, Diplomatie +1, Discrétion -1, Dressage +5, Équitation +2, Perception auditive +8, Psychologie +6, Saut +5, Survie +6	Acrobaties +2, Déplacement silencieux +11, Détection +8, Diplomatie +1, Discrétion +8, Dressage +9, Équitation +2, Perception auditive +8, Premiers secours +9, Psychologie +6, Saut +8, Survie +6
Dons :	Attaque en puissance, Tir à bout portant	Arme de prédilection (cimeterre), Attaque en puissance, Combat à deux armes (B), Discret, Endurance (B), Pistage (B), Science du combat à deux armes (B), Tir à bout portant, Tir de précision
Environnement :	Domaines Héroïques d'Ysgard	Domaines Héroïques d'Ysgard
Organisation sociale :	solitaire, patrouille (3-12 plus 1 sergent de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6), ou troupeau (10-40 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 2 lieutenants de niveau 5 et 2 capitaines de niveau 7)	solitaire ou patrouille (3-12)
Facteur de puissance :	3	9
Trésor :	normal	normal
Alignement :	souvent chaotique bon	toujours chaotique bon
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+2	+2

Compétences. Les sens aiguisés du bariaur lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive (inclus dans le profil ci-dessus).

Défenseur bariaur d'Ysgard

Ces bariaurs patrouillent les Domaines Héroïques d'Ysgard, défendant les régions sauvages et les communautés habitées contre les incursions du Mal. Le défenseur d'Ysgard type possède les aptitudes et l'équipement suivants.

Sorts préparés (1). 1^{er} — *yeux de l'avoral*. Niveau 1 de lanceur de sorts. DD de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort.

Compagnon animal (Ext). Habituellement, le compagnon d'un défenseur bariaur est un blaireau, un aigle, un faucon ou une chouette.

- Quadrupède. En tant que quadrupèdes, les bariaurs bénéficient d'un bonus de +4 aux tests visant à résister aux bousculades et aux crocs-en-jambe. Leur capacité ce charge est 1,5 fois supérieure à celle d'une créature de leur Force. Cependant, ils doivent porter une barde et non une armure classique (pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré de la page 123 du *Manuel des Joueurs*). Enfin, ils sont incapables de porter des bottes conçues pour des humanoïdes.
 - Vision dans le noir sur 18 mètres.
 - Dés de vie raciaux. Un Bariaur débute avec trois niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 3d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +3 et Vol +3.
 - Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un bariaur lui donnent un nombre de points de compétence égal à 6 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Perception auditive, Saut et Survie.
 - Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un bariaur lui confèrent deux dons.
 - Bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.
 - *Langages*. D'office : céleste et commun.
- Classe de prédilection.* Rôdeur.
- *Ajustement de niveau.* +2.

CHIEN-LUNE

Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 9d8+9 (49 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 20 (+2

Dex, +7 naturelle, +1 parade),

contact 13, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : morsure (+12 corps à

corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure

(+12 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge :

1,50 m/ 1,50 m

Attaques spéciales :

aboi, aboiement, hur-

lement, plainte, pouvoirs magiques

Particularités : chance, *communication avec les canidés*, esquive extraordinaire, motif d'ombre, odorat, résistance à la magie (23, 27 contre les sorts du mal et les sorts lancés par des Extérieurs d'alignement mauvais), sens surdéveloppés, soins apaisants, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), télépathie, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9, Vol +11

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 12, Int 15, Sag 16, Cha 17

Compétences : Acrobaties +4, Concentration +13, Connaissances (plans) +14, Déplacement silencieux +18, Détection +17, Diplomatie +17, Discrétion +18, Équilibre +4, Intimidation +15, Perception auditive +17, Psychologie +15, Saut +15, Survie +3 (+5 dans les autres plans)

Dons : Esquive, Résistance à la magie exaltée, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée



Chien-lune

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de classe de rôdeur du même nom.

Possessions. *Barde de cuir cloutée* +1, *rondache en bois* +1 à pointes, *cimetière* +1, *arc long composite de maître* (bonus de For de +2) et 20 *flèches* +1.

Personnages bariaurs

Voici les traits raciaux des centaures :

- +4 en Force, +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte, peut soulever et transporter une charge double de celle d'une créature de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de base au sol d'un bariaur est de 12 mètres. Sa vitesse de déplacement tombe à 9 mètres quand il porte une armure lourde ou intermédiaire.

Organisation sociale : solitaire ou meute (2–8)

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 10–13 DV (taille M), 14–27 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +8

Ce chien de la taille d'un homme ressemble fortement à un loup au pelage noir. Il arbore des traits humains, parmi lesquels des pattes antérieures pourvues de pouces opposables. Ses yeux, obsédants, ne sont pas sans rappeler deux orbes d'obsidienne éclatants.

Le chien-lune est le pendant bon du sinistre chien de Yeth, avec lequel on le confond souvent. Il est originaire de l'Élysée et défend la cause du Bien. En gros, il fait la taille d'un homme de grande taille à quatre pattes. Ses pattes avant sont capables d'effectuer des manipulations limitées. Cette créature peut se lever et marcher (à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle) sur les pattes arrière pour pouvoir utiliser ses pattes antérieures.

Les chiens-lune parlent le céleste, le commun et l'inferral, mais ils préfèrent communiquer par télépathie.

Combat

Les chiens-lune sont de redoutables combattants et ils ne lâchent jamais une proie maléfique. Quand un tel adversaire se situe à portée, ils ont recours à leur pouvoir de hurlement, puis usent de leur vilaine morsure.

Aboi (Sur). Quand un chien-lune aboie, il peut créer un effet de *rejet du Mal* au prix d'une action simple. Niveau 12 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Aboiement (Sur). Le chien-lune peut aboyer au prix d'une action simple. Toutes les créatures d'alignement mauvais situées dans un rayon de 24 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être victimes d'un effet de *terreur* (niveau 12 de lanceur de sorts). Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir d'aboiement de ce chien-lune pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de son et mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Hurlement (Ext). Quand un chien-lune hurle, toutes les créatures d'alignement mauvais situées dans un rayon de 12 mètres subissent 1d4+4 points de dégâts par round, sans compter l'effet de terreur de l'aboiement. Les créatures extraplanares d'alignement mauvais situées dans un rayon de 12 mètres sont victimes d'un effet de *renvoi* (niveau 12 de lanceur de sorts). Si plusieurs chiens-lune se trouvent dans un rayon de 12 mètres d'une telle créature, celle-ci n'effectue qu'un jet de sauvegarde, mais le niveau de lanceur de sorts de l'effet de *renvoi* augmente de +2 pour chaque chien-lune en plus du premier.

Plainte (Sur). Au prix d'une action libre, le chien-lune peut pousser une plainte qui dissipe automatiquement les illusions dans un rayon de 4,50 mètres.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, détection des collets et des fosses, vision bénie** et *vision magique*, toujours actifs ; *antidétection* (DD 16), *forme éthérée, invisibilité suprême* (DD 17), *lumière, lumières dansantes, nappe de brouillard, projection astrale* (sur lui-même uniquement) et *ténèbres*, à volonté ; *déguisement* et *image miroir*, 3 fois/jour ; *convocation d'ombres suprême* (DD 20), 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Chance (Sur). Le chien-lune bénéficie d'un bonus de chance de +2 aux jets de sauvegarde (inclus dans le profil ci-dessus).

Communication avec les canidés (Mag). Le chien-lune peut user de *communication avec les animaux* (niveau 12 de lanceur de sorts) pour communiquer avec tout canidé, ce qui inclut bien entendu chiens et loups. Ce pouvoir fonctionne à volonté.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le chien-lune réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Motif d'ombre (Sur). Dans des conditions de faible luminosité, le chien-lune peut se déplacer et manipuler les ombres qui l'entourent pour créer un motif spécial. Cela lui coûte une action complexe et le motif dure aussi longtemps que le monstre se concentre dessus, puis 2 rounds par la suite. Le motif prend la forme d'une émanation de 15 mètres autour du chien-lune. Les créatures d'alignement mauvais situées dans la zone sont fascinées comme si elles étaient victimes d'un effet de *leurs hypnotiques* (niveau 10 de lanceur de sorts). Un jet de Volonté (DD 17) est permis pour résister à l'effet. Les créatures d'alignement bon situées au sein de l'effet bénéficient de *protection contre le Mal* et de *regain d'assurance*. Le DD de sauvegarde de l'effet de *leurs hypnotiques* est lié au Charisme.

Odorat (Ext). Le chien-lune est capable de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur.

Sens surdéveloppés (Ext). Le chien-lune voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir sur 18 mètres.

Soins apaisants (Sur). En léchant une plaie, le chien-lune peut reproduire l'un des effets suivants, une fois par sujet et par jour : *guérison des maladies, ralentissement du poison* et *soins légers*. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Télépathie (Sur). Le chien-lune peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 15 mètres).

Compétences. Le chien-lune bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion et de Déplacement silencieux.

CRÉATURE SANCTIFIÉE

Quand une créature d'alignement mauvais est la cible d'un sort de *sanctification du félon*, elle renonce aux particularités, attaques et pouvoirs maléfiques dont elle dispose. Elle acquiert des pouvoirs bienveillants. En revanche, son apparence ne change en rien et elle n'est pas obligatoirement acceptée par les autres créatures du Bien. Cela explique que de nombreuses créatures sanctifiées usent de magie pour changer de forme afin que leurs intentions les plus louables et leur profond désir de rédemption ne soient pas gâchés par leur vile apparence.

Beaucoup de créatures sanctifiées sont prises d'un désir ardent de racheter leurs méfaits passés en réalisant des exploits et des actes désintéressés. Elles soutiennent alors la cause du Bien avec autant de zèle qu'un archon. Certaines s'efforcent d'anéantir le Mal où qu'il se trouve, alors que d'autres préfèrent persuader les êtres maléfiques de se mettre en quête d'illumination. Pourvues d'une nouvelle vision des choses, nombre de créatures sanctifiées se sentent obligées de prendre les armes pour protéger la veuve et l'orphelin. Parfois, elles se joignent aux efforts de célestes et d'aventuriers d'alignement bon pour combattre le Mal de front.

Une créature sanctifiée qui se tourne de nouveau vers le Mal, délibérément ou non, perd tous les avantages que procure cet archétype. Elle retrouve donc la condition qui était sienne avant de faire l'acquisition de l'archétype.

Exemple de créature sanctifiée

Jeune dragon rouge sanctifié

Dragon (feu) de taille G

Dés de vie : 10d12+30 (95 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 45 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 2d6+5) ; ou rayon de lumière (+14 contact à distance, 5d6 contre les adversaires maléfiques)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 2d6+5), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+10 corps à corps, 1d6+2) et queue (+10 corps à corps, 1d8+8) ; ou rayon lumineux (+14 contact à distance, 5d6 contre les adversaires maléfiques)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure)

Attaques spéciales : rayon de lumière, souffle

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre le feu, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (23), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +8

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 12, Sag 13, Cha 12

Compétences : Bluff +14, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +16, Diplomatie +18, Fouille +14, Intimidation +16, Perception auditive +16, Psychologie +14, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (griffes), Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2-5)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal (x3)

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : par catégorie d'âge ou par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +7

Un dragon rouge sanctifié ressemble à n'importe quel autre membre de son espèce, mais ses yeux luisent telles des gemmes de lumière dorée. De plus, il est toujours propre de sa personne. Jadis égoïste et cupide, il aspire désormais à de plus nobles idéaux, lutant pour aider son prochain et pour vaincre le Mal.

Combat

Les armes naturelles d'un dragon rouge sanctifié, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Rayon de lumière (Sur). Une fois par round, au prix d'une action simple, le dragon rouge sanctifié peut tirer un rayon de lumière par le biais des yeux. Il s'agit d'une attaque de contact à distance qui a une portée maximale de 18 mètres. Elle inflige 5d6 points de dégâts aux êtres d'alignement mauvais et n'a aucun effet contre les autres créatures.

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 4d10 points de dégâts de feu ; jet de Réflexes (DD 18).

Aura de menace (Sur). Une aura extrêmement intimidante entoure le dragon rouge sanctifié. Les créatures hostiles situées dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 20) pour résister à son effet. En cas d'échec, le sujet subit un malus de -2 à l'attaque, à la CA et aux sauvegardes pendant une journée entière, ou jusqu'à ce qu'il réussisse à frapper le dragon rouge sanctifié. Une cible résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher le dragon ne peut plus être affectée par l'aura de menace de celui-ci pendant une journée entière.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Le dragon rouge sanctifié est protégé par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau 10 de lanceur de sorts).



Dragon rouge sanctifié

Don des langues (Sur). Le dragon rouge peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau 10 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Création d'une créature sanctifiée

L'archétype acquis « créature sanctifiée » peut être ajouté à n'importe quelle créature d'alignement mauvais (appelée ci-après « créature de base »), à l'exception des Extérieurs pourvus du sous-type Mal. La créature sanctifiée conserve son type. Les Extérieurs acquièrent le sous-type Bien et perdent l'un des suivants (le cas échéant) : baatezu (diable), tanar'ri (démon) et yugoloth. Si la créature de base est pourvue de l'archétype fiélon, elle perd celui-ci, sans oublier les attaques spéciales et les particularités qu'il confère. Elle conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Attaques. La créature sanctifiée conserve toutes ses armes naturelles et ses bonus à l'attaque. Ses armes naturelles, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Attaques spéciales. La créature sanctifiée perd ses pouvoirs magiques et surnaturels, mais elle conserve ses pouvoirs extraordinaires. Elle acquiert le pouvoir spécial de rayon de lumière (décrit ci-dessous).

Rayon de lumière (Sur). Une fois par round, au prix d'une action simple, la créature sanctifiée peut tirer un rayon de lumière par le biais des yeux ou de la main. Il s'agit d'une attaque de contact à distance qui a une portée maximale de 18 mètres. Elle inflige aux

créatures d'alignement mauvais 1d6 points de dégâts tous les 2 DV de la créature sanctifiée, mais elle n'a aucun effet contre les autres créatures.

Particularités. La créature sanctifiée perd ses pouvoirs magiques et surnaturels, mais elle conserve ses pouvoirs extraordinaires. Si elle est pourvue d'une réduction des dégâts que les armes bonnes sont capables de vaincre, elle acquiert une réduction des dégâts dont les armes mauvaises sont capables de triompher.

