

# DUNGEONS DRAGONS® Supplément

## LES GARDIENS DE LA FOI

Le guide pour les prêtres et les paladins



Rich Redman et James Wyatt

# LES GARDIENS DE LA FOI

## Le guide pour les prêtres et les paladins

Rich Redman et James Wyatt

Développement et conception additionnels: **Andy Collins et Monte Cook**

Éditeurs: **Gwendolyn E.M. Kestrel et Jon Pickens**

Direction créative: **Ed Stark**

Illustration de la couverture: **Brom**

Illustrations intérieures: **Dennis Cramer**

Cartographe: **Todd Gamble**

Typographie: **Erin Dorries**

Conception graphique: **Sean Glenn et Dawn Murin**

Directeur artistique: **Dawn Murin**

Responsables du projet: **Justin Ziran**

Suivi de production: **Chas DeLong**

Traduction: **François Doucet et Serge Olivier**

Corrections et suivi: **Pierre Rosenthal (avec l'aide de Croc)**

Titre original: *Defenders of the Faith*

Les sources de ce travail comprennent: le *Guide du Maître*, le *Manuel des Joueurs* et le *Manuel des Monstres* par Monte Cook, Jonathan Tweet et Skip Williams; « Heaven's Trump » dans *Dragon Magazine* n° 263 et « Playing the Priestly Part » dans *Dragon Magazine* n° 282, tous deux par James Wyatt, « Auroras Whole Realms Catalog » par J. Robert King et ses amis; et « Bastion of Faith » par Bruce Cordell. Le « Hunter of the Dead », par Monte Cook, est apparu pour la première fois dans *Dragon Magazine* n° 276.

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

USA, CANADA, ASIE, ZONE PACIFIQUE  
ET AMÉRIQUE LATINE  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
(Questions ?) 1-800-324-6496



BUREAUX EUROPÉENS  
Wizards of the Coast Belgique  
F.B. 2031  
2600 Berchem  
Belgique  
+32-70-23-32-77

Spell  
Books

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, Inc. est une filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées 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 St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée 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 ©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France. Venez nous rendre visite sur Internet à [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b> . . . . .	4
Ce qu'est ce guide et ce qu'il n'est pas . . . . .	4
Comment utiliser ce guide? . . . . .	4
<b>Chapitre 1: prêtres et paladins</b> . . . . .	5
Jouer un prêtre efficace . . . . .	5
Guérison . . . . .	5
Renvoi . . . . .	5
Les prêtres mauvais et les morts-vivants . . . . .	5
Divination . . . . .	6
La divination et le MD . . . . .	6
Les prêtres au combat . . . . .	7
Armes . . . . .	7
Armures . . . . .	7
Sorts . . . . .	7
Progression . . . . .	7
Jouer un paladin efficace . . . . .	8
Les points forts du paladin . . . . .	8
Armes . . . . .	8
Armure . . . . .	9
Le code . . . . .	9
Le code et le MD . . . . .	9
Tactiques . . . . .	9
Les sorts du paladin . . . . .	10
Renvoi . . . . .	11
Devoirs . . . . .	11
Les devoirs et le MD . . . . .	11
Progression . . . . .	11
Destriers . . . . .	12
Destriers hors norme . . . . .	12
Viellissement et retraite des destriers . . . . .	13
Un dragon pour monture . . . . .	14
Entraîner votre dragon . . . . .	14
Pour garder votre dragon . . . . .	14
Perdre votre dragon . . . . .	14
Prestige et montures . . . . .	15
Dragon compagnon d'armes . . . . .	15
Les dragons destriers . . . . .	15
Canaliser . . . . .	16
L'alignement neutre et la canalisation . . . . .	16
Intervention divine . . . . .	16
Prêtres convertis . . . . .	18
Compétences . . . . .	18
Nouvelles compétences	
d'Artisanat et de Profession . . . . .	18
Nouvelles utilisations de compétences . . . . .	18
Nouveaux dons . . . . .	19
Équivalence de dons . . . . .	19
Dons divins . . . . .	19
Équipement sacré . . . . .	21
Objets magiques . . . . .	22

<b>Chapitre 2: églises et organisations</b> . . . . .	27
Le rôle des églises . . . . .	27
Rejoindre l'église . . . . .	27
Structure de l'église . . . . .	27
En mission pour le seigneur . . . . .	28
Les contacts au sein de l'église . . . . .	28
Le soutien de l'église . . . . .	28
Églises et autres organisations . . . . .	29
Loyal bon . . . . .	29
Neutre bon . . . . .	30
Le solarium (temple de Pélor) . . . . .	30
Chaotique bon . . . . .	32
Loyal neutre . . . . .	33
Le temple du Mausolée (temple de Wy-Djaz) . . . . .	33
Neutre . . . . .	35
Chaotique neutre . . . . .	36
Loyal mauvais . . . . .	36
Neutre mauvais . . . . .	37
Chaotique mauvais . . . . .	37
La Coupe de sang (temple d'Érythnul) . . . . .	38
L'Épée de justice . . . . .	39
La Maison des morts . . . . .	40
Une maison des morts . . . . .	41
Le Conseil des lames . . . . .	43
Les Lames moqueuses . . . . .	43
L'ordre du Calice . . . . .	44
Les Scrutateurs célestes . . . . .	45
Le chapitre de Mont Baden . . . . .	46
Gérer son temple . . . . .	47
Les dépenses . . . . .	48
Les revenus . . . . .	49
Les activités de l'église . . . . .	49
Les prêtres aventuriers . . . . .	50

<b>Chapitre 3: classes de prestige</b> . . . . .	51
Chasseur de morts-vivants . . . . .	51
Chevalier du Calice . . . . .	52
Chevalier du Cercle Médian . . . . .	54
Contemplatif . . . . .	55
Exorciste consacré . . . . .	57
Hospitalier . . . . .	59
Inquisiteur de la foi . . . . .	61
Libérateur sacré . . . . .	62
Compagnon céleste . . . . .	64
Maître des linceuls . . . . .	65
Oracle divin . . . . .	66
Poing sacré . . . . .	68
Prêtre de guerre . . . . .	70
Templier . . . . .	72
Traqueur consacré . . . . .	74

<b>Chapitre 4: magie divine</b> . . . . .	76
Nouveaux sorts de prêtre . . . . .	76
Nouveaux sorts de paladin . . . . .	76
Nouveaux sorts de druide . . . . .	77

Nouveau sort de rôdeur . . . . .	77
Domaines de prestige . . . . .	77
Note sur les pouvoirs accordés . . . . .	78
Nouveaux sorts . . . . .	81

## Appendice: les prêtres des monstres . . . . . 93

Les divinités des dragons . . . . .	95
Les divinités des géants . . . . .	96
Les seigneurs des Extérieurs et des élémentaires . . . . .	96

## TABLES

1-1: destriers hors norme (paladins de taille M) . . . . .	13
1-2: destriers hors norme (paladins de taille P) . . . . .	13
1-3: pouvoirs des destriers hors norme . . . . .	14
1-4: dragons compagnons d'armes . . . . .	15
1-5: dons . . . . .	18
1-6: équipement sacré . . . . .	21
1-7: propriétés spéciales des armures et des boucliers . . . . .	23
1-8: armures spéciales . . . . .	23
1-9: armes spéciales . . . . .	23
1-10: sceptres magiques . . . . .	23
1-11: objets merveilleux . . . . .	23
3-1: chasseur de morts-vivants . . . . .	51
3-2: chevalier du Calice . . . . .	53
3-3: chevalier du Cercle médian . . . . .	54
3-4: contemplatif . . . . .	56
3-5: exorciste consacré . . . . .	58
3-6: hospitalier . . . . .	60
3-7: inquisiteur de la Foi . . . . .	61
3-8: libérateur sacré . . . . .	63
3-9: compagnon céleste . . . . .	64
3-10: maître des linces . . . . .	65
3-11: oracle divin . . . . .	67
3-12: poing sacré . . . . .	69
3-13: prêtre de guerre . . . . .	72
3-14: templeur . . . . .	73
3-15: traqueur consacré . . . . .	75
A-1: les divinités des monstres . . . . .	94



## LES TESTEURS

James B. Alan, Chris A. Altnau, Brandy L.S. Antill, Todd Antill, Pedro Barrenechea, Gregg W. Belcher, Kurt Benshoof, Scott Bernacchi, Robin Bernacchi, Randy S. Bishop, Jennifer J. Blanchard, Jeffrey C. Boles, Stephanie Boles, Shannon Bourke, Anthony Boyer, John Brewer, Rodney Brica, Gorm Brunso, Eirik Bull-Hansen, Joseph B. Campbell, Nicholas Canu, Joe Carl, Mac Chambers, Edward A. Chavers II, Brad K. Christensen, Carol Clarkson, John Compton, Daniel Cooper, David L. Cooper, Wesley F. Cummins III, Eric T. Dahlen, Randy Doherty, John W. Dorman, Lily A. Douglas, Scott A. Dunphy, Keith Dussell, Christian Duus, Andrew G. Eggleston Sr, Robert Ehmann, Gerald A. Emert Jr., Jerry Emert, Mark Erhardt, Helge Furuseth, Riccardo D. Gocio, John Hagel, Jamie A. Hall, Geoff M. Hancock, Bethany A. Hansen, Michele A. Hernandez, Adolfo J. Herrera, Craig B. Hindle, Daniel Hodges, Stanley T. Hodges, Olav B. Hovet, Paul J. Huck, Rhonda L. Hutcheson, James Jacob, Seth Johnson, Caleb Johnson, Doug A. Justice, Rose B. Justice, Kon Kabilafkas, Brett Kaufhold, Brandon Kaya, Andrew Kennedy, Peter Kral, Christopher J. Krall, Kurt K. Macholeth, Paul A. Mackley II, Catie A. Martolin, Brian Miller, David Moore, Timothy W. Moore, Steven Mounts, Ken Mowrey, Barrett Moy, Karen L. Murphy, Andrew Nelson, Bill Nicholson, James Norton, Brian Ogaard, Patrick L. O'Hagan, Sherry L. O'Neal-Hancock, Seth Owings, Chris Perkett, Weston Peterson, Brandon Plunkett, Ryan M. Puckett, Thomas Refsdal, Jennifer A. Rhines, James A. Rickey, Michelle Rooney, Curry Russell, Tony J. Scalise, James L. Simon, Michael J. Simonds, William N. Simonds, Ray Sindyla, Kelly Y. Smith, Scott M. Smith, Bryan K. Snell, Marc J. Soderberg, Dustin Stacey, Jordan P. Stauss, Christian Stenerud, Daniel Stone, Steve Swan, Keith C. Talbot, Jeffrey Thetford, Thomas Thompson, Alice E. Twing, Jared W. Twing, Donald Unger, Circe Verba, Jeff P. Ward, Tim White, Joshua Winters, Ronald A. Woodson, Andrew G. Zambrycki, Chris Zantides.



# INTRODUCTION

L'ultime bataille du bien contre le mal nous fascine sans doute plus que n'importe quel autre événement dans une épopée fantastique. Les prêtres et les paladins sont au cœur de ce combat. D'autres personnages combattent certes âprement, mais prêtres et paladins emplissent le cœur de leurs alliés de la plus grande résolution qui soit. Que gloire et honneur soient rendus à cette élite divine!

Au sein des onze classes de personnages présentées dans le *Manuel des Joueurs*, le prêtre et le paladin commencent tous deux leurs carrières aventureuses avec un arsenal de pouvoirs d'origine divine, destiné à les protéger contre les dangers les plus communs de la route qu'ils ont choisi. Ils survivent en associant leur valeur martiale avec des sorts et des capacités accordés par les dieux, et cette combinaison fait d'eux les maîtres indiscutés de la vie et de la mort. Les dieux et les démons, c'est leur affaire, et le dévouement religieux, la volonté et l'autorité sont leurs principaux outils. Les prêtres et les paladins ne peuvent compter sur leurs seules prouesses au combat pour atteindre leurs objectifs. Ils doivent se frayer un chemin dans le monde avec attention, prévoyance et courage.

C'est avec tout ceci en tête que ce guide examine ces deux classes de personnage en profondeur. Les informations qu'il contient devraient vous permettre d'exploiter tout leur potentiel et de développer votre plaisir à jouer un prêtre ou un paladin.