Elle acquiert également les particularités qui suivent :

Aura de menace (Sur). Une aura extrêmement intimidante entoure la créature sanctifiée. Les créatures hostiles situées dans un rayon de 6 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV de la créature sanctifiée + son modificateur de Cha) pour résister à son effet. En cas d'échec, le sujet subit un malus de -2 à l'attaque, à la CA et aux sauvegardes pendant une journée entière, ou jusqu'à ce qu'il réussisse à frapper la créature sanctifiée. Une cible résistante à ce pouvoir ou parvenant à toucher la créature sanctifiée ne peut plus être affectée par l'aura de menace de celle-ci pendant une journée entière.

Cercle magique contre le Mal (Sur). La créature sanctifiée est protégée par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de dés de vie de la créature sanctifiée, jusqu'à un maximum de 14).

Don des langues (Sur). Une créature sanctifiée peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme si elle bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de dés de vie de la créature sanctifiée, jusqu'à un maximum de 14). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Dons. La créature de base perd ses éventuels dons maléfiques (cf. *Les Chapitres Interdits*) et ne les remplace pas. Si elle est dotée du sous-type Bien, elle a désormais accès aux dons exaltés.

Environnement. Comme la créature de base, mais le plan de résidence est sans doute un plan supérieur.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Alignement. Toujours bon. L'axe Loi/Chaos de la créature sanctifiée ne change pas.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.



ÉLADRIN

Les éladrins sont des célestes chaotiques bons, de lointains cousins des gardinals neutres bons et des archons loyaux bons. Au sein de leurs rangs, on trouve les bralanis et les ghaeles, qui sont décrits dans le *Manuel des Monstres*. Les règles visant à créer un personnage ghaele figurent dans le *Guide des Personnages Monstrueux*.

À l'instar de tous les célestes, les éladrins sont les défenseurs du Bien au travers des plans et les ennemis des fiélons. Souvent, ils luttent contre le mal organisé, les régimes tyranniques et l'influence des diables.

Ils ne sont pas moins beaux que les autres célestes mais présentent une apparence féérique, beaucoup plus sauvage que celles des archons, par exemple.

Combat

De tous les célestes, les éladrins sont certainement les plus prompts à se battre car la moindre once d'injustice et d'oppression suffit à attiser leur colère. Leur nature chaotique les rend certes imprévisibles, mais ils ne réalisent jamais d'actes maléfiques. Cependant, contrairement aux archons, ils ne vont pas jusqu'à lutter contre le Mal avant même qu'il ne prenne racine.

Don des langues (Sur). Un éladrin peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Immunités. Les éladrins sont immunisés contre l'électricité et la pétrification.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Les éladrins ont une résistance à l'acide (10) et au froid (10).

COURE

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille TP
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 23 (+2 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/-8

Attaque : dague de taille TP (+11 corps à corps, 1d2-2)

Attaque à outrance : dague de taille TP (+11 corps à corps, 1d2-2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), sous-type éladrin, traits des Extérieurs, transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4 (+8 contre le poison), Vol +3

Caractéristiques : For 6, Dex 24, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 14

Compétences : Concentration +6, Connaissances (plans) +6, Déplacement silencieux +16, Détection +5, Diplomatie +9, Discrétion +24, Évasion +12, Maîtrise des cordes +7 (+9 pour ligoter), Perception auditive +5, Psychologie +5, Survie +0 (+2 dans les autres plans)

Dons : Attaque en finesse

Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 3-6 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +5

Cette créature enjouée ressemble à un elfe minuscule vêtu d'une tenue bigarrée. Il est pourvu d'une chevelure luisante et ébouriffée, mais également de fines ailes qui pendent depuis ses épaules.

Plus petits représentants des éladrins, les coures incarnent l'insouciance et célèbrent le culte de la vie en dansant avec gaité. Ils comptent parmi les messagers et les éclaireurs d'êtres plus puissants, du moins quand ceux-ci parviennent à supporter leur humeur lunatique et les plaisanteries incessantes. Leur raison d'être est le rire. Ils aiment avant tout les espaces dégagés et la lueur des étoiles, ce qui leur permet de faire leurs farces et de danser à leur propre lueur féérique.

Les coures se vêtent des couleurs les plus improbables et adorent les tenues vives au goût franchement discutable. Ils sont également capables de prendre la forme d'une boule de lumière intangible à volonté.

Les coures mesurent 60 centimètres et pèsent une dizaine de kilos. Ils parlent le céleste et le commun.

Combat

Armés de leurs armes minuscules, les coures ne font pas le poids face à des adversaires de grande taille, aussi évitent-ils les confrontations physiques. À moins qu'ils n'aient affaire à de petits Extérieurs maléfiques, comme les diabolotins, les coures voient les combats comme de bons moyens d'aller chercher et de se lier d'amitié avec des célestes plus puissants.

Les armes qu'un coure manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Mal, lueur féérique et lumières dansantes, à volonté ; projectile magique et sommeil (DD 13).* Niveau 4 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Tous les coures sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau 8 de lanceur de sorts). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Transformation (Sur). Le coure peut prendre la forme d'une boule de lumière intangible à volonté. Cette transformation se fait au prix d'une action simple. Sous cette forme, il ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50% de chances de ne pas être affecté par l'attaque, sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force. Il peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit. Il émet de la lumière s'il le souhaite, offrant alors un éclairage sur un rayon maximal de 9 mètres. Il peut modifier l'intensité de la lumière 1 fois par round, au prix d'une action libre.

Compétences. Les coures bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion (inclus dans le profil ci-dessus).

FIRRE

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 8d8+8 (44 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (parfaite)

Classe d'armure : 24 (+2 Dex, +12 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +8/+13

Attaque : épée à deux mains +3 (+16 corps à corps, 2d6+10/19-20) ; ou coup (+13 corps à corps, 1d6+7 plus 1d6 feu) ; ou javeline +5 (+15 distance, 1d6+10)



Attaque à outrance : *épée à deux mains* +3 (+16/+11 corps à corps, 2d6+10/19-20) ; ou *coup* (+13/+8 corps à corps, 1d6+7 plus 1d6 feu) ; ou *javeline* +5 (+15/+10 distance, 1d6+10)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, regard, sorts

Particularités : cercle magique contre le Mal, chant, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (27), sous-type éladrin, traits des Extérieurs, transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7 (+11 contre le poison), Vol +9

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 12, Int 17, Sag 16, Cha 18

Compétences : Art de la magie +9, Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (plans) +8, Déguisement +9 (+11 pour tenir un rôle), Diplomatie +11, Intimidation +6, Psychologie +8, Représentation (une au choix) +12, Survie +3 (+5 dans les autres plans)

Dons : Attaque en vol, Science de l'initiative, Talent (Représentation [compétence choisie])

Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée

Organisation sociale : solitaire ou troupe (2-5)

Facteur de puissance : 10

Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets nonmaux

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 9-16 DV (taille M), 17-24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +10

Cette créature ressemble à un elfe roux aux yeux de braise.

Les firres n'aiment rien de plus qu'une soirée passée à danser et à chanter autour d'un bon feu de camp. Toutefois, cette frivolité apparente dissimule leur rôle de gardiens des arts et de la beauté. Amoureux des belles choses, les firres sont les premiers à prendre les armes pour protéger les œuvres d'art et les artistes qui les créent. Ce sont les éladrins qui voyagent le plus. Ainsi, ils n'hésitent pas à parcourir de grandes distances pour entendre un barde de talent, avoir la chance de voir un coucher de soleil précis ou assister à une belle pièce de théâtre.

Un firre est également capable de se transformer en pilier de feu de 2,40 mètres de haut.

Les firres mesurent 1,80 mètre environ, pour un poids de 75 kilos. Ils parlent le céleste, le commun, le draconien et l'inferral.

Combat

Les firres cherchent à mettre fin aux hostilités avant même qu'elles ne débutent, employant pour cela leur vaste éventail de sorts et de pouvoirs magiques. Quand c'est possible, ils protègent les innocents et les objets précieux alentour avant de se tourner vers leurs ennemis. Au combat, ils évoluent sous la forme de piliers de feu, recourent ensuite leur forme humanoïde pour user de leurs sorts et de leur attaque de regard, puis brandissent leur *épée à deux mains* +3 ou lancent leurs *javelines* +5 (la plupart des firres en portent cinq).

Les armes qu'un firre manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu* (DD 17), *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées* (DD 16), *image prédéterminée* (DD 19), *invisibilité suprême*, *métamorphose* et *mur de feu*, à volonté ; *rayons prismatiques* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Regard (Sur). Sous forme humanoïde, le firre peut porter un regard à une cible située dans un rayon de 18 mètres. Celle-ci

s'enflamme alors. Elle subit 2d6 points de dégâts et est frappée de cécité (comme si elle était victime d'un sort de *cécité/surdité*). Un jet de Vigueur (DD 18) réussi permet d'annuler la cécité. Le DD est lié au Charisme.

Sorts. Sous forme humanoïde, le firre lance des sorts divins comme un prêtre de niveau 12. Il choisit deux domaines parmi les suivants : Bien, Chaos, Feu et Magie.

Exemple de sorts préparés (6/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort). 0 — *assistance divine*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *réparation*, *résistance* ; 1^e — *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *détection du Mal*, *faveur divine*, *rayon d'espoir**, *sanctuaire* ; 2^e — *arme alignée*, *endurance de l'ours*, *immobilisation de personne*, *résistance aux énergies destructives*, *splendeur de l'aigle* ; 3^e — *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *lumière brûlante*, *négation de l'invisibilité*, *prière* ; 4^e — *ancres dimensionnelles*, *don des langues*, *renvoi* ; 5^e — *annulation d'enchantement*, *colonne de feu*, *rejet du Mal* ; 6^e — *dissipation suprême*, *guérison suprême*.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Tous les firres sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau 8 de lanceur de sorts). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Chant (Sur). Le firre est doté d'une voix ensorcelante qui lui permet d'user de musique de barde et donc d'inspiration vaillante, de *fascination*, d'inspiration talentueuse ou de *suggestion* face à ceux qui l'entendent (cf. *Musique de barde*, dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*). Cependant, contrairement à un barde, le firre peut chanter aussi souvent qu'il le souhaite.

Transformation (Sur). Le firre peut prendre la forme d'un pilier de feu et recouvrer sa forme humanoïde à volonté. Chaque transformation se fait au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, il est incapable de voler ou d'utiliser ses attaques de coup, mais il peut compter sur son regard et ses pouvoirs magiques, attaquer à l'aide d'une arme, chanter et lancer des sorts. Sous la forme d'un pilier de feu, il peut voler, porter des attaques de coup et utiliser ses pouvoirs magiques, mais il est incapable de chanter, de lancer des sorts ou d'exploiter son attaque de regard.

Il conserve une forme donnée jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter l'autre. La transformation ne saurait être dissipée. De plus, il conserve sa forme en cours s'il est tué. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer les deux formes à la fois.

SHIRADI

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 12d8+60 (114 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +12/+23

Attaque : *chaîne cloutée* +1 *sainte* de taille TG (+19 corps à corps, 2d6+11 plus 2d6 saints) ; ou *coup* (+18 corps à corps, 2d6+10 plus rayons lumineux)

Attaque à outrance : *chaîne cloutée*+1 *sainte* de taille TG (+19/+14/+9 corps à corps, 2d6+11 plus 2d6 saints) ; ou *coup* (+18/+13/+8 corps à corps, 2d6+10 plus coup lumineux)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : coup lumineux, pouvoirs magiques

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), résistance à l'acide (10), résistance au

froid (10), résistance à la magie (30), sens des enchantements, sous-type éladrin, traits des Extérieurs, transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +13 (+17 contre le poison), Vol +11

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 20, Int 16, Sag 16, Cha 22

Compétences : Concentration +20, Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (plans) +18, Connaissances (religion) +11, Détection +18, Diplomatie +23, Intimidation +21, Perception auditive +18, Premiers secours +18, Psychologie +28, Renseignements +23, Représentation (une au choix) +21, Survie +3 (+5 dans les autres plans)

Dons : Attaques réflexes, Expertise du combat, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Pouvoir magique consacré, Science du croc-en-jambe

Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 14

Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets normaux

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +12

Mesurant près de 3,30 mètres, cet humanoïde imposant affiche une peau de bronze, des cheveux noirs qui semblent s'agiter de leur propre chef, des oreilles en pointe aux lobes en dents de scie, et des yeux noirs pénétrants. Il fait montre d'une assurance certaine et ses deux ailes de bronze luisent vivement malgré la faible luminosité. Il tient une grosse chaîne cloutée.

Les shiradis combattent au travers des plans pour la liberté, aidant les opprimés et les infortunés où qu'ils se rendent. D'une certaine façon, ce sont les célestes dont la morale est la plus souple car ils sont persuadés que les limites de chacun s'arrêtent là où débute la liberté de leur voisin.

Bien qu'ils agissent souvent sur le coup d'une impulsion, les shiradis combattent inlassablement du côté du Bien, s'intéressant avant tout aux régions et aux conflits où les créatures bonnes ne peuvent agir ou penser en toute liberté.

Le shiradi n'affiche pas la frêle stature des autres éladrins. En plus de son apparence humanoïde, il peut prendre la forme d'un nuage de lumière doré.

Les shiradis pèsent 200 kilos et parlent le céleste, le commun, le draconien et l'inferral.

Combat

Les shiradis ne s'engagent pas au combat à la légère, mais quand ils décident de sévir face à l'injustice, ils attaquent avec un courage et un dévouement sans faille. Durant les premiers rounds, ils tentent de garder leurs ennemis à distance, de manière à pouvoir les frapper à l'aide de leur chaîne tout en lançant des sorts bénéfiques comme *faveur divine* et *bénédiction d'arme*. Ainsi, ils tirent le meilleur parti de leur allonge supérieure et de leurs multiples attaques d'opportunité. Leur nature à la fois créative et individualiste en fait des tacticiens de talent. Du reste, ils usent de l'effet de surprise à chaque fois qu'ils le peuvent.

Les armes qu'un shiradi manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Coup lumineux (Sur). Un shiradi qui prend la forme d'un nuage de lumière peut frapper un adversaire de manière à lui infliger 2d6 points de dégâts. Ce coup est considéré comme une attaque spectrale pour ce qui est de toucher les adversaires intangibles. De plus, les rayons de lumière offrent les effets d'une *dissipation suprême* à cible contre la créature touchée (niveau 12 de lanceur de sorts).