## CE QU'EST CE GUIDE ET CE QU'IL N'EST PAS

Tout le matériel des *Gardiens de la Foi* est nouveau et suppose que vous détenez la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Vous y trouverez de nouveaux dons, de nouvelles règles, des classes de prestige, ainsi que des conseils utiles pour tirer le meilleur parti de votre prêtre ou de votre paladin.

Rien de ce qui suit ne remplace les règles ou les informations données dans le *Manuel des joueurs*. Ce guide est conçu pour s'intégrer parfaitement au système présenté dans le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des monstres*.

Comme pour les règles, ce guide fournit des options et non des restrictions pour jouer à D&D. Utilisez ce que vous voulez, modifiez ce qu'il vous semble bon de modifier et ignorez le reste. Les joueurs doivent se mettre d'accord avec leur maître de donjon (MD) avant d'utiliser tout élément de ce guide. Les MD peuvent utiliser règles, classes et objets magiques aussi bien pour leurs joueurs que pour leurs personnages non-joueurs (PNJ).

## COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

Ce manuel vous aidera à individualiser votre personnage prêtre ou paladin. Bien que le *Manuel des Joueurs* fournisse toutes les informations nécessaires à la création d'un prêtre ou d'un paladin de 1<sup>er</sup> niveau, *Les gardiens de la Foi* vous permet



de le personnaliser, d'élargir ses possibilités et d'améliorer le rôle qu'il tient dans votre groupe d'aventuriers. Lors de la création d'un nouveau personnage, vous pourrez trouver dans le *Guide du parfait héros* une source inestimable d'informations pour définir et détailler les origines et la vie de votre personnage, avant qu'il ne se lance dans cette exaltante mais dangereuse carrière.

Le contenu des *Gardiens de la Foi* est destiné aux joueurs comme aux MD : tout peut s'appliquer aux PJ et aux PNJ. Quand des noms d'endroits sont utilisés, ils se réfèrent au monde de D&D, ainsi qu'il est présenté dans le « Monde de Greyhawk ». Les MD utilisant d'autres univers de campagne peuvent simplement remplacer ces noms par ceux qui leur conviennent.

Le chapitre 1 se consacre aux forces des deux classes et présente une variété de nouveaux dons destinés à aider les prêtres et les paladins dans ce qu'ils font le mieux : diriger.

Le chapitre 2 décrit une église de chaque alignement ainsi que plusieurs organisations que les prêtres et les paladins peuvent rejoindre au cours d'une campagne. De telles organisations peuvent se révéler bénéfiques de bien des façons : favoriser la camaraderie entre les personnages aux objectifs communs, accorder au PJ un soutien supplémentaire et fournir des idées d'aventure pour le groupe et le personnage.

Le chapitre 3 vous offre de nouvelles classes de prestige pour permettre aux joueurs de créer des paladins et des prêtres d'exception.

Le chapitre 4 étend la gamme des sorts disponibles pour les prêtres comme les paladins.

# CHAPITRE I: PRÊTRES ET PALADINS

Ce chapitre traite des pouvoirs, compétences, dons et équipement des prêtres et des paladins, sans oublier la description de quelques nouveaux objets magiques.

## JOUER UN PRÊTRE EFFICACE

Le choix que vous avez de sorts et pouvoirs spéciaux suggère les divers rôles importants que vous pourriez endosser dans un groupe d'aventuriers. Naturellement, vos sorts de soins sont bien souvent la clé de la survie du groupe. Votre pouvoir de renvoi des morts-vivants est un pouvoir qui ne cesse jamais d'être utile. Et lorsque les sorts sont épuisés, quand l'ennemi n'est pas un mort-vivant, votre maîtrise des armures lourdes et des armes courantes fait encore de vous un adversaire respectable. Vos divinations pourront souvent conditionner l'approche de l'aventure par le groupe, et vos liens étroits avec votre église et votre divinité garantiront un soutien nécessaire ou parfois même une intervention divine. Enfin, nous révélerons comment l'énergie utilisée pour renvoyer les morts-vivants peut être canalisée pour d'autres usages.

### Guérison

Vos sorts de guérison peuvent marquer la différence entre la vie et la mort pour un groupe, particulièrement à bas niveau où les points de vie sont une ressource vite épuisée. Puisque les prêtres bons peuvent échanger les sorts préparés contre des sorts de soins, il leur est inutile d'en préparer une bordée complète (voire même de préparer le moindre sort de ce type !).

Toutefois, pour éviter de devoir en permanence échanger vos sorts préparés pour guérir vos compagnons, vous pourriez suggérer l'achat d'objets magiques pour vous décharger quelque peu du fardeau des soins. Les *potions de soins légers* sont ainsi particulièrement utiles pour les occasions où c'est vous qui perdez conscience et que personne ne peut vous soigner.

Les parchemins de *soins légers* (et les versions plus puissantes) sont moins chers que les potions parce que peu de classes peuvent les employer. Ils constituent un bon moyen d'accroître votre potentiel de guérison (les druides, les paladins au-dessus du niveau 4 et les bardes et roubards compétents en Utilisation d'objets magiques peuvent également lire les parchemins).

Quand le groupe a mis un peu plus d'argent de côté, piocher dans la réserve pour acheter une *baguette de soins légers* est un excellent moyen d'obtenir des sorts de guérison supplémentaires pour le même coût qu'une potion (qui plus est, les bardes peuvent utiliser ces baguettes puisque *soins légers* fait partie de leur liste de sorts). Bien sûr, si vous maîtrisez les dons de créations d'objets appropriés, vous pouvez créer ces objets pour votre propre usage.

À bas niveau principalement, lorsque les sorts curatifs sont limités et les sorts tels que *guérison des maladies* et *neutralisation du poison* ne sont pas encore disponibles, la compétence Premiers secours peut être un ajout extrêmement important à votre répertoire. Elle vous permet de stabiliser l'état de vos compagnons mourants, d'accélérer la guérison des blessés et de réduire les dégâts des poisons et des maladies. À des niveaux plus élevés, la compétence devient moins utile et vous seriez bien inspiré de placer vos points ailleurs.

### Renvoi

Renvoyer les morts-vivants est l'un de vos meilleurs pouvoirs et l'élément majeur qui vous distingue des autres jeteurs de sorts. Les morts-vivants peuvent être très difficiles à combattre avec efficacité — surtout lorsque les personnages sont encore de bas niveau — et le simple fait de forcer les morts-vivants à céder le passage pour vous permettre de continuer au-delà de leur position est une réponse suffisante au danger qu'ils représentent.

Les prêtres qui font souvent face aux morts-vivants trouveront le don Renvoi supplémentaire intéressant. Voici une bonne méthode pour les hésitants : si vous manquez fréquemment de tentatives de renvoi, alors prenez-le. Si vous renvoyez seulement de temps en temps, vous n'en avez évidemment pas besoin. Cette décision dépend lourdement du style de la campagne. Certains Maîtres du donjon font appel à un grand nombre de morts-vivants, d'autres ne les utilisent quasiment pas.

Pour les campagnes regorgeant de morts-vivants, le paragraphe Nouveaux dons (voir p. 19) présente divers dons spéciaux qui peuvent améliorer votre capacité à renvoyer les morts-vivants. Un autre moyen efficace consiste à employer le sort *consécration*, que vous devriez lancer tôt et souvent si vous êtes confrontés à de nombreux adversaires morts-vivants.

Vous pouvez employer l'action « aider un autre personnage » pour assister un autre prêtre ou un paladin dans une tentative de renvoi. Il faut toucher le personnage qui renvoie et réussir vous-même une tentative de renvoi (jet de Charisme) contre un DD de 10. En cas de succès, vous accorderez un bonus de +2 au jet de renvoi de votre compagnon (vous n'affectez pas les dégâts de renvoi). Aider ainsi un autre prêtre ou paladin est considéré comme un renvoi et réduit votre nombre de tentatives par jour.

**Canaliser** : il s'agit d'une autre façon d'employer vos tentatives de renvoi. Voir le paragraphe Canaliser l'énergie p. 16.

### Les prêtres mauvais et les morts-vivants

Un mort-vivant peut être le meilleur ami du prêtre mauvais. Tandis que les prêtres au service du bien les renvoient ou les détruisent, un prêtre maléfique peut intimider ou contrôler les morts-vivants, dissiper le renvoi d'un prêtre bon ou augmenter le moral des morts-vivants contre un éventuel renvoi.

Combinés à des sorts allant d'*animation des morts* à *création de mort-vivant dominant*, ces pouvoirs rendent les prêtres mauvais plus effrayants encore que les magiciens maîtres de la nécromancie.

Alors que le renvoi d'un prêtre bon chasse au loin les morts-vivants, l'intimidation facilite leur destruction. Le mort-vivant étant soumis au pouvoir du prêtre mauvais, ses compagnons peuvent se ruer sur lui et bénéficier d'un bonus de +2 à leurs jets

d'attaque sans crainte de riposte. Les morts-vivants plus intelligents prendront peut-être l'initiative de négocier une alliance avec un prêtre mauvais assez puissant pour les intimider mais pas assez pour les contrôler. Bien qu'il soit stupide d'accorder sa confiance à un vampire sans un bon pieu en bois à portée de main, de tels partenariats peuvent être profitables aux deux partis... tant qu'ils durent.

Le contrôle des morts-vivants permet à un prêtre mauvais (de niveau intermédiaire ou élevé) de se constituer un groupe totalement dévoué de gardes du corps et de serviteurs ou d'assurer la présence à ses côtés d'une seule créature morte-vivante puissante et fidèle. Les morts-vivants contrôlés peuvent accomplir la plupart des tâches les plus déplaisantes à la place du prêtre, depuis des travaux manuels jusqu'à la chasse aux aventuriers trop curieux.

Un prêtre mauvais faisant un usage intensif d'*animation des morts* découvrira l'incalculable valeur de ses pouvoirs de dissipation des renvois et de l'augmentation du moral des morts-vivants lorsque ses serviteurs feront face à des aventuriers. Une armée de squelettes et de zombies ne fait pas long feu contre un prêtre bon doté de l'Emprise sur les morts-vivants. Augmenter le moral est une excellente mesure préventive pour les morts-vivants placés aux positions clés, tandis que dissiper les renvois peut défaire les dégâts causés par un prêtre bon.

Les prêtres mauvais pourront faire bon usage des dons spéciaux décrits au paragraphe Nouveaux dons. Chaque don présenté qui s'applique au renvoi des morts-vivants est tout aussi valable pour l'intimidation, le contrôle, la dissipation ou l'augmentation du moral des morts-vivants. L'Extension de renvoi est particulièrement adéquate pour l'augmentation du moral, puisqu'il donne un bonus sur la tentative de «renvoi», tout en diminuant les dégâts de renvoi; or il n'y a pas de dégâts pour ce pouvoir.

## Divination

Des sorts tels qu'*augure* et *divination* vous permettent d'entrevoir l'avenir. Si votre MD utilise quelques-unes des suggestions émises dans la description de ces sorts, attendez-vous à un réel défi lorsqu'il faudra déchiffrer les résultats d'une divination. En tant que prêtre du groupe, familiarisez-vous dans le moindre détail avec tous les sorts de divination dont vous disposez et préparez-vous à un examen ardu des détails obscurs que vous pourriez rencontrer.

Les divinités bénéfiques délèguent habituellement des créatures célestes mineures pour répondre aux divinations de haut niveau (*divination* ou *communion*, par exemple).

Utiliser ces sorts est donc un moyen de contacter les serviteurs de votre divinité. En outre, ces sorts deviennent moins «mécaniques» et prévisibles si le MD incarne le serviteur qui répond à vos questions.

Même sans cet accès aux puissantes divinations, vous devriez être en mesure de solliciter ces pouvoirs pour des informations ou des conseils. Fondamentalement, le procédé est identique à un appel à l'aide divine au combat (voir plus loin Intervention divine). Si le MD considère qu'un conseil divin ferait avancer l'aventure dans le bon sens, l'intervention d'un messager céleste pour dispenser les informations nécessaires est une bonne suggestion à glisser au cours de la partie. Le messager pourra apparaître dans un rêve ou adopter la forme d'un mortel ordinaire.