Pouvoirs magiques. Aide, bénédiction, bénédiction d'arme, délivrance de la paralysie (DD 18), délivrance des malédictions (DD 19), détection des mortsvivants, détection du poison, dissipation suprême, faveur divine et regain d'assurance (DD 17), à volonté ; annulation d'enchantement, châtement sacré (DD 20) et restauration (DD 20), 3 fois/jour ; guérison suprême (DD 22) et manteau du Chaos (DD 24), 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Les shiradis bénéficient d'un bonus de sainteté de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à dissiper les sorts et effets de l'école d'Enchantement quand ils lancent *annulation d'enchantement* ou *dissipation suprême*.

Les pouvoirs magiques qui suivent affectent en permanence un shiradi : *détection de l'invisibilité*, *détection du mensonge* (DD 20) et *vision bénie**. Niveau 14 de lanceur de sorts.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Aura de protection (Sur). Au prix d'une action libre, le shiradi peut s'entourer d'une aura de lumière d'un rayon de 6 mètres. Cette aura combine les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle* dont les effets sont doublés (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du shiradi).

Sens des enchantements (Sur). Les shiradis sont automatiquement conscients des effets d'Enchantement qui affectent les créatures situées dans un rayon de 6 mètres.



Transformation (Sur). Le shiradi peut prendre la forme d'un nuage de lumière et recouvrir sa forme humanoïde à volonté. Chaque transformation se fait au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, il est incapable d'utiliser ses attaques de coup, mais il peut voler, lancer ses pouvoirs magiques et attaquer à l'aide d'une arme. Sous la forme d'un nuage de lumière, il peut voler, porter des attaques de coup et utiliser ses pouvoirs magiques, mais il est incapable de manier des armes.

Il conserve une forme donnée jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter l'autre. La transformation ne saurait être dissipée. De plus, il conserve sa forme en cours s'il est tué. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer les deux formes à la fois.

Compétences. Les shiradis bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Psychologie.

TULANI

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M
Dés de vie : 18d8+108 (189 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (parfaite)

Classe d'armure : 36 (+6 Dex, +20 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +18/+23

Attaque : *épée longue +4 de lumière et sainte* (+27 corps à corps, 1d8+9/19-20 plus 2d6 saints); ou rayon onirique (+24 distance, 1d6 Cha)

Attaque à outrance : *épée longue +4 de lumière et sainte* (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+9/19-20 plus 2d6 saints); ou rayon onirique (+24 distance, 1d6 Cha)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : épée de lumière, pouvoirs magiques, rayon onirique, regard

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, musique de barde, réduction des dégâts (15/fer froid ou impie), résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (30), sous-type éladrin, traits des Extérieurs, transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +17 (+21 contre le poison), Vol +18

Caractéristiques : For 20, Dex 22, Con 22, Int 24, Sag 24, Cha 26

Compétences : Art de la magie +30, Bluff +29, Concentration +27, Connaissances (folklore local) +28, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (nature) +18, Connaissances (plans) +28, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +27, Détection +28, Diplomatie +33, Discrétion +27, Escamotage +8, Intimidation +31, Perception auditive +28, Psychologie +28, Renseignements +31, Représentation (une au choix) +29, Survie +7 (+9 dans les environnements naturels de surface et dans les autres plans)

Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Esquive, Pouvoir magique purifié, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Verbe de la création

Environnement : Clairières Olympiennes d'Arborée

Organisation sociale : solitaire ou cour (1 tulani plus 3-12 coures, 2-8 firres et 1-4 ghaeles, avec 50 % de chances pour 1-6 bralanis et 1 shiradi)

Facteur de puissance : 18

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 19-36 DV (taille G), 37-54 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +10

Cet être ressemble à un grand et majestueux noble elfe vêtu d'une robe scintillante aux couleurs changeantes. Sa peau est dorée et ses yeux sont d'un pourpre vif.

Les tulanis, vénérables seigneurs féériques des éladrins, errent en quête de paix, de beauté et de solitude. Ces êtres magnifiques aiment la paix, mais les suppliques de créatures bonnes les poussent parfois à affronter le Mal. Quand il se mettent en branle, les beaux tulanis sont capables de triompher d'armées entières, usant alors de leur épée de lumière et de leurs éclairs.

Les tulanis dégagent une grâce et une beauté surnaturelle. Leur voix n'est que musique et leur visage respandit de pureté et de beauté. Comptant parmi les plus solitaires des éladrins, les tulanis s'éloignent rarement des forêts des plans supérieurs, sauf quand il leur faut répondre à des convocations désespérées. Les tulanis et l'ensemble des éladrins servent la Reine des Étoiles.

Les tulanis parlent l'aérien, le céleste, le commun, le draconien, l'elfe, l'inferral et le sylvestre. Ils mesurent 1,80 mètre pour un poids de 75 kilos.

Combat

Tacticiens inventifs et lanceurs de sorts puissants, les tulanis sont à l'aise au sein de batailles comme d'escarmouches. Habituellement, leurs adversaires les sous-estiment. Ils usent de *dissipation de la magie* pour priver les mortels de leurs protections, puis les anéantissent à grand renfort d'*éclairs multiples*. Contre les fiélons et autres créatures dotées d'une résistance à l'électricité, ils mènent des combats très mobiles en usant de pouvoirs magiques et d'Attaque éclair.

L'autre forme d'un tulani est celle d'une sphère scintillante de 1,20 mètre de rayon affichant les couleurs de l'arc-en-ciel.

Les armes qu'un tulani manie sont considérées comme des armes d'alignement bon et chaotique pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts de ses adversaires.

Épée de lumière (Sur). Le tulani peut créer une *épée longue +4 de lumière et sainte* au prix d'une action libre. S'il meurt ou s'il n'est plus en contact physique avec son arme, celle-ci disparaît instantanément.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre de groupe* (DD 31), *châtiment vertueux** (DD 30), *détection de pensées* (DD 25), *dissipation de la magie, éclair multiple* (DD 29) (les dégâts sont augmentés de moitié, comme si le pouvoir bénéficiait du don de métamagie Extension d'effet), *faveur divine, image accomplie* (DD 26), *invisibilité suprême* (DD 27), *lumières dansantes, métamorphose universelle* (DD 31), *mur de force, rapidité* (DD 26), *soins importants* (DD 26), *télékinésie* (DD 28) et *téléportation suprême* (sur lui-même et 25 kilos d'objets uniquement), à volonté; *arrêt du temps, guérison suprême* (DD 29), *mot de pouvoir mortel* et *nuée de météores* (DD 32), 1 fois/jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs magiques qui suivent affectent en permanence un tulani : *cercle magique contre le Mal* (6 mètres de rayon), *détection de la Loi, détection de la magie, vision bénie** et *vision lucide*. Niveau 18 de lanceur de sorts. Ces pouvoirs peuvent être dissipés, mais le tulani peut les réactiver au prix d'une action libre.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 du présent ouvrage.

Rayon onirique (Sur). Sous forme de globe, le tulani peut tirer un rayon de lumière scintillante d'une portée de 90 mètres. S'il touche, ce rayon inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme. Toute créature non mauvaise dont le Charisme est ainsi réduit à 0 tombe dans une sorte de coma empli de rêves. De leur côté, les créatures mauvaises sont victimes des pires

cauchemars et subissent 1d10 points de dégâts supplémentaires par heure passée dans le coma. Les sujets ne s'éveillent que si leur valeur de Charisme passe à 1 ou plus. Il s'agit d'un effet mental.

Regard (Sur). Tue les créatures maléfiques de moins de 6 DV, portée 18 mètres, jet de Volonté (DD 27) pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Aura de protection (Sur). Au prix d'une action libre, le tulani peut s'entourer d'une aura de lumière d'un rayon de 6 mètres. Cette aura combine les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle* dont les effets sont doublés (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du tulani).

Musique de barde. Les tulanis usent du pouvoir de musique de barde comme des bardes de niveau 18. Ils utilisent l'un de ces pouvoirs par round ou se concentrent dessus au prix d'une action libre. Ils n'ont pas besoin d'instrument, simplement d'user de leur voix surnaturelle.

Transformation (Sur). Le tulani peut prendre la forme d'un globe ou recouvrer sa forme humanoïde à volonté. Cette transformation se

fait au prix d'une action simple. Sous forme humanoïde, il est incapable de voler ou d'user de ses rayons oniriques, mais il peut utiliser son attaque de regard et ses pouvoirs magiques, porter des attaques physiques et lancer des sorts. Sous forme de globe, il peut voler, utiliser ses rayons oniriques et ses pouvoirs magiques, mais il est incapable de lancer des sorts ou d'user de son regard. Sous cette forme, il est intangible et n'a pas de valeur de Force. Il ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins (même si sa réduction des dégâts s'appliquent toujours), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre les attaques non magiques. S'il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté si les dégâts sont issus d'une source tangible (sauf si celle-ci provient d'un effet d'énergie positive ou d'énergie négative, ou de force, comme *projectile magique* et les armes spectrales).

Il conserve une forme donnée jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter l'autre. La transformation ne saurait être dissipée. De plus, il conserve sa forme en cours s'il est tué. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer les deux formes à la fois.

GARDIEN DES CRYPTES

Immortel de taille M

Dés de vie : 9d12 (58 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m en cuirasse (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +3 naturelle, +5 cuirasse de maître, +2 écu en acier de maître), contact 11, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : épée bâtarde de maître (+8 corps à corps, 1d10+2 plus 1 saint)

Attaque à outrance : épée bâtarde de maître (+8 corps à corps, 1d10+2 plus 1 saint)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : animation d'objets, *châtiment sacré*

Particularités : réduction des dégâts (5/contondant), résistance à la magie (19), traits des immortels

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +7

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con —, Int 14, Sag 13, Cha 16

Compétences : Acrobaties -1, Connaissances (religion) +14, Diplomatie +17, Escalade +10, Intimidation +15, Psychologie +13, Saut +10,

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Coup martial sanctifié (épée bâtarde), Frappe assujettissante, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 10-13 DV (taille M), 14-27 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +6

Les morts-vivants maléfiques ne sont pas les seules créatures qui protègent les tombeaux anciens. En effet, les gardiens des cryptes sont chargés de veiller sur le lieu de repos des saints et autres héros.

Contrairement aux morts-vivants animés qui protègent éternellement le lieu qu'on leur a confié, les gardiens des cryptes gisent, inanimés, jusqu'à ce que leur tombe soit profanée. Quand un intrus se présente, l'esprit du gardien quitte la félicité des Sept Paradis Ascendants de Céleste et anime son cadavre sous forme immortelle afin de protéger le sol sacré dont il a la garde. Une fois la menace passée, son âme retrouve le repos.

La forme d'un gardien des cryptes est semblable à celle d'un simple squelette. Il porte une cuirasse ouvragée,



Gardien
des cryptes

mais également l'épée et le bouclier qu'on lui a remis pour défendre la tombe. Il parle le commun et le céleste.

Combat

Les gardiens des cryptes combattent sans peur car ils n'ont rien à perdre. Qu'ils l'emportent ou non, leur esprit retrouvera de toute façon la félicité céleste une fois leur tâche effectuée. Ils sont beaucoup plus intelligents qu'ils n'y paraissent et surprennent souvent les pilleurs de tombes qui les prennent pour de simples squelettes.

Animation d'objets (Sur). Au prix d'une action simple, le gardien des cryptes peut animer une statue ou un objet de sa tombe, comme s'il lançait *animation d'objets*. Il peut animer un objet de taille G ou inférieure par round. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne comme le sort du même nom lancé par un prêtre de niveau 10.

Châtiment sacré (Mag). Le gardien des cryptes peut lancer *châtiment sacré* à volonté. Niveau 10 de lanceur de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Traits des immortels. Le gardien des cryptes est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets s'accompagnant d'un jet de Vigueur (à l'exception de l'absorption d'énergie et des effets qui affectent les objets ou qui sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, la mort par dégâts excessifs et les affaiblissements temporaires de caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution). Le gardien des cryptes ne peut être rappelé à la vie ou ressuscité. Enfin, il jouit de la vision dans le noir (sur 18 mètres).

GUARDINAL

Les guardinals sont des Extérieurs originaires de l'Élysée, le plan qui incarne la bonté même. Il en existe sept types : l'avoral et le léonal qui sont décrits dans le *Manuel des Monstres*, le cervidial et le lupinal qui apparaissent dans le *Manuel des Monstres II*. Le présent ouvrage offre quant à lui la description des suivants : le petit mustéval, l'équinal et le puissant ursinal.

Les guardinals sont de farouches adversaires du Mal, où qu'il se trouve. Dans leur plan d'origine, ils sont pacifiques à l'extrême, parcourant en petites bandes de compagnons les paysages magnifiques de l'Élysée. Mais quand le Mal menace leur foyer, ils se montrent aussi féroces que des archons. Du reste, de nombreux guardinals quittent leur plan d'origine pour mener des croisades contre le Mal dans le plan Matériel et d'autres royaumes.

Ils combinent les traits de beaux et nobles humains à ceux d'animaux tout aussi majestueux. En fait, leur apparence exacte

varie selon la nature précise de leurs traits animaux. Par exemple, certains cervidals ressemblent à des satyres alors que d'autres ont tout l'air d'humains aux cornes de bélier. Les guardinals qui vivent dans les Terres des Bêtes sont les plus proches des animaux d'un point de vue physique. D'ailleurs, ils se déplacent souvent à quatre pattes (une attitude indigne selon de nombreux guardinals).

Combat

Entre les petits mustévals et les puissants léonals, il est évident qu'il existe d'énormes différences. Les ursinals sont les véritables lanceurs de sorts de cette race, alors que les lupinals privilégient discrétion et guets-apens. Tous les guardinals préfèrent neutraliser leurs adversaires, mais ils n'hésitent pas à tuer les Extérieurs maléfiques à vue, ainsi que les autres créatures d'alignement mauvais si nécessaire.

Communication avec les animaux (Mag). Les guardinals peuvent communiquer mentalement avec les animaux (action libre). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts).

Don des langues (Sur). Un guardinal peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Immunités. Les guardinals sont immunisés contre l'électricité et la pétrification. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Les guardinals ont une résistance à l'acide (10) et au froid (10).



Équinal

ÉQUINAL

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (31 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : hennissement, pouvoirs magiques

Particularités : *communication avec les animaux*, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/argent ou Mal), résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (18), sous-type guardinal, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8 (+12 contre le poison), Vol +7
Caractéristiques : For 20, Dex 11, Con 16, Int 13, Sag 15, Cha 15
Compétences : Acrobaties +2, Concentration +12, Connaissances (plans) +10, Connaissances (religion) +10, Détection +11, Diplomatie +4, Discrétion +5, Équilibre +2, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +14, Survie +11 (+13 dans les autres plans)

Dons : Attaque en puissance, Course (B), Science de la destruction, Science du renversement,

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire ou bande (2–12)

Facteur de puissance : 6

Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets normaux

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +7

Cette créature ressemble à un humain affichant les traits d'un cheval. Sa poitrine et ses épaules sont disproportionnées et ses longs bras s'achèvent par de gros doigts, aussi durs que le fer, qui constituent des sabots quand elle serre les poings. Ses jambes sont de toute évidence celles d'un cheval, d'autant qu'elles se terminent par de véritables sabots. Ses membres inférieurs sont recouverts d'un court pelage. Il est pourvu d'un long visage et une crinière lui court de la tête au beau milieu du dos.

Avec les cervidals, les équinals constituent les guardinals les plus courants. Ils sont forts, turbulents et généralement de bonne disposition.

Les équinals mesurent un peu moins de 2,40 mètres, mais ils sont corpulents et pèsent plus de 300 kilos. Ils parlent le céleste et le commun.

Combat

Au combat, les équinals préfèrent s'en remettre à leurs poings. Dès qu'ils en ont l'occasion et que les chances semblent être de leur côté, ils se jettent sur les créatures maléfiques et les frappent à mort. Ils ne battent jamais en retraite, même quand ils sont de toute évidence dépassés.

Les armes naturelles d'un équinal, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Hennisement (Sur). Une fois par heure, au prix d'une action libre, l'équinal peut pousser un cri aigu qui affecte toutes les créatures (à l'exception des autres guardinals) situées dans une étendue de 6 mètres de rayon. Les cibles pourvues de moins de 5 DV

sont étourdies pendant 1d6 rounds, alors que les autres sont simplement assourdis pendant 1d6 rounds. Un jet de Vigueur (DD 16) réussi permet d'annuler l'effet. Il s'agit d'un effet de son. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. Aide (DD 14), cercle magique contre le Mal (uniquement sur lui-même), détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection du Mal, dissipation de la magie, injonction (DD 13), lumière, nappe de brouillard, porte dimensionnelle (DD 16) et projectile magique, à volonté ; lenteur (DD 15) et mur de pierre (DD 17), 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Communication avec les animaux (Mag). Les équinals peuvent communiquer mentalement avec les animaux (action libre). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts).

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un équinal peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

MUSTÉVAL

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille TP

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 20 (+2 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/-8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d3–2)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d3–2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, mouvement mesuré, résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), sous-type guardinal, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4 (+8 contre le poison), Vol +5

Caractéristiques : For 7, Dex 18, Con 12, Int 11, Sag 14, Cha 13

Compétences : Acrobaties +6, Déplacement silencieux +9, Discrétion +17, Équilibre +7, Escalade +7, Escamotage +9, Évasion +9, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +7, Saut +0, Survie +7

Dons : Attaque en finesse

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée



Mustéval

Organisation sociale : solitaire ou escouade (2-6)
Facteur de puissance : 2
Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets normaux
Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : 3 DV (taille TP), 4-6 DV (taille P)
Ajustement de niveau : +5

Cet humanoïde de frêle stature est pourvu d'un long museau, d'oreilles en houppe et d'yeux de fouine. Ses membres sont fins, une fourrure blanche recouvre la totalité de son corps et il présente des yeux virant au rose.

Bien qu'ils soient les moins puissants des guardinals, les mustévals n'en restent pas moins de farouches adversaires des forces du Mal. Ce sont les espions des célestes, qui viennent habituellement en aide aux héros humanoïdes en leur transmettant des informations au sujet de puissantes créatures maléfiques. Ils constituent la seule espèce de guardinals à ne pas être représentée parmi les Cinq Compagnons de Talisid, le Lion Céleste, un problème qui les rend amers et qu'ils aimeraient bien régler au plus vite.

Les mustévals sont agiles et ne tiennent jamais en place. Leur pouvoir de **déguisement** leur permet de dissimuler leurs traits animaux aux créatures avec lesquelles ils traitent.

Les mustévals mesurent 60 centimètres et pèsent 15 kilos. Ils parlent le céleste.

Combat

Au combat, les mustévals restent en permanence en mouvement. Ils tirent le meilleur parti de leurs pouvoirs de mouvement mesuré et de **projectile magique**.

Les armes naturelles d'un mustéval, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Déguisement, détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection du Mal, projectile magique protection contre le Mal* (uniquement sur lui-même), à volonté ; *invisibilité* (DD 13), 1 fois par jour. Niveau 3 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Mouvement mesuré. Le mustéval peut entreprendre une action de mouvement et une action simple à n'importe quel moment de son déplacement. Dans ce cas, il lui est impossible d'entreprendre une seconde action de mouvement au cours de ce round. Les mustévals utilisent souvent ce pouvoir pour se déplacer avant et après avoir lancé un sort au combat.

Compétences. Les mustévals sont de bons grimpeurs et sont pourvus d'une ouïe fine. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Escalade et de Perception auditive.

URSINAL

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille G
Dés de vie : 10d8+30 (75 pv)

Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 24 (-1 taille, +2 Dex, +13 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +10/+18
Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+4)
Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+4) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : *communication avec les animaux, don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/argent ou Mal), résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), sous-type guardinal, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m)*

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10 (+14 contre le poison), Vol +10
Caractéristiques : For 19, Dex 14, Con 17, Int 18, Sag 17, Cha 18

Compétences : Art de la magie +19, Concentration +16, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Détection +16, Diplomatie +19, Fouille +17, Intimidation +17, Perception auditive +16, Premiers secours +16, Profession (une au choix) +16, Psychologie +16, Survie +3 (+5 dans les autres plans)

Dons : École renforcée (Enchantement), Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Sort purifié

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 10
Trésor : pas de pièces, biens (x2), objets normaux

Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +8



Ursinal

Ce grand bipède affiche certains traits de l'ours. Son corps est recouvert d'une fourrure dont la couleur va du châtain au brun doré. Celle-ci est plus particulièrement longue et fournie sur les avant-bras, le dos et le bas des jambes, mais elle est moins touffue sur le torse et le visage. Ce dernier, qui arbore un museau et des oreilles près du sommet du crâne, affiche une expression de bonté.

Les ursinals sont les érudits et les philosophes des guardinals. Ils sont à la fois bienveillants et sages. Ce sont les conseillers des léonals et les archivistes de l'Élysée. Ils aiment partager leurs connaissances et se perdent souvent en interminables digressions.

Les ursinals mesurent un peu plus de 2,40 mètres et pèsent près de 350 kilos. Ils parlent l'abyssal, le céleste, le commun, le draconien et l'inferral.

Combat

Les ursinals n'aiment pas se battre et évitent les confrontations physiques autant que faire se peut. Ils peuvent néanmoins se montrer aussi féroces qu'un ours sanguinaire, mais ils préfèrent user de leurs sorts pour mettre un terme à un combat avant même qu'il ne commence.

Les armes naturelles d'un ursinal, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ursinal doit réussir une attaque de griffes contre une créature d'une taille strictement inférieure à la sienne. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement des dégâts de griffes.

Pouvoirs magiques. Aide, brouillard dense, cercle magique contre le Mal (uniquement sur lui-même), détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection de pensées (DD 16), détection du Mal, dissipation de la magie, immobilisation de monstre (DD 19), lumière du jour, métamorphose, porte dimensionnelle, projectile magique et sommeil profond (DD 17), à volonté ; guérison des maladies, guérison suprême (DD 20) et neutralisation du poison, 3 fois/jour ; parole sacrée (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. L'ursinal lance des sorts comme un magicien de niveau 12. Il apprécie avant tout les enchantements et les illusions, ainsi que les sorts qui induisent ses adversaires en erreur ou qui les frappent de confusion plutôt que ceux qui infligent tout simplement des dégâts.

Exemple de sorts préparés (4/5/5/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, 15 + niveau du sort pour les enchantements).
 0 — détection du poison, hébètement, illumination, lumière ; 1^{er} — charme-personne, couleurs dansantes, feuille morte, hypnose, yeux de l'avoral[®] ; 2^e — idiotie, invisibilité, localisation d'objet, poussière scintillante, joug de miséricorde[®] ; 3^e — clairaudience/clairvoyance, contact guérisseur, exaltation[®], lumière du jour, suggestion ; 4^e — brillance céleste[®], brouillard lumineux[®], confusion, scrutation ; 5^e — mur de feu purifié, renvoi, téléportation ; 6^e — salaire du péché[®], suggestion de groupe.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Communication avec les animaux (Mag). Les ursinals peuvent communiquer mentalement avec les animaux (action libre). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts).

Esquive instinctive (Ext). Tant qu'il se trouve au sein de l'Élysée, l'ursinal peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la



Leskylor

CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans les autres plans.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un ursinal peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

LESKYLOR

Ce grand tigre est pourvu d'une fourrure blanche veinée de bleu, d'yeux glacés qui dégagent une intelligence indéniable et d'ailes de plumes blanches. Ses griffes et ses dents blanches sont longues et aussi tranchantes que des lames de rasoir.

Les leskylors sont des créatures intelligentes originaires d'Éronia, la deuxième strate de l'Élysée, qui se caractérise par des cimes effilées, des ouragans impressionnants et des conditions climatiques extrêmes. Généralement, ils hibernent au sein de cavernes fraîches durant les étés chauds et en sortent pour chasser et suivre les vents pendant les hivers froids. Ils protègent les régions montagneuses et les forêts du Mal. Bien qu'ils soient de nature solitaire, ils s'allient parfois avec des croisés du Bien, leur servant alors de montures ou de compagnons.

Les leskylors font près de 3 mètres de long, ont une envergure de 9 mètres et pèsent 350 kilos. Ils parlent leur propre langue ainsi que le céleste et le draconien.

Combat

Quand il repère une créature maléfique au sein de son domaine, le leskylor prend les airs et se cache dans les nuages, attendant

	Leskylor Créature magique de taille G	Leskylor tricéphale Créature magique de taille G
Dés de vie :	6d10+18 (51 pv)	10d10+50 (105 pv)
Initiative :	+4	+4
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), vol 24 m (moyenne)	12 m (8 cases), vol 24 m (moyenne)
CA :	19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19	21 (-1 taille, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+6/+16	+10/+20
Attaque :	griffes (+11 corps à corps, 1d8+6)	griffes (+15 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)	2 griffes (+15 corps à corps, 1d8+6) et 3 morsures (+15 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	bond, étreinte, pattes arrière, pouvoirs magiques, souffle de givre	bond, étreinte, pattes arrière, pouvoirs magiques, souffle de givre
Particularités :	immunité contre le froid, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, pouvoirs magiques, vision dans le noir (27 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +3	Réf +7, Vig +12, Vol +4
Caractéristiques :	For 22, Dex 11, Con 17, Int 15, Sag 13, Cha 14	For 22, Dex 11, Con 21, Int 15, Sag 13, Cha 14
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +2, Fouille +8, Natation +12, Perception auditive +7	Déplacement silencieux +9, Détection +14, Discrétion +5, Fouille +14, Natation +14, Perception auditive +14
Dons :	Attaque en vol, Contact du givre mordoré, Science de l'initiative	Attaque en vol, Attaques multiples (B), Attaques réflexes, Contact du givre mordoré, Science des attaques multiples (B), Science de l'initiative
Environnement :	Champs Bénis de l'Élysée	Champs Bénis de l'Élysée
Organisation sociale :	solitaire ou couple	solitaire
Facteur de puissance :	7	10
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement neutre bon	généralement neutre bon
Évolution possible :	7-18 DV (taille G), 19-36 DV (taille TG)	11-22 DV (taille G), 23-40 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+6	+9

le moment opportun pour frapper. À moins que l'intrus ne soit déjà prévenu, le leskylor ne lui adresse habituellement qu'un seul avertissement l'invitant à quitter les lieux. Si l'intéressé n'obtempère pas, le leskylor plonge dans le but de le terrasser. Il use d'abord de son attaque de souffle de givre puis mord et lacère son adversaire.

Bond (Ext). Lorsque le leskylor charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le leskylor doit réussir une attaque de morsure ou de griffes. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer à l'aide de ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +11 corps à corps, dégâts 1d8+3.

Pouvoirs magiques. *Brume de dissimulation*, *frayeur* (DD 12), *immobilisation de personne* (DD 13), *soins modérés* (DD 13), *vision bémie**, *vision des cieux** et *yeux de l'avoral*, 1 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Souffle de givre (Sur). Rayonnement de givre en forme de cône de 9 mètres de long, 3 fois par jour ; 3d6 points de dégâts ; jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié.

Leskylor tricéphale

Cette créature possède l'archétype de créature multicéphale présenté dans le *Guide des Personnages Monstrueux*.

Souffle de givre (Sur). Les têtes supplémentaires sont également capables de souffler (3d6 points de dégâts ; jet de Réflexes [DD 17] pour réduire les dégâts de moitié). Les trois souffles sont activés au cours du même round, mais il leur est possible de viser des directions différentes.

Têtes multiples. Le fait de posséder plusieurs têtes offre de meilleures chances de survie face aux attaques les plus meurtrières. Par exemple, une *épée vorpale* devra trancher les trois têtes pour donner son effet habituel. Pour couper une tête, il faut frapper le cou de la créature (CA normale du leskylor) à l'aide d'une arme tranchante et lui infliger un nombre de points de dégâts égal au tiers de ses points de vie. Lassaillant doit annoncer qu'il frappe le cou avant d'effectuer le jet. La tête ainsi tranchée meurt et un automatisme physiologique referme la blessure pour empêcher toute hémorragie fatale. Le leskylor ne peut alors plus attaquer à l'aide de celle-ci, mais il ne subit pas d'autre malus. Enfin, une tête tranchée ne repousse pas naturellement.