## La divination et le MD

En règle générale, la possibilité d'une rencontre dépassant de loin la puissance du groupe — définie comme telle dans le *Guide du Maître* si le niveau de difficulté (ND) est supérieur au niveau du groupe de cinq niveaux ou plus — devrait être annoncée comme un grave danger sans la moindre équivoque.

Une rencontre ardue ou très difficile (avec un ND supérieur de un à quatre niveaux à celui du groupe) devrait être présentée de façon plus ambiguë : le groupe sera mis à l'épreuve mais devrait réussir et en être récompensé. Si le MD sait qu'une rencontre se révélera particulièrement difficile, les auspices peuvent toutefois être franchement néfastes. Des rencontres plus faciles (un ND inférieur au niveau du groupe) pourront être présentées comme «propices» (si de grandes récompenses sont à portée), mais également ne donner lieu à aucune révélation si le défi comme la récompense ne sont pas significatifs.

*Exemple* : Jozan désire savoir quels dangers rôdent dans le temple en ruines d'Érythnul. Au 3<sup>e</sup> niveau, il peut employer *augure* pour déterminer si entrer dans le temple se révélerait propice ou néfaste. Se saisissant d'osselets, chacun marqué d'un symbole néfaste d'un côté et propice de l'autre, il les secoue dans sa main tout en murmurant une prière pour solliciter l'aide de Pélor et les jette au sol avant d'observer le résultat.

Le MD sait que Playe Fléau-des-nains, un troll barbare du 3<sup>e</sup> niveau, a choisi ce temple comme repaire et qu'il serait une menace largement à la hauteur pour le groupe de Jozan (son ND est de 8). Après un jet de dés pour déterminer si Jozan obtient sa réponse (ce qui est le cas), celle-ci est assez simple : les deux osselets présentent leur mauvais côté... suivre ce chemin n'apportera rien d'autre que la mort et la destruction.

Jozan et ses amis se détournent du temple, mais reviennent un peu plus tard. Ils ont désormais atteint le 7<sup>e</sup> niveau. Cette fois, Jozan lance *divination* dans l'espoir de recevoir un avis plus adéquat. À l'aide d'un brasero nourri d'essences exotiques, Jozan s'immerge dans une profonde communion avec les serviteurs célestes de Pélor.

Playe a lui-même atteint le 5<sup>e</sup> niveau et son ND est maintenant de 10. *Augure* révélerait probablement un futur ambigu, mais *divination* fournit des conseils plus spécifiques afin de faire face aux défis à venir. Puisque les réponses aux *divinations* sont le plus souvent embrouillées de rimes et d'énigmes, Jozan pourrait recevoir un message tel que : « Prends garde à la rage qui jamais ne mourra, par le feu seul l'éteindre tu pourras. » Ceci suggère (sans être explicite) que le groupe devra affronter un barbare (la «rage») difficile à tuer («jamais ne mourra», qui fait référence au pouvoir de régénération du troll), et mentionne le seul moyen de résoudre la situation (le feu qui empêche la régénération). Sachant cela, le groupe pourra préparer des sorts tels qu'*apaisement des émotions* et *rayon affaiblissant*, sapant ainsi les points forts de l'adversaire (sa rage et sa valeur élevée de Force). Quant à Mialyé la magicienne, prévenue de l'efficacité du feu, elle préparera joyeusement sa *boule de feu*.

Admettons que, pour quelque raison, Jozan et compagnie décident de ne pas affronter Playe à cet instant et reviennent

au 11<sup>e</sup> niveau. Jozan a acquis un niveau d'oracle divin (une classe de prestige décrite au chapitre 3) et le pouvoir accordé de vision du futur. En quête d'un bon conseil, il entre en transe et prie pour une vision provenant de Pélor.

Playe est dorénavant un puissant barbare du 8<sup>e</sup> niveau (ND 13), un danger significatif mais sûrement dans les possibilités du groupe. Le MD peut deviner le cours probable des événements : le groupe entre dans le temple, suit son chemin et affronte Playe dans l'ancien sanctuaire. Jozan perçoit la vision fugitive du puissant troll émergeant résolument de la *boule de feu* de Mialyë, le voit sauter au sommet d'un autel branlant et tailler de sa hache vers Tordek, tandis que Lidda tente de le contourner. Avec des réflexes stupéfiants, Playe esquive l'attaque de Lidda (un rappel divin de l'impossibilité de porter une attaque en tenaille sur un barbare de haut niveau), mais Tordek parvient à placer un coup solide. Malgré les brûlures laissées par la *boule de feu*, la plaie ouverte guérit rapidement...

Sortant de sa transe ; Jozan peut donner des conseils utiles à ses compagnons, bien qu'il ne soit pas garanti que les événements se déroulent exactement tels qu'il les a vus.

## Les prêtres au combat

Cruel dilemme que le combat ; devez-vous utiliser vos sorts pour détruire vos ennemis ou guérir vos alliés ? Habituellement, la réponse est... les deux, comme nous allons le voir.

## Armes

Il est rare que les prêtres réfléchissent beaucoup à leur sélection d'armes. Leurs choix sont assez limités : seulement les armes courantes, à moins qu'ils ne dépensent un don pour apprendre une arme de guerre ou exotique. Néanmoins, la liste des armes courantes recèle quelques perles évidentes. La masse d'armes lourde, la morgenstern et la lance font les meilleurs dégâts. Au prix de l'usage du bouclier, la lance a l'avantage en matière de dégâts critiques et la possibilité d'être placée en réception de charge. La plupart des prêtres préfèrent toutefois les boucliers et les armes à une main.

Les prêtres disposant du domaine de la Guerre gagnent un maniement gratuit dans l'arme favorisée par le dieu, il y a donc rarement une bonne raison d'employer autre chose. Même les prêtres dépourvus de ce domaine choisissent souvent l'arme préférée de la divinité (comme la dague pour Wy-Djaz) plutôt qu'une arme qui s'avérerait un meilleur choix (comme une morgenstern). Ce n'est pourtant pas une mauvaise idée d'avoir une morgenstern sous la main, pour les cas où faire un maximum de dégâts devient très important.

L'arbalète légère est un bon choix d'arme à distance. Bien qu'elle fasse moins de dégâts que sa version lourde, elle permet de tirer à chaque round de combat.

Un prêtre sans divinité tutélaire qui choisit le domaine de la Guerre obtient tout de même les bénéfices de ce choix. L'« arme privilégiée » gratuite en ce qui concerne les dons de Maniement des armes de guerre et Arme de prédilection est déterminée en fonction de l'alignement du prêtre :

Bon, marteau de guerre ; mauvais, fléau (lourd ou léger) ; loyal, épée longue ; chaotique, hache d'armes ; neutre, n'importe quelle arme courante ou de guerre.

## Armures

Puisque vous vous servirez assez peu de compétences comme Escalade ou Acrobaties, il n'y a aucune raison de ne pas choisir la meilleure armure possible. Après tout, vous ne serez guère utile à vos compagnons une fois mourant ou décédé ; le meilleur moyen d'éviter cette situation est de porter une armure lourde. Ne vous gênez pas pour accroître cette protection avec des sorts tels que *bouclier de la foi* et *panoplie magique*.

## Sorts

Bien sûr, vous seriez parfaitement efficace au corps à corps en moulinant de la masse d'armes (voire de la morgenstern) ou bien au tir avec votre arbalète. Néanmoins, votre efficacité s'accroît de façon significative avec l'ajout de sorts, même mineurs, comme *bénédictio*, *faveur divine* ou *frayeur*.

Si vous pouvez vous permettre d'utiliser de tels sorts sans pour autant laisser à l'abandon vos compagnons blessés en attente de *soins*, alors vous êtes un personnage envié... et redouté dans le corps à corps.

Attendez-vous à devoir réussir plus de jets de Concentration que les autres lanceurs de sorts, de par votre position au cœur du combat et la fréquente nécessité de jeter des sorts au contact sur vos amis à proximité. Cela justifie la dépense d'un point de compétence à chaque montée de niveau pour maintenir votre compétence de Concentration au maximum possible et justifie également de prendre le don Magie de guerre, afin que vos ennemis ne réduisent pas à néant pas le sort de *soins* qui pourrait sauver la vie d'un ami.

Vous devez également envisager ce qui se passerait si vous tombiez. Si tous vos œufs (de guérison) sont dans le même panier (le prêtre solitaire), le groupe peut se retrouver dans une situation très dangereuse si un adversaire rusé s'acharne sur vous. C'est encore un bon argument en faveur des potions de guérison, les objets les plus communs qui puissent soigner sans le pouvoir d'un prêtre. Une autre approche efficace consiste à utiliser *transfert de sort* pour accorder le pouvoir de soigner à d'autres personnages du groupe, histoire de disperser les œufs... Bien sûr, les bardes et les paladins de niveau intermédiaire ou élevé peuvent employer baguettes et parchemins de *soins légers* pour améliorer leur propre potentiel de guérison.

## Progression

À mesure que vous montez de niveau, faites preuve de discernement quant aux valeurs de caractéristique, compétences et dons que vous allez choisir. Après tout, votre classe est connue pour sa sagesse.

**Caractéristiques.** Pas d'hésitation là-dessus. Vous devriez essayer d'atteindre la plus haute valeur possible en Sagesse. Pour lancer les sorts de haut niveau, une Sagesse de 19 est nécessaire ; vos points supplémentaires devront donc probablement y être attribués. Le Charisme et la Constitution sont les seconds choix, mais de loin.

**Compétences.** Vous n'aurez jamais trop de degrés de maîtrise en Concentration, puisque les jets deviennent plus difficiles à mesure que vos ennemis sont plus puissants (ils font plus de dégâts) et que vos sorts sont de plus haut niveau. Premiers secours, nous l'avons vu, devient de moins en moins utile au

cours de votre progression, la magie de guérison devenant plus abondante. Au 9<sup>e</sup> niveau, essayez de prendre *Scrutation* (les prêtres peuvent lancer le sort du même nom à ce niveau). À ce moment, la compétence *Premiers secours* sera de toute façon dépassée.

**Dons.** Votre sélection de dons dépend surtout du style de la campagne et de vos choix personnels, mais *Magie de Combat* n'est jamais une mauvaise pioche.

Vous pouvez vous spécialiser dans les dons de métamagie, de création d'objets ou mettre l'accent sur *Emprise* sur les morts-vivants et les autres dons liés au renvoi dans une campagne très orientée morts-vivants. Si vous aimez plonger dans la mêlée, préférez les dons de combat tels qu'*Attaque en force*, *Esquive* ou *Botte secrète* (ainsi que les dons qui dépendent de ceux-ci).

Vous aurez peut-être noté que les dons *Extension d'effet* et *Quintessence des sorts* ne sont pas intéressants vis-à-vis des sorts de soins (*soins importants* est meilleur en moyenne qu'un *soins légers*, qui demande le sacrifice du même niveau de sort et *soins intensifs* est plus puissant qu'un *soins légers* avec la *Quintessence*). Si vous choisissez ces dons, utilisez-les pour des sorts qui occasionnent des dégâts, comme *colonne de feu*. Une *colonne de feu* modifiée par *Extension d'effet* fait plus de dégâts que d'autres sorts du 7<sup>e</sup> niveau, bien que *parole sacrée*, *blasphème*, *décret* et *parole du Chaos* soient d'excellentes alternatives. Avec *Quintessence de sort*, *colonne de feu* est clairement supérieure à *tempête de feu*, son équivalent du 8<sup>e</sup> niveau.

## JOUER UN PALADIN EFFICACE

Vous aimez les défis, comme beaucoup de joueurs qui choisissent cette classe pour sa forte puissance au combat. Pourtant plusieurs joueurs (et quelques MD) n'apprécient pas les paladins et ne se sentent pas à l'aise dans ce rôle. Si vous avez toujours incarné un guerrier massacreur, la dimension morale du paladin peut vous demander un temps d'adaptation. Maîtriser vos pouvoirs et comprendre vos relations avec le reste du groupe sont les éléments clés pour réussir à jouer un paladin efficace.

### Les points forts du paladin

Les paladins possèdent bon nombre de pouvoirs spéciaux, voire uniques. Tirer avantage de ces capacités leur permet de se distinguer, voire de surpasser les autres membres du groupe.