Dons supplémentaires. Grâce à l'archétype de créature multicéphale, ce monstre gagne les dons supplémentaires *Attaques multiples* et *Science des attaques multiples*. Ce dernier, présenté dans le *Guide des Personnages Monstrueux*, annule le malus aux jets d'attaque découlant des attaques secondaires portées à l'aide d'armes naturelles.

NUÉE DE COURROUX DIVIN

Lorsque Kord, le dieu de la force, voulut punir Ezyk, le roi barbare, pour une ignominieuse défaite au champ de bataille, il chargea une nuée de criquets de bronze d'incendier la forteresse du souverain et de dévorer ses fils, assurant ainsi le fin de sa lignée. Lorsque Thassel Hautetraque, un paladin halfelin de l'Église de Pélor, revint chez lui et découvrit que sa famille avait été victime d'un vampire, il supplia son dieu d'envoyer une nuée de mouches-soleil réduire celui-ci en cendres. Sa prière fut d'une telle ferveur que Pélor ne put lui refuser sa requête.

Les nuées de courroux divin sont les instruments de la vengeance dont les dieux usent avec parcimonie pour punir les félons,

les fourbes et les décadents. Mais ces nuées annoncent également la venue de cataclysmes et de calamités annoncés par les devins et les prophètes d'antan. Manifestations d'une intervention divine, elles sont beaucoup plus meurtrières que les nuées habituelles.

Quatre types de telles nuées sont présentés ci-dessous, mais il en existe assurément d'autres. Pour plus de détails sur la création de nouvelles nuées, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

NUÉE DE CORNEILLES DE LA MORT

Créature magique (nuée) de taille TP

Dés de vie : 18d10 (99 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 36 m (parfaite)

Classe d'armure : 15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +18/+18

Attaque : nuée (4d8 plus énucléation oculaire et contact mortel)

Attaque à outrance : nuée (4d8 plus énucléation oculaire et contact mortel)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : contact mortel, distraction, énucléation oculaire

Particularités :

réduction des dégâts (10/magie), traits des nuées, vision dans le noir (36 m)

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +25, Perception auditive +12

Dons : Arme naturelle supérieure (nuée), Attaque spéciale renforcée (coup mortel), Attaque spéciale renforcée (distraction), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, volée (2-4 nuées) ou nuage (6-9 nuées)

Facteur de puissance : 20

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : aucun

Ajustement de niveau : —

Les corneilles de la mort sont des corbeaux aux yeux argentés et aux serres noires. Généralement, elles font leur apparition juste après minuit, ne laissant que mort dans leur sillage.

Combat

Les nuées de corneilles de la mort sont chargés de terrasser les êtres véritablement maléfiques et méprisables. Les créatures enveloppées par de telles nuées ont davantage de chances de périr en raison de leur contact mortel que de la somme de leurs griffes et becs. Cependant, cela ne les empêche pas de ne laisser parfois que des os derrière elles.

Contrairement aux autres nuées, celle-ci est capable d'agripper adversaires et objets, et donc d'emporter une créature de taille M ou inférieure dans les airs.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de corneilles de la mort doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Contact mortel (Sur). Toute créature vivante blessée par une nuée de corneilles de la mort doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) sous peine de mourir. Une telle victime ne saurait être rappelée à la vie, réincarnée ou ressuscitée. Seuls un *souhait* ou un *miracle* peuvent lui rendre la vie. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Énucléation oculaire (Ext). À chaque round où la nuée de corneilles de la mort inflige des dégâts à une créature, il y a 20 % de chances qu'elle arrache les yeux de sa victime, qui est alors frappée de cécité. Un sort de *guérison de la cécité/surdité* ne permet pas de remplacer les yeux ou de recouvrer la vue. Par contre, un sort de *guérison suprême* restitue à la victime ses yeux et sa vue.

Traits des nuées. Une nuée de corneilles de la mort subit demi-dégâts contre les armes tranchantes et perforantes. Elle est immunisée contre les coups critiques, la prise en tenaille et les sorts qui affectent un nombre précis de créatures (comme *désintégration*). Elle subit un malus de -10 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui affectent une zone, comme la plupart des évocations et les armes à impact. Si l'effet de zone n'autorise pas de jet de sauvegarde, la nuée subit des dégâts doublés. Une nuée n'est jamais chancelante et les dégâts subis ne sauraient la réduire à l'état mourant. Elles sont immunisées contre le croc-en-jambe, la lutte et la bousculade. Elles ne peuvent pas avoir recours à une action de lutte.

La nuée inflige automatiquement des dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement (pas de jet d'attaque nécessaire). Enfin, les chances de rater ne s'appliquent pas quand elles sont confrontées à un camouflage ou un abri.

Compétences. Une nuée de corneilles de la mort bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

NUÉE DE CRIQUETS DE BRONZE

Créature artificielle (nuée) de taille I

Dés de vie : 15d10 (82 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 27 (+8 taille, +4 Dex, +5 naturelle), contact 22, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +11/—

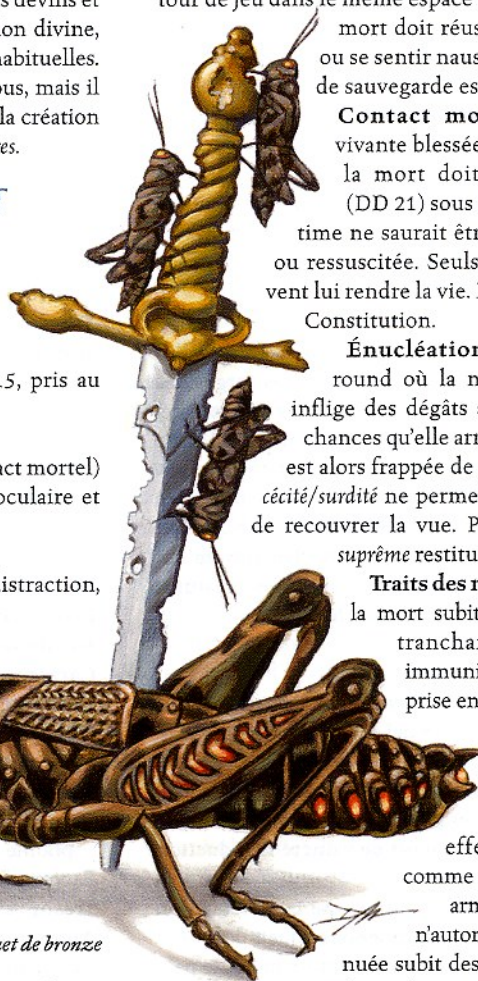
Attaque : nuée (3d6)

Attaque à outrance : nuée (3d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, feu divin

Particularités : immunité contre le feu, résistance au feu (24), traits des créatures artificielles, traits des nuées, vision dans le noir (18 m), vision nocturne



Criquet de bronze

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +5
Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con —, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire, nuage (2–5 nuées) ou fléau (8–12 nuées)
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : aucun
Ajustement de niveau : —

Les criquets de bronze sont de minuscules créatures artificielles méticuleusement conçues par des artisans dans les forges des plans supérieurs. Leur carapace scintillante et les pierres précieuses qui leur servent d'yeux trahissent leur nature artificielle mais pour le reste, ils ressemblent à des criquets ordinaires. Chacun de ces monstres dispose d'une sorte de fourneau interne qui lui permet de cracher des jets de flammes blanches. Ils sont également équipés de mandibules en adamantium qui leur permettent de trancher pierre, métal et autres créatures artificielles comme s'il s'agissait de simple chair.

Combat

Les nuées de criquets de bronze encerclent et attaquent tout ce qui se met en travers de leur chemin, ce qui inclut les fortifications. Une telle nuée inflige 3d6 points de dégâts aux créatures et objets dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

L'attaque d'un criquet de bronze est considérée comme une attaque en adamantium pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets de bronze doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Feu divin (Sur). Une fois tous les 1d4 rounds, au prix d'une action libre, la nuée de criquets de bronze peut cracher de minuscules jets de flammes divines qui infligent à eux tous 2d6 points de dégâts aux créatures ou objets situés dans son espace occupé. La moitié de ces dégâts correspondent à des dégâts de feu, mais l'autre moitié résulte directement d'une source divine et n'est donc pas sujette à une quelconque résistance au feu. Cette attaque met le feu aux matériaux combustibles.

Traits des créatures artificielles. Immunité contre le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercion, fantasmages, mirages et effets de moral), les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf s'ils affectent également les objets ou s'ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparée. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

Traits des nuées. Une nuée de criquets de bronze est immunisée contre les dégâts infligés par des armes, les coups critiques, la prise en tenaille et les sorts qui affectent un nombre précis de créatures (comme *désintégration*). Elle subit un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui affectent une zone, comme la plupart des évocations et les armes à impact. Si l'effet de zone n'autorise pas de jet de sauvegarde, la nuée subit

des dégâts doublés (mais reportez-vous à *Traits des créatures artificielles*, ci-dessus). Une nuée n'est jamais chancelante et les dégâts subis ne sauraient la réduire à l'état mourant. Elles sont immunisées contre le croc-en-jambe, la lutte et la bousculade. Elles ne peuvent pas avoir recours à une action de lutte.

La nuée inflige automatiquement des dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement (pas de jet d'attaque nécessaire). Enfin, les chances de rater ne s'appliquent pas quand elles sont confrontées à un camouflage ou un abri.

NUÉE DE GRENOUILLES DE L'APOCALYPSE

Créature magique (nuée) de taille Min
Dés de vie : 5d10 (27 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 16 (+4 taille, +2 Dex), contact 16, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +5/—
Attaque : nuée (1d6 plus torpeur éternelle)
Attaque à outrance : nuée (1d6 plus torpeur éternelle)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/0 m
Attaques spéciales : distraction, torpeur éternelle
Particularités : aura vengeresse, traits des nuées, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques : For 1, Dex 14, Con 11, Int 1, Sag 14, Cha 4
Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +12
Dons : Attaque spéciale renforcée (aura vengeresse), Vigueur sur-humaine
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire, orchestre (2–5 nuées) ou symphonie (6–12 nuées)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : aucun
Ajustement de niveau : —

Amphibien à la peau verte et luisante, aux pattes palmées et aux yeux noirs, la grenouille de l'apocalypse porte sur le dos une marque en forme d'étoile dorée. Elle coasse en permanence. Du reste, on entend leur coassement à des kilomètres à la ronde quand elles se réunissent en grand nombre. Elles sont généralement annonciatrices d'un grand fléau. Les dieux les envoient dans les communautés frappées par le Mal ou l'injustice pour prévenir d'une grande catastrophe à venir.

Combat

Une nuée de grenouilles de l'apocalypse peut nuire à des créatures bonnes, mais elle est porteuse d'une affection, la torpeur éternelle, particulièrement redoutable pour les adversaires maléfiques.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de grenouilles de l'apocalypse doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Torpeur éternelle (Sur). Toute créature maléfique blessée par la nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de succomber à la torpeur éternelle (une affection décrite dans le Chapitre 3).

Aura vengeresse (Sur). Cet effet est toujours actif dans une émanation de 9 mètres de rayon centrée sur la nuée. Quand la

nuée subir des dégâts, quelle qu'en soit la source, toutes les créatures situées dans la zone d'effet en subissent autant. Un jet de Vigueur (DD 14) réussi permet de les réduire de moitié. Quelle que soit la source des dégâts infligés à la nuée, ceux que subissent les créatures présentes dans la zone ne sont sujets à aucune annulation ou réduction (résistance, réduction des dégâts, résistance à la magie, etc.). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Traits des nuées. Une nuée de grenouilles de l'apocalypse est immunisée contre les dégâts infligés par des armes tranchantes ou perforantes. Elle est également immunisée contre les coups critiques, la prise en tenaille et les sorts qui affectent un nombre précis de créatures (comme *désintégration*). Elle subit un malus de -10 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui affectent une zone, comme la plupart des évocations et les armes à impact. Si l'effet de zone n'autorise pas de jet de sauvegarde, la nuée subit des dégâts doublés. Une nuée n'est jamais chancelante et les dégâts subis ne sauraient la réduire à l'état mourant. Elles sont immunisées contre le croc-en-jambe, la lutte et la bousculade. Elles ne peuvent pas avoir recours à une action de lutte.

La nuée inflige automatiquement des dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement (pas de jet d'attaque nécessaire). Enfin, les chances de rater ne s'appliquent pas quand elles sont confrontées à un camouflage ou un abri.

Compétences. Une grenouille de l'apocalypse bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut.

NUÉE DE MOUCHES-SOLEIL

- Extérieur (Bien, extraplanaire, nuée) de taille Min**
- Dés de vie :** 9d8 (40 pv)
- Initiative :** +6
- Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 18 m (parfaite)
- Classe d'armure :** 20 (+4 taille, +6 Dex), contact 20, pris au dépourvu 14
- Attaque de base/lutte :** +9/—
- Attaque :** nuée (2d6)
- Attaque à outrance :** nuée (2d6)
- Espace occupé/allonge :** 1,50 m/0 m
- Attaques spéciales :** danse du soleil, distraction éblouissante, *explosion de lumière*, pouvoirs magiques
- Particularités :** immunité contre la lumière, traits des Extérieurs, traits des nuées
- Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +6, Vol +9
- Caractéristiques :** For 1, Dex 22, Con 10, Int 4, Sag 12, Cha 10
- Compétences :** Déplacement silencieux +17, Détection +12, Discrétion +17, Fouille +5, Perception auditive +12
- Dons :** Discret, Réflexes surhumains, Vigilance, Volonté de fer
- Environnement :** quelconque
- Organisation sociale :** solitaire, regroupement (2-8 nuées) ou rassemblement (9-25 nuées)
- Facteur de puissance :** 10
- Trésor :** aucun
- Alignement :** toujours neutre
- Évolution possible :** aucun
- Ajustement de niveau :** —

Les mouches-soleil sont originaires des plans du Bien. Individuellement, ce sont les messagers et les courriers des archons, des suppliants planaires et des prêtres de Pélor. Elles ne sont dangereuses que lorsqu'elles se regroupent sous la forme de nuées, dévorant alors les créatures maléfiques qui sont éblouies par la lueur céleste qu'elles dégagent.

Une mouche-soleil ressemble à une grosse libellule dorée à l'allure surnaturelle. Elle est dotée de longues pattes fuselées, d'yeux vifs affichant les couleurs de l'arc-en-ciel et de fines ailes argentées. Elle est également pourvue d'antennes de papillon de nuit qui retiennent la lumière du soleil sur le même principe qu'une toile d'araignée à l'égard de la rosée.