**Détection du Mal:** en temps normal, vous n'êtes pas l'éclairé du groupe, mais ce pouvoir vous permet de sentir à l'avance l'approche du mal. Contrairement à un prêtre, vous pouvez détecter le Mal à volonté dès le 1<sup>er</sup> niveau. Même si vous possédez de bonnes compétences diplomatiques, vous pourrez à l'occasion rester en retrait et utiliser ce pouvoir lorsque vos compagnons engageront la conversation avec le sujet suspect.

**Grâce divine:** de par leur code, leur nature combative et leur volonté de faire face au mal, les paladins courent de grands risques. Bénéficier de votre bonus de Charisme pour vos jets de sauvegarde vous octroie une protection supplémentaire. Cependant, assurez-vous que les risques inconsidérés que vous prendrez ne priveront pas le groupe d'un paladin au moment où il en aurait le plus besoin.

**Imposition des mains:** tout comme le renvoi, la guérison devrait être conservée jusqu'au moment où le prêtre du groupe est indisponible ou à cours de magie. En tant que pouvoir magique, l'*Imposition des mains* pour guérir une personne dans un espace menacé provoque une attaque d'opportunité. Néanmoins, utiliser l'*imposition* pour infliger des dégâts à un mort-vivant est considéré comme une attaque au corps à corps. Discutez éventuellement avec le groupe pour déterminer le meilleur usage de ce pouvoir: réserver l'*imposition* pour les soins et compter sur le renvoi pour protéger le groupe contre les morts-vivants, ou au contraire l'utiliser pour attaquer les morts-vivants en laissant la charge des soins au prêtre.

**Santé divine:** toutes sortes de monstres propagent des maladies et ce pouvoir n'est jamais superflu. Il est facile à oublier, puisqu'il est toujours actif, mais les paladins devraient toujours s'en souvenir. Si une épidémie dévaste la région, les paladins peuvent encore parcourir librement la contrée, apportant aide et espoir.

**Guérison des maladies:** bien qu'elle ne soit acquise qu'au 3<sup>e</sup> niveau, gardez ce pouvoir à l'esprit tout comme la santé divine. Votre aide opportune avec ce pouvoir sera digne de respect et de reconnaissance.

**Aura de bravoure:** la courageuse nature du paladin est à la fois un bienfait et une malédiction. Au pire, elle vous jettera dans des situations insurmontables. Au mieux, ce pouvoir implique qu'à partir du 2<sup>e</sup> niveau, vos alliés (à moins de 3 m) et vous-même n'aurez plus guère à vous soucier de la peur. Soyez conscient, cependant, que des adversaires intelligents disposant d'attaques à aire d'effet saisiront une telle opportunité de frapper un grand nombre de personnages. Restez donc vigilant et observez les signes avant-coureurs d'une telle attaque, pour donner une chance à vos compagnons de se disperser rapidement.

**Châtiment du Mal:** étant donné que vous ne pouvez châtier le mal qu'une fois par jour, vous devriez utiliser la *détection du Mal* à titre préliminaire, si vous n'êtes pas certain de la nature de votre ennemi. Un bon châtement ne devrait pas être appliqué à la légère. Punir un goblin est un gâchis de don divin flagrant... mais châtiez donc l'adepte goblin.

### Armes

Le corps à corps est votre élément. Vous pouvez affecter les morts-vivants d'un simple contact et votre Aura de bravoure permet à vos alliés de combattre à vos côtés. Votre choix d'armes sera souvent culturel et ne doit pas se limiter à l'épée. Demandez à votre MD quelles sont les armes qui lui paraissent adéquates.

Le paladin prévoyant ne néglige pas les armes à distance. Bien que la majorité des paladins laisse les longs échanges de projectiles à d'autres, certains sélectionnent une petite quantité d'armes de jets à courte portée (haches de lancer, javelines et lances). D'autres préfèrent l'arbalète pour travailler l'ennemi de loin. Souvent, la meilleure tactique sera de tirer ou lancer une fois, puis charger les ennemis qui ne se sont pas encore rapprochés.

À partir du 3<sup>e</sup> niveau, vous devriez être en selle et donc disposer d'armes de combat monté, au moins une lance d'arçon. À mesure que vous gagnerez en expérience, vous découvrirez que vous n'êtes

pas toujours le cavalier ou celui qui charge. De nombreux paladins se tournent alors vers l'humble lance. La demi-pique et le trident peuvent eux aussi être placés en réception de charge ou même lancés si la situation l'exige. Bien que la pique puisse être employée de même et qu'elle procure une allonge importante (un avantage significatif), elle ne peut être lancée.

## Armure

Il est impossible de sous-estimer l'importance d'une armure lourde. Vous passerez l'essentiel de votre temps dans la mêlée, alors portez à tout moment la meilleure armure possible. L'agilité et la manœuvrabilité sont des considérations secondaires en regard de la protection. Cherchez néanmoins des matériaux spéciaux qui allègent la charge et réduisent l'encombrement. Tout ce qui accroît votre mobilité vous rendra plus efficace.

## Le code

Il est difficile de rester humble au regard de tous les avantages qui viennent avec le statut de paladin. Peser de tout votre poids sur toutes les situations, forcer les membres du groupe à marcher droit et s'adjuger les lauriers de la gloire sont de réelles tentations. D'aucuns, qui ne comprennent pas votre code, pourraient penser qu'il exige ou mène inévitablement à ce genre de comportement. Ils ont tort. Vous savez que les paladins guident les autres par la vertu de l'exemple.

Certains groupes pourraient voir d'un mauvais œil votre présence qui les prive de certaines options : mentir, tricher et employer toutes les armes à leur disposition, y compris le poison. Vous savez quant à vous que ces méthodes engendrent la faiblesse en ceux qui les utilisent et, comme toute mauvaise action, entraînent des conséquences imprévues et à terme néfastes.

Dédaigner le mensonge, la duplicité ou le poison ne force pourtant pas votre groupe et vous-même aux attaques frontales à découvert. Vous êtes un combattant entraîné. Vous pouvez employer des tactiques subtiles : organiser une attaque sous un angle imprévu, attirer vos ennemis sur un terrain défavorable ou créer des opportunités d'encerclement. Soyez prêt à appréhender la situation tactique et à demander des suggestions à vos compagnons... elles pourraient vous surprendre.

De même, votre devoir suprême d'aide envers les nécessiteux peut paraître gênant aux autres joueurs, s'il les empêche de nettoyer et de piller le donjon le plus proche. Vos alliés se sentiront peut-être réduits au rôle de figurants s'ils doivent toujours suivre votre désir de venir en aide aux autres et de punir ceux qui menacent ou rudoient les innocents. Ce qui peut créer une situation épineuse si vous avez une mission urgente et des malheureux à sauver.

Heureusement, vous n'êtes pas obligé de redresser *personnellement* tous les torts, même les plus mineurs. Ce chemin mène à la folie. Vous n'existez pas au milieu du néant. Si vous n'avez pas de mentor de haut niveau, comme un prêtre ou un supérieur hiérarchique dans un ordre religieux ou de chevalerie, demandez au MD s'il vous est possible de le définir. Si un problème se pose quant à l'application du code, vous pourrez consulter votre mentor suivant le contexte de la campagne.

Enfin, plus que tout, vous connaissez la valeur de la foi. Même quand les événements sont adverses, vous êtes guidé par un pouvoir supérieur. Chaque épreuve vous rendra plus fort.

Les paladins ne s'associent pas de façon permanente avec des personnages mauvais. C'est un sujet sur lequel le MD ou un mentor PNJ pourra vous conseiller plus avant. Les circonstances peuvent exiger une coopération temporaire, mais soyez conscient qu'une telle option est extrêmement risquée en ce qui vous concerne.

Dans des cas de ce genre, vous devrez peser les gains éventuels (le succès d'une entreprise spécifique, la possibilité de rédemption d'un personnage déchu, etc.) et le risque d'être vous-même corrompu. Vous serez plus à l'aise dans un groupe où tous sont éloignés d'un seul « cran » de l'alignement loyal bon (en d'autres termes, chaque personnage est loyal bon, neutre bon ou loyal neutre), bien qu'un personnage neutre puisse être une compagnie convenable. Tout groupe qui vous cacherait à dessein l'alignement mauvais de l'un des personnages se prépare le terrain pour une confrontation potentiellement dangereuse.

## Tactiques

Voici quelques trucs et tactiques qui pourront être utiles au paladin.

**Adversaires en vol :** si vous ne pouvez voler vous-même, alors les armes à distance à longue portée, ainsi que les sorts sont sans doute votre meilleure chance. Abritez-vous des assauts venus d'en haut. S'il n'y a pas de couvert, trouvez un endroit étroit qui réduira les options de votre ennemi pour son approche. Si vous pouvez voler, n'oubliez pas que toutes les options tactiques habituelles, charge ou prise en tenaille par exemple, s'appliquent toujours.

**Infériorité numérique :** contre un grand nombre d'ennemis, se replier en combattant est la meilleure option. Combattez un round ou deux, faites des pas de placement en arrière, puis courez. Les combattants dotés de la Souplesse du serpent seront les plus efficaces dans ce cas de figure. Utilisez des sacsches immobilisantes, des chausse-trappes et des armes à distance pour empêcher une poursuite à pleine vitesse.

**Adversaires avec une allonge supérieure :** se rapprocher de ce genre d'adversaires exige une classe d'armure élevée. Si ce n'est pas le cas, essayez de vous servir d'une arme similaire, avec allonge. Les sorts et les attaques à distance peuvent couvrir et aider les combattants qui tentent de se rapprocher au corps à corps. Si vous bénéficiez d'une haute Dextérité, la Souplesse du serpent représente la meilleure chance d'approche.

**Adversaires invincibles :** apprenez à reconnaître les batailles que vous ne pouvez gagner, et développez les compétences et les pouvoirs nécessaires pour y échapper. Si l'on considère votre réputation de bravoure et votre rôle de champion contre les forces du mal, cet avis peut sembler étrange. Il deviendra d'ailleurs moins pertinent à mesure que vous progresserez, en augmentant en puissance et en compétences. Mais au début

## Le code et le MD

En tant que MD, vous devez être sensible au défi que représente le fait de jouer un paladin et vous préparer aux conflits qui pourraient en découler pendant la partie. Vous pouvez essayer de faire de ces difficultés des occasions intéressantes de « jeu de rôle », mais soyez prêt à calmer la situation si les problèmes deviennent sérieux. Par exemple, ne jetez pas des dizaines de paysans en détresse devant un paladin en mission sans montrer clairement qu'ils font partie de la mission.

Le code ne dit pas non plus que les paladins doivent être des célibataires pète-sec buveurs de thé. Ils devraient néanmoins éviter l'abus d'alcool, qui réduit leur promptitude à combattre le mal. De même, ils doivent s'abstenir des substances qui pourraient altérer leurs perceptions. La modération est de règle. Ainsi, jouer de l'argent en excès mène généralement à l'endettement et des agents du Mal pourraient s'en servir pour influencer le paladin.

La responsabilité suprême du paladin demeure son lien avec sa divinité tutélaire. Parfois, les intérêts de sa hiérarchie séculière (comme les rois ou les supérieurs religieux) seront incompatibles avec la perception qu'a le paladin de ce qui est bon et juste. Mais n'introduisez ces éléments que lorsque le joueur aura maîtrisé les règles de base de la classe et commencera à explorer les aspects plus « jeu de rôle » du paladin.

de votre carrière, évitez d'entraîner vos compagnons dans des affrontements suicidaires. Essayez d'être plus malin que vos ennemis.

**Morts-vivants** : alors que les prêtres doivent renvoyer les morts vivants dès que possible et souvent, votre action la plus efficace sera sûrement de constituer un rempart. Puisque vos pouvoirs de renvoi ne seront certainement pas aussi grands que les siens, envisagez de les utiliser pour assister le prêtre du groupe, si vous en avez la possibilité. Au corps à corps avec les morts-vivants, privilégiez les armes aux dégâts les plus élevés, puisque les coups critiques ne leur feront rien. N'oubliez pas que les attaques de contact des morts-vivants ignorent l'armure; les armes à allonge supérieure et les armes à distance pourront donc être utiles. Il est probable que vous serez au cœur de l'action, ce qui vous empêchera d'utiliser sereinement votre pouvoir de guérison. Si vous pensez probable une rencontre avec des morts-vivants, équipez les autres membres du groupe avec des objets spéciaux efficaces contre ces adversaires, comme l'eau bénite, l'acide et les sacoches immobilisantes.