Combat

La nuée de mouches-soleil encercle et attaque tout ce qui se dresse en travers de son chemin. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures et objets dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement.

Les attaques naturelles d'une nuée de mouches-soleil sont considérées comme des armes d'alignement bon pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Danse du soleil (Sur). Une fois par round, une nuée de mouches-soleil peut effectuer une danse qui reproduit les effets d'un sort de *protection contre le Mal*. Celle-ci affecte la nuée et toute créature occupant le même espace qu'elle. La nuée ne peut infliger de dégâts au cours d'un round où elle use de ce pouvoir.

Distraction éblouissante (Ext). Toute créature qui commence son tour de jeu dans la même case qu'une nuée de mouches-soleil est automatiquement éblouie. S'il s'agit d'une créature vivante, il lui faut réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'être nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Explosion de lumière (Mag). Trois fois par jour, la mouche-soleil peut reproduire les effets d'un sort d'*explosion de lumière* lancé par un prêtre de niveau 20 doté du domaine du Soleil. Un jet de Vigueur (DD 19) réussi permet de réduire les dégâts de moitié et annule l'effet de cécité. La nuée ne peut infliger de dégâts au cours d'un round où elle use de ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse.

Pouvoirs magiques. *Détection du Mal* (toujours actif). Niveau 10 de lanceur de sorts.

Immunité contre la lumière. Les nuées de mouches-soleil sont immunisées contre les effets et sorts de lumière nuisibles ou affaiblissants (ce qui inclut tous les sorts affichant le registre de la lumière).

Traits des Extérieurs. Les nuées de mouches-soleil bénéficient de la vision dans le noir sur 18 mètres. Elles ne peuvent pas être rappelées à la vie ou ressuscitées (sauf par *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* ou *souhait limité*). Enfin, elle n'ont besoin ni de manger ni de dormir.

Traits des nuées. Une nuée de mouches-soleil est immunisée contre les dégâts infligés par des armes, les coups critiques, la prise en tenaille et les sorts qui affectent un nombre précis de créatures (comme *désintégration*). Elle subit un malus de -10 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets qui affectent une zone, comme la plupart des évocations et les armes à impact. Si l'effet de zone n'autorise pas de jet de sauvegarde, la nuée subit des dégâts doublés (mais reportez-vous à *Traits des créatures artificielles*, ci-dessus). Une nuée n'est jamais chancelante et les dégâts subis ne sauraient la réduire à l'état mourant. Elles sont immunisées contre le croc-en-jambe, la lutte et la bousculade. Elles ne peuvent pas avoir recours à une action de lutte.

La nuée inflige automatiquement des dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace au terme de son déplacement (pas de jet d'attaque nécessaire). Enfin, les chances de rater ne s'appliquent pas quand elles sont confrontées à un camouflage ou un abri.

OLIPHANT

L'oliphant a deux formes ; voici la description de la plus petite.

Cette créature ressemble à un petit éléphant à la fourrure dorée de 60 centimètres de long et pourvu de deux ailes d'un blanc étincelant. Sa fourrure chatoye et luit, et ses yeux sont illuminés par un arc-en-ciel de couleurs.

Voici la description de la forme la plus grande :

D'immenses ailes semblables au cuir jaillissent des larges épaules de ce mastodonte bipède. Il affiche un regard sémillant, une fourrure noire et broussailleuse et des défenses incurvées qui ne sont pas sans rappeler deux cimetières étincelants.

Les oliphants sont des serviteurs des puissances du Bien. Habituellement, des divinités exaltées comme Chaav et Lastai les envoient en mission dans les plans supérieurs. Ce sont les courriers et les assistants des dieux du Bien. Ils délivrent des messages aux mortels et aident les agents célestes dans les différentes tâches qui leur incombent. Leur apparence inoffensive, voire comique, a entraîné la mort d'un grand nombre de créatures maléfiques, qui sous-estiment généralement leurs pouvoirs et leurs facultés psioniques.

L'oliphant a deux formes, celle d'un mammoth bipède de taille G pourvu de défenses incurvées, et celle d'un petit éléphant à la fourrure dorée. Sous sa forme de taille G, l'oliphant fait près de 3,60 mètres de haut pour un poids de 600 kilos. Sous sa forme de taille P, il mesure 60 centimètres de longs et pèse 30 kilos. Cette créature communique par télépathie.

Combat

Les oliphants usent souvent de leur *vision bénie* pour distinguer les créatures d'alignement mauvais. Ensuite, ils passent à l'attaque ou préviennent de plus puissants célestes de leur présence. En raison de leur petite taille, ils évitent les confrontations physiques mais n'en possèdent pas moins tout un éventail de pouvoirs magiques, surnaturels et psioniques pour se défendre.

Convocation de céleste (Mag). Une fois par jour, l'oliphant peut tenter de convoquer un de ses congénères, un asura ou un avoral (avec 45 % de chances de succès). La créature convoquée repart automatiquement d'où elle est venue au bout de 1 heure. Un oliphant qui vient d'être appelé ne peut user de son pouvoir de convocation pendant 1 heure.

Facultés psioniques (Mag). *Détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection de pensées (DD 15), détection du Chaos, détection du poison, invisibilité, repérage, suggestion (DD 16) et vision bénie**, à volonté. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 6 de cet ouvrage.

Trompe (Sur). Trois fois par jour, l'oliphant peut émettre un bruit retentissant au moyen de sa trompe. Il lui faut alors choisir parmi les effets suivants :

Un rayonnement en forme de cône de 18 mètres de long force les cibles à réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir 2d10 points de dégâts de son et d'être assourdis pendant 2 rounds. En cas de réussite, chaque cible subit 1d10 points de dégâts de son et est étourdie pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Un rayonnement en forme de cône de 9 mètres de long



Oliphants

	Forme d'éléphant ailé Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille P	Forme de mastodonte ailé Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	6d8+6 (33 pv)	6d8+6 (33 pv)
Initiative :	+1	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)	9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)
CA :	24 (+1 taille, +1 Dex, +9 naturelle, +3 parade), contact 15, pris au dépourvu 23	15 (-1 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte :	+6/+2	+6/+16
Attaque :	défense (+7 corps à corps, 1d3)	coup (+11 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 défenses (+7 corps à corps, 1d3) défense (+6 corps à corps, 2d6+3)	2 coups (+11 corps à corps, 1d8+6) et
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	<i>convocation de céleste</i> , facultés psioniques, pouvoirs magiques, trompe	<i>convocation de céleste</i> , facultés psioniques, pouvoirs magiques, trompe
Particularités :	immunité contre les maladies et le poison, invulnérabilité, réduction des dégâts (10/ fer froid ou Mal), transformation, résistance à la magie (18, 22 contre les sorts du mal et les sorts lancés par des Extérieurs mauvais), télépathie, traits des Extérieurs	immunité contre les maladies et le poison, réduction des dégâts (10/ fer froid ou Mal), transformation, résistance à la magie (18, 22 contre les sorts du mal et les sorts lancés par des Extérieurs mauvais), télépathie, traits des Extérieurs
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +6, Vol +9	Réf +6, Vig +6, Vol +9
Caractéristiques :	For 10, Dex 13, Con 12, Int 17, Sag 18, Cha 17	For 22, Dex 13, Con 12, Int 17, Sag 18, Cha 17
Compétences :	Art de la magie +12, Concentration +10, Connaissances (plans) +12, Déplacement silencieux +10, Détection +13, Diplomatie +14, Discrétion +14, Fouille +12, Perception auditive +13, Premiers secours +13, Psychologie +13	Art de la magie +12, Concentration +10, Connaissances (plans) +12, Déplacement silencieux +10, Détection +13, Diplomatie +14, Fouille +12, Perception auditive +13, Premiers Discrétion +6, secours +13, Psychologie +13, Survie +4 (+6 dans les autres plans)
Dons :	Magie de guerre, Résistance à la magie exaltée, Science de l'initiative	Magie de guerre, Résistance à la magie exaltée, Science de l'initiative
Environnement :	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
Organisation sociale :	solitaire ou famille (2-4)	solitaire ou famille (2-4)
Facteur de puissance :	8	8
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre bon	toujours neutre bon
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+9	+9

QUESAR

constitué d'étincelles. Cette puissance sacrée inflige 8d8 points de dégâts aux Extérieurs d'alignement mauvais, aux mortsvivants et aux créatures vulnérables à l'eau bénite. Un jet de Vigueur (DD 16) réussi permet de réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, lumière et téléportation suprême (sur lui-même uniquement et jusqu'à 10 kilos d'objets), à volonté ; *protection contre le Mal* et soins modérés (DD 15), 3 fois/jour ; *bannissement* (DD 19), *colonne de feu* (DD 18), *guérison suprême* (DD 19) et *rappel à la vie*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Invulnérabilité (Sur). La fourrure scintillante d'un oliphant de taille P lui offre le bénéfice d'un *globe d'invulnérabilité renforcée*, mais il est le seul à être protégé. Sous forme de taille G, il perd ce pouvoir.

Télépathie (Sur). L'oliphant peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 18 mètres).

Transformation (Sur). Au prix d'une action simple, l'oliphant peut passer de sa forme de taille P à celle de taille G, et vice versa. Sous forme de taille G, il perd le bénéfice de son pouvoir d'invulnérabilité (voir ci-dessous), mais gagne tous les avantages de sa taille et de sa force.

Il conserve une forme donnée jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter l'autre. La transformation ne saurait être dissipée. De plus, la créature conserve sa forme en cours si elle est tuée. Enfin, un sort de *vision lucide* permet de distinguer les deux formes à la fois.

Créature artificielle (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 8d10+10 (54 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 parade), contact 20, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6/19-20 plus 1d6 énergie)

Attaque à outrance : 2 coups (+7 corps à corps, 1d6/19-20 plus 1d6 énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : éclat dévorant, rayonnement aveuglant, rayonnement brûlant

Particularités : guérison accélérée (5), halo d'énergie, immunité contre l'électricité et le feu, réduction des dégâts (10/adamantium), résistance à la magie (18), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 11, Dex 16, Con —, Int 9, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +11

Dons : Arme de prédilection (coup), Science de l'initiative, Science du critique (coup)

Environnement : Champs Bénis de l'Élysée

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-6)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : 9–24 DV (taille M)
Ajustement de niveau : +9

Cet humanoïde élancé a la peau bleue et les cheveux blancs. Svelte, pourvu de bras fins et de jambes puissantes, il affiche en permanence un port noble. Cependant, on distingue mal sa silhouette en raison de l'incroyable quantité d'énergie lumineuse qui en émane.

Telle une étoile échouée sur la terre ferme, le qesar dégage une lumière aveuglante qui brûle littéralement les créatures maléfiques. Les qesars sont des créatures artificielles conçues par les anges. À l'origine, ils avaient pour rôle de protéger les trésors célestes. Dans leur bonté, les anges les pourvurent d'une conscience et de libre arbitre, et les créations refusèrent de mener une existence d'esclaves. Aujourd'hui, ils sont indépendants et constituent une société isolée de formes de vie artificielles. Ils n'en demeurent pas moins les alliés des forces du Bien.

Les qesars mesurent 1,80 mètre et pèsent 80 kilos. Ils parlent le céleste.

Combat

L'arme la plus dangereuse du qesar est l'énergie qui l'enveloppe. Bien qu'il n'utilise jamais d'arme, il est capable de détruire chair et os d'un simple contact. Son halo d'énergie est la redoutable manifestation de sa terrifiante puissance.

Éclat dévorant (Sur). Trois fois par jour, le qesar peut générer un flash d'énergie tellement intense qu'il inflige 22d6 points de dégâts aux objets et aux créatures situés dans un rayon de 4,50 mètres, les réduisant en poussière sur le même principe qu'un sort de *désintégration*. Un jet de *Vigueur* (DD 14) réussi permet de résister à la désintégration et de ne subir que 5d6 points de dégâts. Le DD de sauvegarde est lié au *Charisme*.

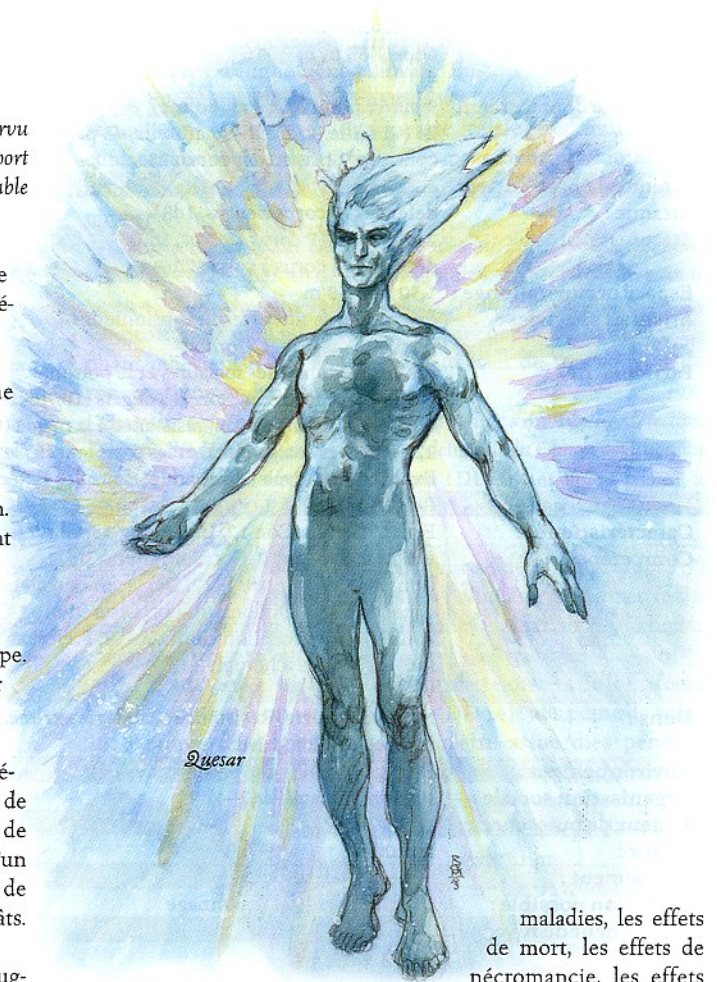
Rayonnement aveuglant (Sur). À volonté, le qesar peut augmenter la luminosité du halo d'énergie qui l'entoure afin d'éclairer vivement dans un rayon de 36 mètres (et faiblement dans un rayon compris entre 36 et 72 mètres). Toute créature située dans ce rayon doit réussir un jet de *Vigueur* (DD 14) sous peine d'être aveuglée pendant 1d10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au *Charisme*. Les créatures sensibles à la lumière voient les malus habituels doublés.