## Les sorts du paladin

Les paladins n'ont pas besoin de rivaliser avec les prêtres en matière de sorts, et en général, ils ne devraient même pas essayer. D'une part, vous aurez sûrement besoin de vos dons pour le combat. Bien que *détection du mensonge*, *rejet du Mal* et *arme magique supérieure* soient des sorts de 3<sup>e</sup> niveau pour vous (au lieu du 4<sup>e</sup> pour les prêtres), les prêtres ont l'accès à ces sorts à des niveaux plus bas, et la différence entre les deux classes est donc minime à ce sujet. Avant de préparer vos sorts, vous pourriez en discuter avec votre prêtre. Le doublement de certains sorts peut être une bonne idée. Par exemple, vous pouvez préparer les sorts que le prêtre compte abandonner pour effectuer des soins. D'un autre côté, le groupe peut avoir besoin d'un large assortiment de sorts, et vous pourriez accroître la gamme de sortilèges disponibles.

**Concentration** : attendez-vous à vous trouver dans la mêlée plus souvent qu'un prêtre. Lorsque vous atteindrez le 4<sup>e</sup> niveau (le moment le plus précoce où vous serez en mesure de jeter des sorts, si vous avez une Sagesse de 13 ou plus), quelques niveaux de Concentration vous seront utiles et il est sage de développer cette compétence au fur et à mesure de votre progression. Toutefois, votre force étant le corps à corps, il est probablement inutile de choisir Magie de combat.

**Divination** : la *détection des morts-vivants* et la *détection du poison* peuvent être intéressantes dès que vous atteindrez le niveau adéquat (au moins le 4<sup>e</sup>). Puisque vous n'obtiendrez pas le sort *détection du mensonge* avant le 11<sup>e</sup> niveau (au plus tôt), attendez-vous à faire face aux mensonges et à la duplicité bien avant ce moment. Pour ce faire, voici quelques solutions. Bien qu'un paladin particulièrement individualiste puisse développer la compétence Psychologie, il n'y a rien de mal à faire confiance à vos compagnons. *Détection du mensonge* est un sort de prêtre du 4<sup>e</sup> niveau, donc un prêtre

peut le lancer dès le niveau 7.

**Alignement indétectable**, qui vous devient disponible vers le 8<sup>e</sup> niveau, vous permettra d'entreprendre des missions secrètes ou de déjouer les pièges déclenchés par l'alignement.

**Sorts uniques** : quelques sorts sont propres au paladin.

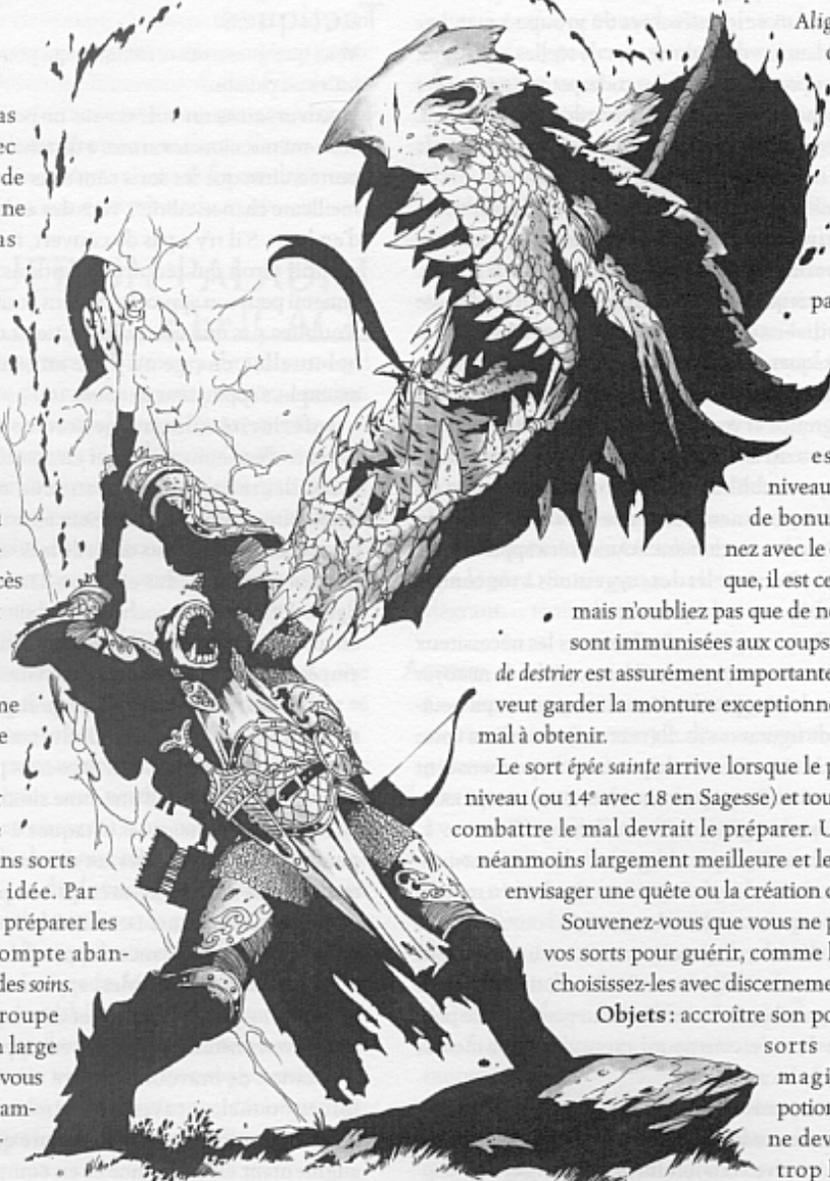
La *bénédictio d'arme* est utilisable au 4<sup>e</sup> niveau (si vous avez un sort de bonus). Si vous le combinez avec le don Science du critique, il est certes impressionnant

mais n'oubliez pas que de nombreuses créatures sont immunisées aux coups critiques. La *guérison de destrier* est assurément importante pour un paladin qui veut garder la monture exceptionnelle qu'il a eu tant de mal à obtenir.

Le sort *épée sainte* arrive lorsque le paladin atteint le 15<sup>e</sup> niveau (ou 14<sup>e</sup> avec 18 en Sagesse) et tout paladin qui compte combattre le mal devrait le préparer. Une *épée de justice* est néanmoins largement meilleure et les paladins devraient envisager une quête ou la création d'une de ces lames.

Souvenez-vous que vous ne pouvez pas échanger vos sorts pour guérir, comme le fait le prêtre, alors choisissez-les avec discernement.

**Objets** : accroître son potentiel de lancer de sorts avec des objets magiques comme des potions ou des parchemins ne devrait pas être poussé trop loin. Vos pouvoirs



vous ont été offerts pour une bonne raison. Un paladin avec des douzaines de parchemins coincés dans la ceinture et une bandoulière de potions, c'est tout simplement ridicule. Pire, cela peut entamer dangereusement les finances du groupe. Dans la plupart des cas, les prêtres, druides, ensorceleurs et magiciens du groupe sont des jeteurs de sorts plus efficaces. Vous devriez envisager exactement l'inverse et distribuer les potions, parchemins et autres objets parmi le groupe.

Vous restez ainsi à votre juste place en matière de lancer de sorts et la force magique du groupe ne risque pas d'être gravement réduite si une seule personne sombre dans l'inconscience. Sur le marché un parchemin divin de *détection du mensonge*, s'il est disponible, ne coûte que 700 po et peut représenter un bon investissement pour un groupe de faible niveau. Les *potions de détection des pensées* sont encore moins chères (300 po), et constituent une bonne protection contre les tromperies. De nombreux objets magiques (tels qu'un *sceptre d'éternelle vigilance*, un *casque de télépathie* ou un *médailon des pensées*) accordent des pouvoirs similaires.

## Renvoi

Dans ce domaine, le prêtre vous sera souvent supérieur. Bien qu'un haut Charisme puisse compenser cette différence, un prêtre est plus efficace pour renvoyer et plus tôt que vous, toutes choses étant égales par ailleurs. Bien que vous puissiez prendre des dons comme Emprise sur les morts-vivants et Renvoi rapide, votre vraie force est ailleurs.

**Quand renvoyer :** lorsque le prêtre épuise sa dernière tentative de renvoi, vous devez être prêt à prendre le relais. Si un prêtre maléfique est votre ennemi, vous pouvez diriger le combat contre ce prêtre pour l'empêcher d'interférer avec les tentatives de renvoi de votre allié. Vous devez également assumer lorsque le prêtre est inconscient ou incapable de renvoyer à cause d'un effet magique quelconque. Une discussion préalable avec le reste du groupe peut être valable, puisque vous aurez le choix entre le renvoi et le corps à corps. Un groupe habile saura vous couvrir lorsque vous cesserez le combat pour renvoyer les morts-vivants. Une bonne nouvelle en tout cas : puisque le renvoi est un pouvoir surnaturel, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Assister un autre personnage :** vous pouvez utiliser cette action pour faciliter une tentative de renvoi. Ainsi, la place du paladin au combat est souvent au côté des autres paladins et des prêtres. Pour les règles à utiliser, voyez la partie consacrée au Renvoi dans le paragraphe « Jouer un prêtre efficace », p. 5. C'est une action particulièrement efficace lorsque vous n'êtes pas en mesure d'affecter un mort-vivant par vous-même, mais qui soutiendra votre compagnon prêtre dans sa difficile tentative de renvoi.

**Emprise sur les morts-vivants :** à moins de vous concentrer particulièrement sur la lutte contre les morts-vivants, il est inutile de gâcher une option de don pour apprendre Emprise sur les morts-vivants. Laissez donc cela aux prêtres. Vigueur surhumaine est bien supérieur, car il vous aide à résister aux attaques de certains morts-vivants qui absorbent l'énergie. Si le groupe trouve ou achète une *amulette d'ascendant sur les morts-vivants*, il est préférable de l'attribuer au prêtre. Avec un tel objet, un paladin du 6<sup>e</sup> niveau renvoie les morts-vivants comme un prêtre du 8<sup>e</sup> niveau, mais un prêtre du 6<sup>e</sup> niveau le fait comme s'il était de niveau 10.

**Canaliser :** une fois que vous savez renvoyer les morts-vivants, au 3<sup>e</sup> niveau, vous pouvez canaliser l'énergie positive comme le font les prêtres. Voir le paragraphe « canaliser l'énergie », p. 16.

## Devoirs

À l'inverse d'un prêtre, vous n'êtes pas obligé de jurer allégeance à un temple ou un ordre de chevalerie. Un temple impose certains devoirs à ses prêtres. Si vous appartenez à une organisation externe à votre groupe d'aventuriers, attendez-vous à des exigences analogues.

Lorsque les personnages des autres classes atteignent certains niveaux, ils peuvent attirer compagnons d'armes et suivants et développer ainsi des responsabilités qui ne concernent pas directement le groupe. Les paladins et les prêtres voient simplement ces opportunités se présenter à eux plus tôt. Si vous choisissez cette voie, faites un effort pour équilibrer les obligations dues à votre ordre avec vos occupations au sein du groupe d'aventuriers. Certains paladins pourront inviter les autres membres du groupe à prendre part à leurs missions et leurs devoirs si les circonstances le permettent. Mais souvenez-vous que votre groupe n'est pas juste une bande de serveurs qui attend simplement qu'on lui demande assistance dans les quêtes mandatées par l'ordre. Essayez plutôt de trouver des intérêts communs qui rendront ces quêtes motivantes pour vos compagnons. Vous pourrez employer votre compétence de Diplomatie pour convaincre votre ordre de l'utilité de votre présence au sein d'un groupe d'aventuriers ou persuader vos supérieurs hiérarchiques que votre compagnie est le bon groupe pour entreprendre une quête.

## Progression

Au gré de vos montées de niveau, certains choix se révéleront meilleurs que d'autres. De sagaces décisions vous mèneront sur la voie du succès.

**Caractéristiques :** les deux caractéristiques les plus importantes à augmenter pour vous sont le Charisme, qui affecte le renvoi et la Sagesse, qui améliore votre pouvoir de lanceur de sorts. Si vos aventures impliquent de nombreux morts-vivants, privilégiez le Charisme. La Force est sans doute le troisième choix, de par les avantages qu'elle confère au corps à corps. Comme les paladins portent souvent des armures de plus en plus lourdes au fur et à mesure de leur progression, la Dextérité est souvent la caractéristique la moins intéressante à améliorer.

**Compétences :** la plupart des paladins devraient s'améliorer en Concentration, Diplomatie et Équitation. Vous n'aurez pas beaucoup de degrés de maîtrise, ce qui vous amènera probablement à vous concentrer sur un petit nombre de compétences.

**Dons :** voici une petite liste de dons à considérer : Châtiment supplémentaire, Magie de combat, Science du critique et les dons liés au combat équestre. De nombreux adversaires ont une allonge supérieure, ce qui fait de la Souplesse du serpent un excellent choix si vous avez la valeur requise de Dextérité. Si des morts-vivants vous sont souvent opposés, pensez à la

### Les devoirs et le MD

Vous pouvez utiliser les devoirs extérieurs au groupe du paladin comme un moyen de renforcer la place de celui-ci dans la campagne. Ne frustrez pour autant pas un paladin aux devoirs trop écrasants ou qui deviennent frustrants pour le reste de la compagnie.

Beaucoup de MD exigent d'un paladin une dîme d'au moins 10% sur le butin obtenu en aventure, à attribuer à leur ordre, à un temple ou à des œuvres de charité. Un paladin particulièrement zélé pourra volontairement doubler ce montant.

Vigueur surhumaine, pour améliorer la résistance aux attaques qui absorbent l'énergie. Vos propres expériences vous suggéreront d'autres nécessités en matière de dons. Ce chapitre en inclut plusieurs inédits dans un paragraphe ultérieur.

## Destriers

Étant donné le poids cumulé de votre armure et de vos armes, vous aurez besoin d'une monture puissante. Néanmoins, dans une campagne particulièrement axée sur l'exploration de donjons, une monture peut n'être rien de plus qu'un signe extérieur de richesse. Posez la question à votre Maître du Donjon. Si votre monture sert rarement, l'effort nécessaire pour convoquer un destrier exceptionnel est gâché. L'attention, la nourriture, la protection et l'habitat nécessaires pour un animal que vous ne chevaucherez que d'une aventure à une autre finiront par être très onéreux. Si vous passez trop de temps à vous occuper d'affaires en rapport avec votre destrier, les autres membres de votre compagnie finiront par être agacés par cette relation envahissante avec votre destrier (c'est un cheval exceptionnel, certes, mais ça n'est qu'un cheval).

Une solution à ce problème éventuel pourrait être l'emploi d'un valet ou palefrenier. Vous pouvez prendre l'initiative de laisser la charge de votre monture et de sa défense à un serviteur pendant votre exploration du donjon. Louer les services d'un mercenaire pour un tel travail est une bonne idée, si un tel individu est libre. Il pourra travailler pour une part du trésor, si vous n'êtes pas riche et que le groupe est d'accord (voir table 5-2: prix des services au chapitre 5 du *Guide du Maître*). La compagnie y verra sans doute son intérêt, puisque le serviteur pourra garder tous les chevaux et pas seulement votre destrier. Vous pouvez également attendre le 6<sup>e</sup> niveau pour faire votre appel et acquérir en même temps le don Prestige afin que votre écuyer ou votre compagnon d'armes puisse surveiller les bêtes du groupe.

Un paladin qui appelle un destrier se doit de préparer *guérison de destrier* aussitôt qu'il peut l'apprendre (12<sup>e</sup> niveau, voire 11<sup>e</sup> si sa Sagesse est de 16 ou plus). Pour qu'elle soit la bienvenue, votre monture devra drainer le moins possible les ressources du groupe (en matière d'objets ou de sorts de guérison). La première fois que le groupe sera attaqué par des monstres lors d'un voyage, votre destrier saura certainement prouver sa valeur et justifier l'effort nécessaire pour le défendre, le nourrir et s'en occuper.

Bien sûr, si un paladin se trouve souvent impliqué dans des missions dans les étendues sauvages, le destrier trouve complètement sa place au sein de la compagnie. Un tel paladin devrait acquérir *Combat monté* et les autres dons pour lesquels ce don est un préalable (*Tir monté*, *Piétinement*, *Attaque au galop* et *Charge dévastatrice*). Votre destrier sera peut-être en mesure de surveiller et participer à la protection des montures de vos amis, surtout s'il dispose du pouvoir d'*injonction*.

## Destriers hors norme

Au 5<sup>e</sup> niveau, vous obtenez le pouvoir d'appeler un destrier, habituellement un cheval de guerre lourd (ou un poney de guerre pour les paladins de taille P). Ce destrier est un animal magique dont les dés de vie, l'armure naturelle, la Force, l'Intelligence et les pouvoirs spéciaux augmentent lorsque vous montez de niveau.

Toutefois, tous les « destriers » ne sont pas des chevaux de guerre. Si vous êtes prêt à patienter au-delà du 5<sup>e</sup> niveau avant de lancer votre appel, peut-être pourrez-vous faire venir à vos côtés une licorne, un aigle géant ou même un lion sanguinaire. De même, si votre destrier meurt, vous pourrez en invoquer un plus puissant ultérieurement (après la période d'attente requise d'un an et un jour). C'est au MD de décider la disponibilité des éventuels destriers hors norme.

Vous devez prendre en compte certains éléments lorsque vous choisissez un destrier hors norme. Discutez-en avec votre MD, pour être sûr que votre destrier convient à la campagne.

Si l'on s'en tient aux facteurs les plus basiques, votre destrier doit présenter les caractéristiques suivantes :

- Être docile et capable de porter son cavalier dans des circonstances normales. (Ainsi, un chameau est docile et capable. Un tigre serait peut-être en mesure de vous porter, mais il ne sera certainement pas d'accord. Un géant pourrait le vouloir, mais ne pas en être vraiment capable.)
- Sa catégorie de taille doit être au moins supérieure à la vôtre d'une catégorie. De plus, un destrier volant ne peut pas transporter un poids supérieur à une charge légère par la voie des airs (c'est une modification au *Manuel des Monstres* qui fixe cette limite à une charge moyenne).
- Être défini comme animal ou monstre primitif (un loup sanguinaire est approprié, mais pas un charognard rampant). Néanmoins, quelques monstres primitifs de nature magique (comme un pégase ou un hibou géant), voire certaines vermines pourraient faire l'affaire.



**TABLE 1-1: DESTRIERS HORS NORME  
(PALADINS DE TAILLE M)**

Niveau de paladin	Destrier	For	Vol?	Poids transp.	
5 <sup>e</sup>	Chameau	18	Non	450 kg	
	Cheval de guerre léger	16	Non	345 kg	
	Cheval de guerre lourd	18	Non	450 kg	
6 <sup>e</sup>	Araignée monstrueuse, grande	15	Non	300 kg	
	Cheval de guerre céleste léger	16	Non	345 kg	
	Cheval de guerre céleste lourd	18	Non	450 kg	
	Hippogriffe*	18	30 m (moyenne)	150 kg	
		18	Non	450 kg	
	Loup sanguinaire	25	Non	1200 kg	
	Licorne†	20	Non	600 kg	
	Requin, grand**	17	Non	260 kg	
	7 <sup>e</sup>	Aigle géant	18	25 m (moyenne)	100 kg
		Glouton sanguinaire	22	Non	780 kg
Hibou géant		18	20 m (moyenne)	100 kg	
Lion de mer**		19	Non	350 kg	
Pégase*		18	40 m (moyenne)	150 kg	
		18	Non	450 kg	
Rhinocéros		26	Non	1380 kg	
Sanglier sanguinaire	27	Non	1560 kg		
8 <sup>e</sup>	Griffon*	18	25 m (moyenne)	150 kg	
		18	Non	450 kg	
	Lion sanguinaire	25	Non	1200 kg	

**TABLE 1-2: DESTRIERS HORS NORME  
(PALADINS DE TAILLE P)**

Niveau de paladin	Destrier	For	Vol?	Poids transp.
5 <sup>e</sup>	Araignée monstrueuse de taille moyenne	11	Non	67 kg
	Chien de selle	15	Non	150 kg
	Marsouin**	11	Non	67 kg
	Poney de guerre	15	Non	150 kg
	Requin, de taille moyenne**	13	Non	75 kg
6 <sup>e</sup>	Belette sanguinaire	14	Non	131 kg
	Blaireau sanguinaire	14	Non	131 kg
	Chauve-souris sanguinaire	17	15 m (bonne)	86 kg
	Chien de selle céleste	15	Non	150 kg
	Lézard géant	17	Non	195 kg
	Poney de guerre céleste	15	Non	150 kg

**Niveau du paladin :** le niveau le plus bas où la monture devient disponible.

**Force :** la force typique (minimum) du destrier, selon le *Manuel des Monstres*. Les créatures aux tailles plus élevées (G, TG ou Gig) ont une force plus grande et peuvent transporter des charges plus lourdes.

**Vol :** la vitesse de vol (et sa manœuvrabilité), si le destrier peut voler.

**Poids transportable :** la charge maximale que le destrier puisse porter, c'est-à-dire une charge légère pour un destrier volant, la charge lourde pour les autres.

\* Un destrier capable à la fois de voler et de se mouvoir sur la terre ferme utilise les données de déplacement et de poids transportable de la première ligne s'il est en vol, de la seconde ligne s'il se déplace au sol.

\*\* seulement pour les paladins de race aquatique.

† Par tradition, les licornes n'autorisent que les humaines et les elfes de sexe féminin comme cavalières.

- Le facteur de puissance de votre destrier ne devra pas dépasser une valeur égale à votre niveau moins 3 (pour un 8<sup>e</sup> niveau, cela donne un facteur de puissance maximal de 5). Si votre destrier peut voler, son facteur de puissance ne pourra dépasser votre niveau moins 4 (soit un FP de 4 au 8<sup>e</sup> niveau).

Évidemment, votre MD reste seul juge quant à la validité d'un destrier. Par exemple, un MD qui ne veut pas de paladins chevauchant des araignées monstrueuses vous le fera clairement savoir. Comprenez également que certains destriers potentiels disposant de pouvoirs spéciaux supérieurs à celles de la plupart des créatures de son FP ne seront peut-être pas acceptables.

Quelques exemples de destriers hors norme sont fournis dans les tables 1-1 et 1-2. Les paladins de taille moyenne devraient choisir dans la table 1-1, les petits dans celle qu'ils veulent.

Les paladins qui dépassent la taille moyenne sont rares et pour eux, trouver une monture adéquate est difficile (les créatures très grandes ont souvent des FP élevés et tendent à déséquilibrer le jeu). Un MD voulant incorporer de très grandes créatures inhabituelles devrait employer les règles de progression des créatures du *Manuel des Monstres* et faire passer une grande créature à la taille supérieure.

Le niveau auquel vous appelez votre destrier influe sur la rapidité avec laquelle il acquiert ses pouvoirs. Par exemple, un chameau, qui peut être choisi au 5<sup>e</sup> niveau comme un cheval de guerre, obtient ses pouvoirs à la même vitesse que ce dernier.

À l'inverse, un hippogriffe (qui ne peut être appelé qu'au 6<sup>e</sup> niveau) acquiert ses nouveaux pouvoirs à un rythme différent. Reportez-vous à la table 1-3 pour déterminer sa progression. Utilisez l'Intelligence et la résistance à la magie innées de la monture si elles sont supérieures à celles indiquées par la table.

### Viellissement et retraite des destriers

Les destriers vieillissent de façon normale, selon leur espèce. Pour la plupart des destriers, cela implique une espérance de vie de 6 à 10 ans après avoir atteint la maturité. Certains peuvent vivre plus longtemps s'ils sont exceptionnellement bien traités et qu'ils ne sont pas soumis au stress et aux dangers des aventures (voir les indications du *Manuel des Joueurs*, table 6-5 : effets du vieillissement, p. 93). Les destriers subissent les réductions de caractéristiques qui viennent avec l'âge, mais ne gagnent qu'en Sagesse. Après trois ans de bons et loyaux services, considérez le destrier comme étant d'âge mûr. Trois ans de plus et le grand âge est atteint. Trois ans supplémentaires et il sera d'âge vénérable.

Prendre soin de votre destrier implique de penser aux dangers qu'il encourt. Cela peut vous conduire à retirer votre fidèle monture dans la force de l'âge, simplement parce que les risques sont trop grands. Quand un tel événement se produit, il convient de rendre hommage à votre destrier.