Rayonnement brûlant (Sur). Quand le rayonnement aveuglant du qesar est actif pendant 1 round au moins, il peut encore en augmenter l'intensité, créant alors un rayonnement d'énergie brûlant semblable au sort *explosion de lumière*. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres subissent 6d6 points de dégâts. Un jet de *Réflexes* (DD 14) permet de réduire les dégâts de moitié. Le qesar peut utiliser ce pouvoir 6 fois par jour. Le DD de sauvegarde est lié au *Charisme*.

Guérison accélérée (Ext). Le qesar regagne les points de vie perdus au rythme de 5 par round tant qu'il se trouve à la lumière du jour (ce qui inclut les effets de sorts comme *lumière du jour* et *brillance céleste*, mais pas de son halo d'énergie). Tant qu'il reste à la lumière, il regagne des points de vie, même s'il est détruit. La guérison accélérée ne lui permet néanmoins pas de régénérer ou de ressouder des membres tranchés.

Halo d'énergie (Sur). Le qesar est en permanence entouré par une lueur qui éclaire vivement dans un rayon de 6 mètres et faiblement dans un rayon compris entre 6 et 12 mètres.

Traits des créatures artificielles. Immunité contre le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les



maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), les effets nécessitant un jet de *Vigueur* (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

RHEK

Cet humanoïde massif combine les traits d'un humain et d'un rhinocéros. Son cuir gris pâle est recouvert d'une armure scintillante et une grosse corne jaillit du beau milieu de son front. Les mains fermement agrippées à son hallebarde, il vous fixe de ses yeux noirs, comme pour jauger vos intentions.

Bien qu'ils résident en Arcadie, les rheks ne sont pas originaires de ce plan. À l'origine, ils vivaient quelque part dans le plan Matériel. Ils furent conduits en Arcadie de leur plein gré, par de puissants membres d'une organisation planaire du nom de l'Harmonium. Les rheks apparurent pour la première fois en Arcadie peu après l'incorporation de Ménausus, une ancienne strate du plan, au sein de Méchanus. Ils contribuèrent à restaurer l'ordre peut après cet événement cataclysmique.

Les rheks aspirent à l'harmonie et à la perfection. Ils tentent d'imposer l'ordre dans un multivers chaotique et font de leur mieux pour

anéantir le Mal où qu'il se trouve. Ils prennent un soin tout particulier à faire en sorte que chaque chose reste à sa place et n'apprécient guère les créatures imprévisibles. Ils font appliquer la loi avec violence si nécessaire, mais ils n'aiment pas les bains de sang inutiles.

Les rheids mesurent 2,10 mètres et pèsent 175 kilos environ. Ils parlent le commun et leur propre langue.

Combat

Très organisés et parfaitement coordonnés, les rheids chargent au combat corne baissée. Une fois au corps à corps, ils se fraient un chemin parmi leurs ennemis, donnant des coups de hallebarde et usant des dons Attaque en puissance et Coup retentissant.

Charge en puissance (Ext). Le rheid commence habituellement par charger un adversaire tête baissée pour le frapper à l'aide de sa redoutable corne. En plus des effets inhérents à la charge, cette tactique lui permet de porter une attaque de corne infligeant des dégâts doublés (2d8+8 points de dégâts).

Châtiment du Chaos (Sur). Trois fois par jour, le rheid peut tenter de châtier une créature chaotique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et d'un bonus de +5 au jet de dégâts.

Détection du Chaos (Mag). Un rheid peut user de *détection du Chaos* 3 fois par jour, comme s'il lançait le sort du même nom (niveau 5 de lanceur de sorts).

Stabilisation instantanée (Sur). Le corps d'un rheid renferme des organes qui font doublon, sans compter que le sang de cette créature coagule très rapidement. Bien qu'il meure quand il tombe à -10 pv, son état se stabilise automatiquement entre -1 et -9 pv.

Rheid brise-chaos

Cette créature est un soldat rheid spécialisé et doté d'une solide formation en combat au corps à corps. Il use d'abord du don Science du renversement puis a recours à un déluge de coups. Grâce au don Attaque naturelle sanctifiée, son attaque de corne inflige 1d4 points de dégâts saints supplémentaires (et non 1 comme le précise le profil) contre les Extérieurs et les morts-vivants d'alignement mauvais.

Combat à mains nues. Le rheid brise-chaos gagne le don Science du combat à mains nues en qualité de don supplémentaire.

Déluge de coups (Ext). Le rheid brise-chaos a le droit de porter une attaque à mains nues à outrance. Il bénéficie alors des bonus à l'attaque suivants : +14/+14/+9/+4.

Frappe ki (Sur). Les attaques à mains nues du rheid brise-chaos sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le rheid brise-chaos peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était ralentie de 12 mètres.

	Rheid Humanoïde monstrueux (extraplanaire) de taille M	Rheid brise-chaos, moine de niveau 8 Humanoïde monstrueux (extraplanaire) de taille M
Dés de vie :	5d8+20 (42 pv)	5d8+20 plus 8d8+32 (110 pv)
Initiative :	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en crevice (4 cases) ; vitesse de base 9 m	15 m (10 cases)
CA :	23 (+7 naturelle, +6 crevice de maître), contact 10, pris au dépourvu 23	25 (+1 Dex, +3 Sag, +1 moine, +7 naturelle, +2 bracelets d'armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte :	+5/+9	+11/+15
Attaque :	corne (+9 corps à corps, 1d8+4)	corne (+15 corps à corps, 1d8+4 plus 1 saint) ; ou combat à mains nues (+15 corps à corps, 1d10+4)
Attaque à outrance :	hallebarde de maître (+6 corps à corps, 1d10+4/x3) et corne (+1 corps à corps, 1d8+2)	combat à mains nues (+15/+10/+5 corps à corps, 1d10+4) et corne (+10 corps à corps, 1d8+2 plus 1 saint) ; ou déluge de coups (+14/+14/+9/+4 corps à corps, 1d10+4) et corne (+9 corps à corps, 1d8+2 plus 1 saint)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	charge en puissance (2d8+8), châtiment du Chaos	charge en puissance (2d8+8), châtiment du Chaos, combat à mains nues, déluge de coups, frappe ki (magie)
Particularités :	<i>détection du Chaos</i> , stabilisation instantanée, vision dans le noir (18 m)	chute ralentie, déplacement accéléré, <i>détection du Chaos</i> , esquive totale, plénitude physique, pureté physique, sérénité, stabilisation instantanée, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +8, Vol +3	Réf +10, Vig +14, Vol +10 (+12 contre les enchantements)
Caractéristiques :	For 19, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 15, Cha 15	For 19, Dex 12, Con 19, Int 10, Sag 17, Cha 15
Compétences :	Détection +5, Fouille +3, Intimidation +9, Perception auditive +5	Acrobaties +9, Détection +14, Diplomatie +10, Équilibre +3, Fouille +3, Intimidation +9, Perception auditive +14, Saut +14
Dons :	Attaque en puissance, Coup retentissant Science de l'initiative	Apaisement du profane, Attaque en puissance, Attaque naturelle sanctifiée (B), Coup retentissant, Science de la lutte (B), Science du combat à mains nues (B), Science du croc-en-jambe (B), Science du renversement
Environnement :	Royaumes Pacifiques d'Arcadie	Royaumes Pacifiques d'Arcadie
Organisation sociale :	solitaire, patrouille (2-5), régiments (6-24 plus 1 sergent de niveau 6), ou bataillon (25-48 plus 1d4 sergents de niveau 6 et 1 commandant de niveau 8)	solitaire, patrouille (2-5), régiments (6-24 plus 1 sergent de niveau 6), ou bataillon (25-48 plus 1d4 sergents de niveau 6 et 1 commandant de niveau 8)
Facteur de puissance :	4	12
Trésor :	normal	normal
Alignement :	toujours loyal bon	toujours loyal bon
Évolution possible :	6-8 DV (taille M), 9-16 DV (taille G)	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3

Déplacement accéléré (Ext). Le rhek brise-chaos bénéficie d'un bonus d'altération de +6 m en vitesse de déplacement.

Esquive totale (Ext). Si le rhek brise-chaos réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de

Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Plénitude physique (Sur). Le rhek brise-chaos est capable de se soigner. Chaque jour, ce pouvoir lui permet de récupérer jusqu'à 16 pv (tous d'un coup ou en autant de fois qu'il le souhaite).

Pureté physique (Ext). Le rhek brise-chaos est immunisé contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle.

Sérénité (Ext). Un rhek brise-chaos bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement (déjà inclus dans la profil inclus page 187).

Extérieur (humanoïde altéré, natif) de taille M

Dés de vie : 7d10+14 (57 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m en harnois (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 23 (-1 Dex, +9 harnois +1, +2 écu en acier, +3 intuition), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : épée longue +1 (+11 corps à corps, 1d8+3/17-20 plus saints) ; ou arc long composite de maître (bonus de For de +2) et flèches +1 (+8 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : épée longue +1 (+11/+6 corps à corps, 1d8+3/17-20 plus saints) ; ou arc long composite de maître (bonus de For de +2) et flèches +1 (+8/+3 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (2 fois/jour), contact sacré, pouvoirs magiques, puissance sacrée, renvoi des morts-vivants, sorts

Particularités : aura de bravoure, aura de protection, destrier, *détection du Mal*, don des langues, grâce divine, guérison accélérée (3), *guérison des maladies*, immunité contre l'acide, l'électricité, le



Rhek
brise-chaos

froid, les maladies et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (5/magie), résistance au feu (10), traits des Extérieurs, vision affûtée
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11 (+15 contre le poison), Vol +8

Caractéristiques : For 14, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 19

Compétences : Concentration +12, Équitation +9, Premiers secours +13

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Don de la grâce, Mains du guérisseur, Science du critique (épée longue)

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : comme PNJ

Alignement : loyal bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Mortel de naissance, céleste par sa vertu, le saint est l'incarnation de la nature exaltée. Quand un être vivant mène une vie d'abnégation en se conformant aux préceptes du Bien, il a une chance de devenir un saint. Pour plus de détails sur le processus de canonisation, reportez-vous à *Sainteté*, dans le Chapitre 2.

Une fois canonisé, le saint ne change pas d'apparence, mais une aura sacrée palpable l'entoure. Parfois (mais pas toujours), elle prend la forme d'une aura de lumière protectrice.

Dans l'exemple donné, la créature de base est un paladin de niveau 7 humain.

Combat

Ce saint est un modèle de vertu chevaleresque. Il combat à la loyale, offre à ses ennemis de se rendre et soutient la cause du Bien jusqu'à la mort.

Châtiment du Mal (Sur). +4 au jet d'attaque et +7 aux dégâts.

Contact sacré (Sur). Le saint est investi d'une puissance sacrée qui imprègne jusqu'à son arme. Quand il frappe à l'aide de celle-ci ou à mains nues, il inflige 1d6 points de dégâts saints supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. De leur côté, les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques subissent 1d8 points de dégâts saints supplémentaires. Les créatures d'alignement mauvais qui frappent un saint à l'aide d'armes naturelles subissent des dégâts saints comme si le personnage les avait touchées.

Pouvoirs magiques. *Assistance divine*, *bénédictio*n, *résistance* et *stimulant*, à volonté. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Puissance sacrée (Sur). Le DD de sauvegarde des attaques spéciales du saint augmente de +2 (cela inclut les sorts et les pouvoirs magiques, surnaturels et extraordinaires du personnage).

Renvoi des morts-vivants (Sur). Comme un prêtre de niveau 4.

Aura de bravoure (Sur). Le saint est immunisé contre la terreur et les alliés situés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 contre la terreur.

Destrier de paladin (Mag). Appel de destrier, 1 fois/jour ; durée 14 heures.

Détection du Mal (Mag). À volonté.

SAINT

Grâce divine (Sur). Le saint bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme (inclus dans le profil ci-dessus).

Guérison des maladies (Mag). Une fois par semaine.

Imposition des mains (Sur). Soigne 42 points de dégâts par jour.

Sorts de paladin préparés. 1^{er} — *bénédiction d'arme, rayon lumineux.*

Destrier de paladin. Cheval de guerre lourd ; créature magique (animal altéré) de taille G ; DV 6d8+18 ; pv 45 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 13) ; BBA +6 ; lutte +14 ; Att 2 sabots (+6/+6 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d4+2) ; Esp/all 3 m/1,50 m ; Part esquive extraordinaire, lien télépathique, odorat, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; For 18, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6.

Compétences. détection +7, perception auditive +7.

Aura de protection (Sur). Tau prix d'une action libre, le saint peut s'entourer d'une aura de lumière d'un rayon de 6 mètres. Cette aura combine les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle* dont les effets sont doublés (niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du saint).

Don des langues (Sur). Un saint peut converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'il bénéficiait constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Guérison accélérée (Ext). Chaque round, le saint soigne un nombre de points de dégâts égal à la moitié de ses dés de vie (ce qui inclut son niveau global, jusqu'à un maximum de 10 pv par round).

Immunités (Ext). Le saint est immunisé contre l'acide, l'électricité, le froid et la pétrification.

Réduction des dégâts (Ext). Le saint jouit d'une réduction des dégâts qui dépend de ses dés de vie (ce qui inclut son niveau global). Si la créature de base possède déjà la guérison accélérée, utilisez la valeur la plus avantageuse.

DV	Réduction des dégâts
1-3	—
4-7	5/magie
8-11	5/Mal
12+	10/Mal

Si la créature de base possède déjà une réduction des dégâts, utilisez la valeur la plus avantageuse.

Résistances (Ext). Les saints jouissent d'une résistance au feu (10) et bénéficient d'un bonus racial de ++ aux jets de Vigueur contre le poison.

Création d'un saint

L'archétype acquis « saint » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante d'alignement bon (appelée ci-après « créature de base »), à l'exception des Extérieurs et des élémentaires. Pour plus de détails sur la canonisation, reportez-vous à *Sainteté* dans le Chapitre 2.