**TABLE 1-3 : POUVOIRS DES DESTRIERS HORS NORME**

— Niveau du paladin (au moment où le destrier est disponible)* —						Armure	Bonus			
5***	6*	7*	8*	Dragon(†)	DV sup.	naturelle	Force	Int	Spécial	
5-7	6-8	7-9	8-10	5-12	+2	4	+1	6	Esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde	
8-10	9-11	10-12	11-13	13-16	+4	6	+2	7		
11-14	12-15	13-16	14-17	17-19	+6	8	+3	8	Injonction sur les créatures de son espèce	
15-20	16-20	17-20	18-20	20	+8	10	+4	9	Résistance à la magie	

\* Les chiffres en gras (5\*, 6\*, etc.) indiquent le niveau de paladin auquel le destrier est disponible (la première colonne des tables 1-1 et 1-2). Le nombre en dessous de la colonne ainsi définie indique les niveaux de paladin auxquels les bonus et pouvoirs décrits à droite de la table sont obtenus.

\*\* Cette colonne est identique à la table des destriers du paladin du *Manuel des Joueurs*, p. 45.

† Voir le paragraphe Les dragons destriers pour cette option

*Exemple* : un paladin halfelin de 15<sup>e</sup> niveau a pour destrier un lézard géant. Sur la table 1-2 (paladin de taille P), vous pouvez lire que le lézard géant peut être appelé au 6<sup>e</sup> niveau. En vous reportant à la table 1-3 : pouvoirs des destriers hors norme, il est possible de déterminer les caractéristiques et pouvoirs suivants pour ce destrier : +6 dés de vie, +8 à l'armure naturelle, +3 à la Force, Int 8. Le lézard peut utiliser *injonction* sur les créatures appartenant à son espèce.

La retraite de votre destrier le laisse à votre charge pour le reste de sa vie. Bien que la maigre somme de 15 pc par jour suffise pour qu'un palefrenier prenne soin de votre monture (mais le MD peut décider que l'entretien d'un destrier hors norme coûte plus cher), il faudra déboursier 5 pa supplémentaires par jour pour les frais d'étable.

Si le retrait de votre destrier s'est produit à un moment adéquat, vous serez dispensé de la période d'attente d'un an et d'un jour et pourrez en appeler un autre dès que vous le souhaitez. Par contre, ignorer les signes de vieillissement ou refuser de laisser au repos définitif votre destrier peut constituer un mauvais traitement, ce qui peut avoir de graves conséquences (un destrier maltraité peut parfaitement vous abandonner).

## Un dragon pour monture

La monture de rêve pour bien des paladins est évidemment le dragon. Élever un dragon de l'éclosion jusqu'au moment où il sera assez grand pour vous servir de monture (ce qui dépend à la fois du type de dragon et de votre taille) peut prendre des années. Bien que les elfes ou les nains puissent être enclins à d'aussi longs projets, les membres des autres races ont besoin de montures plus rapidement.

Si l'on admet qu'une personne en quête d'une monture parvienne à discuter avec un dragon, elle pourrait parvenir à persuader le dragon de la rejoindre comme destrier et partenaire (voir Prestige et destriers, page suivante). Offrir une immense récompense à un dragon en échange de son aide et de son assistance peut également fonctionner (selon l'espèce du dragon en question), mais soyez bien sûr de pouvoir payer ! Piquer la curiosité d'un dragon est un autre moyen envisageable pour s'attirer le partenariat d'une telle créature. De jeunes dragons séparés prématurément de leur famille pourraient également accepter ce genre d'accord en échange d'éducation, de protection et d'expériences fructueuses.

Employer la magie (des sorts de *charme*) n'est pas une bonne idée car l'effet de tels sorts s'évanouit tôt ou tard et une telle coercition risque de provoquer la colère du dragon. De même, persuader un dragon à l'alignement très différent de rejoindre une compagnie d'aventuriers ne pourra mener qu'au départ du dragon, si ce n'est à une attaque en règle.

## Entraîner votre dragon

Un jeune dragon est beaucoup plus proche d'un jeune enfant très intelligent que d'un simple animal (son Intelligence varie entre 8 et 18 selon l'âge et l'espèce) et il pourra même être plus intelligent que son cavalier. Patience et tact seront bien plus efficaces que des réprimandes et des punitions. Attendez-vous à ce que le dragon apprenne vite, mais sachez lui pardonner les erreurs dues à son inexpérience. Comme les enfants et les animaux de compagnie, les dragons se fatiguent et il vaut mieux les laisser tranquilles le moment venu.

## Pour garder votre dragon

Donnez-lui toujours la récompense promise. Traitez-le toujours en égal et en partenaire dans toutes vos entreprises. Si vous voulez un compagnon loyal, soyez toujours prêt à défendre votre dragon avec autant d'ardeur que lui en met à vous protéger.

L'idée d'un partenariat avec une monture peut paraître étrange à beaucoup, mais c'est l'approche la plus efficace avec un dragon. Il est intelligent, indépendant et formule ses propres idées. Soyez sûr que votre MD traitera les dragons destriers comme des PNJ à part entière et pas comme de simples animaux. Un cavalier ne bénéficiant pas d'un charisme élevé doit s'attendre à perdre un tas d'argumentations avec une telle monture. Les dragons vieillissent, mais ne gagnent généralement pas de points d'expérience.

## Perdre votre dragon

Les dragons ont une longue mémoire et acquièrent d'immenses pouvoirs avec l'âge. S'attirer la colère de l'un d'entre eux a toujours de graves conséquences. Il peut arriver un moment où le dragon voudra vous quitter. Garder un dragon quand ce moment est venu, même si vous en avez la possibilité, est une erreur. Il est probable que vous gagnerez de l'expérience plus rapidement que le dragon grandira. Le dragon finira par le réaliser (généralement quand votre niveau atteindra son FP + 4) et voudra partir. Son alignement comme la qualité de votre relation détermineront si le dragon prend la peine d'en discuter avec vous.

Si vous tenez vos promesses envers un dragon destrier et que vous le laissez partir quand il le désire, le dragon restera proba-

blement amical envers vous. S'il a de la rancœur envers vous, il pourra attaquer ouvertement ou préparer sa vengeance des années avant de frapper.

## Prestige et montures

Un personnage rusé pourra utiliser le don Prestige pour attirer un compagnon d'armes faisant office de monture (voir Prestige, p. 45 du *Guide du Maître*). Ce don ne peut pas attirer une monture avec une Intelligence inférieure à 4. Si vous avez déjà un destrier, un familier ou un compagnon animal, vous serez pénalisé de -2 sur votre valeur de Prestige. La table 2-27, p. 45 du *Guide du Maître* propose certains compagnons d'armes qui pourront servir de montures. Utilisez ces indications si vous voulez étendre vos possibilités.

TABLE 1-4: DRAGONS COMPAGNONS D'ARMES

Dragons loyaux bons	FP	Niveau équivalent
Dragon de bronze (jeune)*	6	11 <sup>e</sup>
Dragon d'argent (jeune)*	6	12 <sup>e</sup>
Dragon de bronze (adolescent)	8	13 <sup>e</sup>
Dragon d'or (jeune)	8	13 <sup>e</sup>
Dragon d'argent (adolescent)	9	14 <sup>e</sup>
Dragon d'or (adolescent)	10	15 <sup>e</sup>
Dragon de bronze (jeune adulte)	11	16 <sup>e</sup>
Dragon d'argent (jeune adulte)	12	17 <sup>e</sup>

Dragons chaotiques bons	FP	Niveau équivalent
Dragon d'airain (jeune)*	5	10 <sup>e</sup>
Dragon de cuivre (jeune)*	6	11 <sup>e</sup>
Dragon d'airain (adolescent)*	7	12 <sup>e</sup>
Dragon de cuivre (adolescent)*	8	13 <sup>e</sup>
Dragon d'airain (jeune adulte)	9	14 <sup>e</sup>
Dragon de cuivre (jeune adulte)	10	15 <sup>e</sup>
Dragon d'airain (adulte)	11	16 <sup>e</sup>

Dragons loyaux mauvais	FP	Niveau équivalent
Dragon vert (jeune)*	4	9 <sup>e</sup>
Dragon bleu (jeune)*	5	10 <sup>e</sup>
Dragon vert (adolescent)*	7	12 <sup>e</sup>
Dragon bleu (adolescent)*	7	13 <sup>e</sup>
Dragon vert (jeune adulte)	10	15 <sup>e</sup>
Dragon bleu (jeune adulte)	10	16 <sup>e</sup>
Dragon vert (adulte)	12	17 <sup>e</sup>

Dragons chaotiques mauvais	FP	Niveau équivalent
Dragon blanc (jeune)*	3	8 <sup>e</sup>
Dragon noir (jeune)*	4	9 <sup>e</sup>
Dragon blanc (adolescent)*	5	10 <sup>e</sup>
Dragon noir (adolescent)*	6	11 <sup>e</sup>
Dragon rouge (jeune)*	6	11 <sup>e</sup>
Dragon blanc (jeune adulte)	7	12 <sup>e</sup>
Dragon noir (jeune adulte)	8	13 <sup>e</sup>
Dragon rouge (adolescent)*	9	14 <sup>e</sup>
Dragon blanc (adulte)	9	14 <sup>e</sup>
Dragon noir (adulte)	10	15 <sup>e</sup>
Dragon rouge (jeune adulte)	12	17 <sup>e</sup>

\* Ne peut être chevauché que par un cavalier de taille P.

## Dragon compagnon d'armes

Si votre MD le permet, vous pouvez utiliser le Prestige pour tenter d'attirer un dragon. Pour déterminer le type et l'âge du dragon qui répondra à votre appel, reportez-vous tout d'abord à la table 2-25: Prestige du *Guide du Maître* pour calculer le niveau de compagnon que vous pouvez attirer. Il vous est impossible d'en obtenir un de niveau égal ou supérieur au vôtre, même si vous n'utilisez qu'une équivalence de niveau (pour les compagnons d'armes hors norme, voir table 2-27). Puis consultez la table 1-4: dragon compagnon d'armes pour connaître quels sont les dragons (selon le type et l'âge) qui pourraient être concernés. En général, seuls les dragons loyaux bons, ceux de bronze, d'argent et d'or serviront comme compagnon auprès d'un paladin. Les autres dragons sont indiqués dans la table 1-4 comme exemple pour les non-paladins qui souhaitent le compagnonnage d'un dragon.

La plupart des dragons concernés sont au moins d'âge jeune. Les dragonnets et les dragons très jeunes ne sont pas assez âgés pour cela et ils sont encore sous la garde de leur famille. Les dragons ayant dépassé l'âge adulte font de piètres compagnons d'armes, parce qu'ils cherchent habituellement à se reproduire quand vient ce stade de vieillissement.

Il est possible qu'un paladin attire un compagnon dragon trop petit pour être monté. Dans ce cas le dragon ne pourra pas acquérir les pouvoirs d'un destrier comme décrit ci-après.

## Les dragons destriers

Certains paladins veulent de leur monture plus que la loyauté. Ils désirent un compère intelligent pour partager leurs aventures; un allié puissant dans leur lutte contre le mal, un allié dont le pouvoir croît avec celui du paladin. Pour ces ambitieux, il n'y a qu'une solution: le dragon destrier.

Il est évident que le dragon est le destrier le plus puissant que puisse jamais chevaucher un paladin, même avec les règles présentées plus loin dans cet ouvrage. Attendez-vous à ce qu'un MD qui autorise un destrier dragon soit très vigilant et cherche à éviter que vous et votre dragon (ou même seulement le dragon) ne deveniez le pivot de toute sa campagne.

Ceci dit, peu de visions sont plus époustouflantes qu'un paladin chevauchant un puissant dragon, les écailles de la noble créature scintillant au soleil alors qu'elle fend les cieux à la recherche de mécréants à châtier. Si vous (et vos amis) êtes prêts à accepter les migraines et les soucis à venir, n'hésitez pas.

Premièrement, vous devez utiliser le Prestige pour obtenir un dragon du type approprié comme compagnon d'armes. Seul un dragon loyal bon acceptera de devenir un destrier, ce qui limite vos choix.