Taille et type. Le type de la créature devient Extérieur. Le saint acquiert le sous-type natif. La taille ne change pas.

Classe d'armure. Le saint bénéficie d'un bonus d'intuition à la CA égal à son bonus de Charisme.

Attaques spéciales. Le saint conserve les attaques spéciales de la créature de base et acquiert les suivantes :

Contact sacré (Sur). Le saint est investi d'une puissance sacrée qui imprègne jusqu'à son arme. Quand il frappe à l'aide de celle-ci ou à mains nues, il inflige 1d6 points de dégâts saints supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. De leur côté, les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques subissent 1d8 points de dégâts saints supplémentaires. Les créatures d'alignement mauvais qui frappent un saint à l'aide d'armes naturelles subissent des dégâts saints comme si le personnage les avait touchées.

Pouvoirs magiques. Assistance divine, bénédiction, résistance et stimulant, à volonté. Niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie du saint. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Puissance sacrée (Sur). Le DD de sauvegarde des attaques spéciales du saint augmente de +2 (cela inclut les sorts et les pouvoirs magiques, surnaturels et extraordinaires du personnage).

Particularités. Le saint conserve les particularités de la créature de base et acquiert les suivantes :



Saint

Caractéristiques. Modifiez les caractéristiques de la créature de base comme suit : Con +2, Sag +2, Cha +4.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

VEILLEUR SACRÉ

Immortel (humanoïde altéré) de taille M

Dés de vie : 5d12 (32 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite) (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+1 Dex, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 11 ou 21 (+1 Dex, +8 harnois, +2 écu), contact 11, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d6 et énergie positive) ; ou épée bâtarde de maître (+10 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou arc court de maître (+7 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d6 et énergie positive) ; ou épée bâtarde de maître (+10 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou arc court de maître (+7 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact d'énergie positive, manifestation

Particularités : intangible, protégé, reconstitution, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), traits des immortels

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 12

Compétences : Détection +11, Discrétion +9, Équitation +9, Escalade +11, Fouille +8, Perception auditive +11

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance (B), Combat en aveugle (B), Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative (B)

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou troupe (7-12)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +5

Quand un personnage particulièrement vertueux meurt alors qu'il a la responsabilité d'autrui, il se tourne parfois vers une autre forme de vie : celle de veilleur sacré. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant mais d'un immortel, le veilleur sacré ressemble de près à un fantôme. Cependant, au lieu de hanter le lieu de sa mort ou d'harceler les vivants, il continue de veiller sur son protégé jusqu'à ce qu'autrui en assume la responsabilité.

Normalement, le veilleur sacré évolue dans le plan Éthéré, d'où il peut observer son protégé sans être vu. Quand le besoin s'en fait sentir, il se manifeste partiellement dans le plan Matériel de manière à pouvoir affecter son environnement tout en restant intangible. Dans le plan Éthéré, le veilleur sacré conserve la même apparence que de son vivant, si ce n'est qu'une lueur argentée épouse les contours de sa silhouette. Quand il se manifeste, il est translucide et dénué de substance, comme s'il était entièrement constitué de cette lueur argentée.

Dans l'exemple qui suit, la créature de base est un guerrier humain de niveau 5, très proche de celui exploité dans le cadre de l'archétype de fantôme du *Manuel des Monstres*.

Création d'un veilleur sacré

L'archétype acquis « veilleur sacré » peut être ajouté à n'importe quel aberration, animal, créature magique, dragon, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou plante d'alignement bon (appelé ci-après « créature de base »).

Taille et type. Le type de la créature devient immortel. La taille ne change pas.

Dés de vie. Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Le veilleur sacré a une vitesse de déplacement en vol de 9 mètres (manœuvrabilité parfaite), à moins que celle de la créature de base ne soit plus élevée.

Classe d'armure. L'armure naturelle est identique à celle de la créature de base, mais elle ne s'applique qu'aux rencontres éthérées. Quand le veilleur sacré se manifeste (cf. ci-dessous), sa valeur d'armure naturelle est de +0, mais elle bénéficie d'un bonus de parade égal à +1 ou à son modificateur de Charisme (choisir la valeur la plus élevée des deux).

Attaque. Le veilleur sacré conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui s'appuient sur un contact physique n'affectent pas les créatures non éthérées.

Attaque à outrance. Le veilleur sacré conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui s'appuient sur un contact physique n'affectent pas les créatures non éthérées.

Dégâts. Face à des créatures éthérées, le veilleur sacré exploite les dégâts de la créature de base. Dans les autres cas, il est généralement incapable d'infliger des dégâts physiques. Il peut néanmoins user de ses attaques spéciales (le cas échéant) quand il se manifeste (cf. ci-dessous).

Attaques spéciales. Le veilleur sacré conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, mais celles qui s'appuient sur un contact physique n'affectent pas les créatures non éthérées. Il gagne également les pouvoirs de manifestation et de contact d'énergie positive, décrits ci-dessous. Sauf indication contraire, les DD de sauvegarde sont égaux à 10 + 1/2 DV du veilleur sacré + son modificateur de Charisme.

Contact d'énergie positive (Sur). Le veilleur sacré peut porter une attaque de contact intangible exploitant la puissance de l'énergie positive. Les morts-vivants (intangibles ou non) subissent 2d8+5 points de dégâts supplémentaires. Bien entendu, le veilleur sacré a le pouvoir de canaliser cette énergie pour rendre 2d8+5 points de vie aux créatures vivantes. Il contrôle ce pouvoir de manière à ne pas soigner ses adversaires vivants (leur infligeant alors les dégâts de base uniquement). Il peut utiliser ce pouvoir jusqu'à 5 fois par jour.

Manifestation (Sur). Tous les veilleurs sacrés possèdent ce pouvoir. Ils vivent dans le plan Éthéré et au titre d'entités éthérées, ils ne peuvent affecter le monde matériel, ni être affectés par ce qui s'y trouve. Quand ils se manifestent, ils entrent partiellement dans le plan Matériel et deviennent visibles mais restent intangibles. Un veilleur sacré manifesté peut uniquement être blessé par d'autres créatures intangibles, des armes magiques +1 au moins ou des sorts, mais toute attaque de source tangible a 50 % de chances de ne lui infliger aucun dégât. Il peut traverser les objets solides et ses propres attaques passent à travers les armures. Un veilleur sacré manifesté ne fait aucun bruit.

Dans cet état, il est possible au veilleur sacré d'attaquer physiquement à l'aide de son attaque de contact ou d'une arme spectrale. S'il possède une arme dotée d'un bonus d'altération de +1 au moins, il peut s'en servir contre les adversaires matériels, mais ses attaques ont 50 % de chances de rater, sauf si l'arme est pourvue de la propriété spectrale. Il reste partiellement dans le plan Éthéré,

où il n'est pas intangible. Il peut être attaqué par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthéré. Son intangibilité le protège des attaques du plan Matériel, mais pas de celles venant du plan Éthéré.

Quand un veilleur sacré qui n'est pas manifesté lance un sort dans le plan Éthéré, sa magie reste sans effet contre les individus évoluant dans le plan Matériel. En revanche, elle affecte normalement ceux qui sont dans le plan Éthéré. Si le veilleur sacré se manifeste, ses sorts continuent d'affecter les cibles se trouvant dans le plan Éthéré. Il peut également affecter les créatures du plan Matériel, sauf dans le cas des sorts de contact (les sorts de contact d'un veilleur sacré utilisant son pouvoir de manifestation ne fonctionnent pas contre les créatures dotées d'un corps physique).

Un veilleur sacré est considéré comme étant originaire à la fois du plan Matériel et du plan Éthéré. Il ne prend donc pas le sous-type extraplanaire dans ces deux plans.

Particularités. Le veilleur sacré conserve toutes les particularités de la créature de base. De plus, il acquiert celles qui figurent ci-dessous et gagne le type immortel.

Protégé (Sur). Le veilleur sacré est constamment conscient de l'endroit précis où se trouve son protégé, mais également de son état (en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, etc.). Il peut se rendre au lieu en question instantanément, comme s'il usait de *téléportation suprême*, si ce n'est que le pouvoir lui permet également de franchir les frontières planaires. En revanche, il ne peut user de ce pouvoir que sur lui-même et jusqu'à 25 kilos d'objets éthérés. Il peut également observer son protégé à volonté (comme s'il lançait *scrutation*, pas de jet de sauvegarde et succès garanti).

Reconstitution (Sur). Généralement, il est très difficile d'anéantir un veilleur sacré au combat, pour la simple raison que l'esprit « détruit » se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent souvent qu'une solution temporaire. Un veilleur sacré détruit reprend la cours de sa mission s'il réussit un test de niveau (1d20 + DV du veilleur sacré) contre un DD 16. La seule façon de se débarrasser définitivement d'une telle entité consiste à comprendre pourquoi il est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le veilleur sacré bénéficie d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +4.

Caractéristiques. Comme la créature de base, si ce n'est que le veilleur sacré est privé de valeur de Constitution et que son Charisme augmente de +4.

Compétences. Comme la créature de base. Les veilleurs sacrés bénéficient également d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Aucun.

Alignement. Bon.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +5.

Veilleur sacré



TABLES DE CONVOCATION AVANCÉES

Plusieurs des monstres décrits dans ce chapitre peuvent être ajoutés à la liste de créatures que l'on peut appeler via *convocation de monstres*.

Convocation de monstres III : bariaur (CB), couré (CB), mustéval (NB).

Convocation de monstres IV : cervidal (NB), rhek (LB).

Convocation de monstres V : leskylor (NB).

Convocation de monstres VI : équinal (NB).

Convocation de monstres VII : asura (CB), leskylor à trois têtes (NB).

Convocation de monstres VIII : archon gardien (CB), lupinal (NB), oliphant (NB).

Convocation de monstres IX : archon glaive (LB), archon hibou (LB), chien-lune (NB), firre (CB), qesar (N), ursinal (NB).

APPENDICE : INDEX DES CÉLESTES

Les listes que dévoile cet index incluent les Extérieurs d'alignement bon figurant dans les produits DUNGEONS & DRAGONS jusqu'à la parution du présent ouvrage. Parmi les sources, on trouve :

Les *Chapitres Sacrés* (CS), *Dieux et Demi-dieux* (DD), *Le Fiend Folio* (FF), *le Manuel des Monstres* (MM), *le Manuel des Monstres II* (MM2) et *le Guide de l'Orient* (GO).

CRÉATURES CÉLESTES

Céleste	Source
Archon canin	MM
Archon gardien	CS
Archon glaive	CS
Archon hibou	CS
Archon lumineux	MM
Archon messenger	MM
Archon royal	CS
Asura	CS
Bariaur	CS
Cervidal	MM2
Chien-lune	CS
Coure (éladrin)	CS
Déva astral (ange)	MM
Déva monadic (ange)	FF
Déva movanic	CS
Einherjar elfe	DD
Einherjar humain	DD
Einherjar nain	DD
Équinal (guardinal)	CS
Firre (éladrin)	CS
Lilende	MM
Lupinal	MM2
Mustéval (guardinal)	CS
Oliphant	CS
Planéтар (ange)	MM
Shiradi (éladrin)	CS
Shirokinukatsukami	GO
Solar (ange)	MM
Tulani (éladrin)	CS
Ursinal (guardinal)	CS

ARCHÉTYPES LIÉS AUX CÉLESTES

Archétype	Source
Aléax	CS
Créature céleste	MM
Créature demi-céleste	MM
Créature sanctifiée	CS
Saint	CS
Suppliant	DD

CÉLESTES CLASSÉS PAR FACTEUR DE PUISSANCE

FP 2

Céleste	Source
Archon lumineux	MM
Coure (éladrin)	CS
Mustéval (guardinal)	CS

FP 3

Céleste	Source
Bariaur	CS
Cervidal	MM2

FP 4

Céleste	Source
Archon canin	MM

FP 5

Céleste	Source
Lupinal	MM2

FP 6

Céleste	Source
Équinal (guardinal)	CS

FP 7

Céleste	Source
Lilende	MM

FP 8

Céleste	Source
Archon gardien	CS
Asura	CS
Oliphant	CS

FP 9

Céleste	Source
Défenseur bariaur d'Ysgard	CS
Déva movanic (ange)	FF



FP 10

Céleste	Source
Firre (éladrin)	CS
Ursinal (guardinal)	CS

FP 11

Céleste	Source
Archon glaive	CS
Archon hibou	CS

FP 12

Céleste	Source
Chien-lune	CS
Déva monadic (ange)	FF

FP 14

Céleste	Source
Archon messenger	MM
Déva astral (ange)	MM
Shirokinukatsukanmi	GO
Shiradi (éladrin)	CS

FP 15

Céleste	Source
Archon royal	CS

FP 16

Céleste	Source
Archon canin héroïque	MM
Planéтар (ange)	MM

FP 18

Céleste	Source
Tulani (éladrin)	CS

FP 20

Céleste	Source
Einherjar nain	DD
Einherjar elfe	DD
Einherjar humain	DD

FP 23

Céleste	Source
Solar (ange)	MM

Quand la lumière vainc le Mal

« Seuls ceux dont le verbe, la pensée et le geste sont marqués du sceau de la pureté sauraient mirer les connaissances qu'abrite cet ouvrage. L'aveuglante vérité que renferment ces pages n'a rien de plus à offrir aux felons que la redemption ou l'anéantissement. Puissent ces lignes consacrées illuminer à jamais la voie de la vertu. »

— Raziël le Croisé, souverain du Paradis de Platine

Cet ouvrage, susceptible de choquer la sensibilité des plus jeunes, est destiné au jeu D&D et propose au maître du donjon un accès débridé à des ressources qui ne pourront qu'élargir l'horizon de ses campagnes. Vous y découvrirez une vision détaillée de la nature du Bien et des nombreux défis qu'il faut relever quand on se range du côté de la morale et de la justice. En plus de sorts, de classes de prestige et de dons exaltés, le guide des *Chapitres Sacrés* fournit les descriptions et profils d'une foule de créatures et de parangons célestes, alliés potentiels des personnages les plus vertueux.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon doit également disposer du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.
Les joueurs n'ont besoin que du manuel qui leur est consacré.



Spell
Books



Référence : DF880260000
ISBN : 2-84785-042-2
Prix : 36 €