Deuxièmement, le destrier doit être en mesure de transporter le paladin, comme n'importe quelle autre monture. Le dragon doit donc être d'une catégorie de taille supérieure à celle de son cavalier. Cela signifie que les paladins de petite taille peuvent appeler un dragon plus tôt que leurs homologues plus massifs. La monture doit également être suffisamment forte pour transporter le cavalier en vol. Le dragon est un quadrupède et peut transporter un poids plus important qu'une créature normale à Force et taille équivalentes (voir Force, p. 10 du *Manuel des Monstres*), mais les créatures volantes ne peuvent pas emporter dans les airs un poids supérieur à leur charge légère maximale.

Troisièmement, vous devez fournir au dragon un repaire adéquat. Un dragon d'argent, même devenu un fidèle destrier, ne résidera pas à l'étable avec les chevaux ! Le *Manuel des Monstres* décrit les repaires favoris de ces dragons ; tout dragon que l'on empêche de se constituer un repaire approprié se rebellera à coup sûr contre son paladin.

Quatrièmement, vous devez fournir au dragon de quoi remplir son repaire, c'est-à-dire un trésor ! Un minimum de 1000 po par dé de vie est usuel, la composition exacte dépendant des préférences du dragon. Les dragons de bronze, par exemple, préfèrent les perles. Le dragon ne garde pas ce trésor en sécurité à votre profit, il le considère comme sa propriété pleine et entière et ne s'en séparera pas de bon gré.

Enfin, et c'est peut-être le point le plus important, vous devez traiter le dragon avec tout le respect dû à son rang, son intelligence et sa puissance. Ce n'est pas un stupide animal à promener à votre guise, ni un simple suivant prompt à obéir. Même les dragons loyaux bons sont des créatures dotées d'une volonté propre, avec leurs désirs et leurs besoins, et il serait très risqué de l'oublier.

Si toutes ces conditions sont remplies et que vous appelez avec succès votre destrier dragon, il jouira de tous les pouvoirs habituels d'un destrier de paladin ; il gagnera néanmoins ces pouvoirs plus tard dans votre carrière que les autres montures. Les détails sont fournis dans la table 1-3, dans la colonne Dragon. De plus, vous devenez immunisé à la présence terrifiante de votre dragon (tant qu'il vous demeure fidèle).

Puisque la puissance des dragons croît avec leur âge, peut-être serez-vous tenté de rester « au repos » suffisamment longtemps pour que votre dragon devienne plus puissant, pratique particulièrement tentante pour les races dotées d'une très grande longévité, comme les nains ou les elfes. Une période occasionnelle de repos fait effectivement partie du jeu, mais ce genre d'activité n'est qu'une manœuvre pour obtenir un avantage injustifié. Les MD devront donc décourager ce type de comportement. Vous êtes là pour vivre des aventures, pas pour rester assis en attendant de vieillir. Enfin, un dragon appelé en tant que destrier ne sera guère intéressé par un tel gâchis de temps et fera tout pour porter le combat au cœur du mal.

## CANALISER

Selon le *Manuel des Joueurs*, les prêtres peuvent utiliser les tentatives de renvoi pour accomplir autre chose que renvoyer ou intimider les morts-vivants. Voici quelques usages possibles des énergies positives et négatives.

**Sceller un sanctuaire :** le *Manuel des Joueurs* évoque le cas d'une porte magique barrant l'accès d'un site sacré. La porte ne peut s'ouvrir que pour un prêtre bon capable de canaliser l'énergie nécessaire pour renvoyer un mort-vivant de 3 DV, mais le sceau se brisera si un prêtre maléfique réussit une tentative de renvoi équivalente. C'est une épreuve appropriée pour un prêtre de 1<sup>er</sup> niveau, qui devra réussir un 16 ou mieux sur son jet. Les sites plus importants seront protégés par de meilleurs sceaux de garde qui nécessiteront des tentatives de renvoi plus difficiles.

**Refermer un portail :** au cœur du temple autrefois saint de Pélor, là où se trouvait l'autel sacré, brûle maintenant une colonne de feu infernal, jaillissant du sol vers le plafond en forme de dôme. Traversant le brasier, les diables passent de Baator vers le plan Matériel pour propager le mal. Jozan, juché sur le cadavre d'un osyluth, brandit son symbole sacré et canalise le pouvoir de Pélor dans le temple déchu. La sueur coule sur son visage, mais l'énergie positive traverse son corps et vient refermer le portail planaire.

Un tel portail pourrait requérir un résultat de renvoi suffisant pour renvoyer un mort-vivant de 10 DV, voire plus, selon la force du lien entre les plans. C'est un défi adéquat pour un prêtre de 7<sup>e</sup> niveau, qui devra réussir un 19 pour y parvenir. De plus, un portail vers Baator sera sûrement entouré d'un effet de *profanation* qui ajoutera encore un peu de difficulté. Un prêtre souhaitant refermer ce portail sera bien inspiré de jeter préalablement une *consécration* (pour annuler le précédent effet), afin de faire la tentative sans pénalité.

Un prêtre d'alignement mauvais pourrait de fait renforcer le portail, de la même façon qu'il galvanise les morts-vivants, afin d'accroître la difficulté du jet requis pour le refermer.

**Nouveaux dons :** quelques dons inédits permettent aux prêtres et aux paladins de manipuler l'énergie positive de multiples façons pour améliorer leurs sauvegardes, accroître les dégâts qu'ils infligent au corps à corps, réduire les dégâts dus à certaines formes d'énergies pour améliorer leur vitesse ou leur Constitution, pour aider les autres lanceurs de sorts et pour mettre à mal les morts-vivants et les objets fortement liés à l'énergie négative. Les prêtres mauvais et les chevaliers noirs peuvent utiliser la plupart de ces dons eux aussi, en employant l'énergie négative. Ces dons sont décrits en détail dans la partie qui leur est consacrée plus loin dans ce chapitre.

## INTERVENTION DIVINE

Dans une campagne médiévale fantastique où des panthéons entiers de divinités ont parcouru la Terre et se sont pris d'un certain intérêt pour les affaires des mortels, les personnages-joueurs prêtres et paladins sont en droit de considérer que leurs divinités tutélaires sont à l'écoute de leurs besoins. Si les personnages qui prient sont de niveau suffisamment élevé et qu'ils sont fidèles aux préceptes de leur religion et de leur alignement, il existe au moins une petite chance pour que leur appel soit entendu par la divinité et qu'elle y réponde d'une façon ou d'une autre.

Pour que le MD puisse déterminer l'écoute et la réponse d'un dieu à la prière de ses fidèles, il doit s'interroger sur ce qui convient le mieux à l'aventure et à la campagne. Si la seule alternative est une mort certaine (de celui qui appelle, de ses compagnons ou de tous), une certaine forme d'intervention divine améliore l'histoire et l'aventure aura une fin plus satisfaisante. Par contre si les personnages ont à leur disposition les moyens de franchir les obstacles auxquels ils sont confrontés, ils devront les employer. De même, s'ils se sont eux-mêmes mis dans de beaux draps (comme un groupe coincé par une foule en colère après une série de vols à la tire), il leur faudra assumer les conséquences de leurs actes.

Même si l'intervention a vraiment lieu, elle ne provoquera jamais la venue de l'être divin en personne. La divinité enverra plutôt un serviteur céleste ou un fiélon, au pouvoir approprié selon les circonstances et l'importance relative (le niveau) du prêtre ou du paladin concerné.

### L'alignement neutre et la canalisation

Pour les prêtres d'alignement neutre, ce sont des facteurs différents qui déterminent le type d'énergie que vous pouvez canaliser, en particulier la divinité concernée (aucune classe ne peut canaliser les deux). Canaliser l'énergie positive est un acte bon, canaliser l'énergie négative, un acte mauvais.



Voici une méthode simple et efficace pour déterminer la nature du serviteur envoyé : la divinité déléguera généralement une créature pouvant être convoquée par un sort de *convocation de monstres* supérieur d'un niveau à celui qu'un prêtre du niveau du personnage concerné pourrait lancer. Par exemple, un paladin du 5<sup>e</sup> niveau pourrait recevoir l'aide d'un archon lumineux (un prêtre du 5<sup>e</sup> niveau peut jeter *convocation de monstres III* alors que la version *convocation de monstres IV* est nécessaire pour convoquer une telle créature). Un paladin du 15<sup>e</sup> niveau se verrait secouru par un lammasu (un prêtre du 15<sup>e</sup> niveau peut jeter *convocation de monstres VIII* alors que cela exigerait *convocation de monstres IX*). Les personnages d'alignement bon de 17<sup>e</sup> niveau (ou plus) peuvent recevoir le soutien d'un planétar, tandis que les dieux maléfiques enverront des démons ou des diables de plus en plus puissants.

Les envoyés du dieu ne se jettent pas nécessairement dans la bataille aux côtés des personnages (comme le ferait un monstre convoqué). Ils restent souvent en retrait, invisibles ou déguisés, au moins lors de leur arrivée et emploient des pouvoirs magiques comme *aide* ou *des soins* avant de proposer une assistance plus concrète. Les agents divins sont habituellement pourvus de valeurs d'Intelligence très élevées et peuvent rapidement évaluer une situation donnée afin de fournir l'aide nécessaire aux personnages pour vaincre leurs ennemis. Un envoyé peut même rester inactif jusqu'à ce que tous les personnages soient inconscients sur le champ de bataille, avant de soigner leurs blessures et de les transporter dans un endroit sûr, comme un temple de la divinité concernée.

Les prêtres de haut niveau peuvent, à l'occasion, tenter de provoquer une intervention divine par le biais d'un *portail* ou d'un sort similaire. Aucune magie ne pourra jamais forcer la divinité à venir en personne au secours du prêtre, mais l'être divin enverra

un serviteur puissant par le *portail*, pour aider ou punir le jeteur de sort. Les prêtres qui ont atteint un niveau suffisant pour lancer de tels sorts sont habituellement dignes des attentions divines et ils recevront souvent l'aide de serviteurs suffisamment puissants pour faire face à toutes les situations, comme un deva astral ou même un planétar.

Enfin, l'intervention divine peut avoir la même utilité que les temples et les organisations auxquels appartiennent les personnages-joueurs prêtres ou paladins et lancer ces derniers dans des missions qui servent la volonté de la divinité ou de son église. Les prêtres et paladins de haut niveau se verront ainsi confier les quêtes les plus importantes par la voix même de leur dieu tutélaire. Un envoyé céleste pourra descendre des cieux dans toute sa gloire et annoncer les missions que confient les dieux aux personnages, tout comme une voix démoniaque pourrait susurrer de sombres directives dans leurs rêves.

Ces méthodes peuvent paraître dénuées de subtilité, mais elles encouragent les joueurs à mesurer la part importante qu'ils prennent désormais dans les grands bouleversements universels. Bien sûr, la nature même de la quête devrait contribuer à ce sentiment. Si un archon messager apparaît et exige d'un prêtre dévoué qu'il taille les mauvaises herbes dans le jardin, l'impact de sa venue sera quelque peu diminué.

Les messagers divins ne sont bien entendu pas toujours aussi directs, même quand la mission que leurs supérieurs veulent confier aux personnages apparaît sans détours. Les missions confiées par de tels messagers, apparus dans toute leur splendeur, sont assez difficiles à ignorer par de simples mortels et les personnages (sans parler des joueurs !) se sentiront peut-être manipulés s'ils ne peuvent même pas discuter. C'est pour cette raison que les

agents divins recourent souvent à des déguisements et choisissent d'apparaître sous une forme mortelle. Cette alternative à la « méthode directe » a de nombreux avantages, le plus important étant peut-être la discrétion. Si un éladrin apparaît en grande pompe et envoie un groupe d'aventuriers en quête dans le désert, les rumeurs se propageront rapidement et les forces du mal se rendront dans le désert afin de s'interposer et d'arrêter les aventuriers. À l'inverse, si un marchand anodin confie la carte d'un trésor et une bourse de pièces à un groupe d'étrangers dans une taverne surpeuplée, bien peu de gens y prêteront attention et le groupe pourra accomplir sa mission avec une relative sérénité. Personne, pas même les personnages eux-mêmes, n'a besoin de savoir que ce marchand est notre fameux éladrin, méconnaissable par la grâce d'un sort de *modification d'apparence*.

## PRÊTRES CONVERTIS

Comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs*, un prêtre qui viole le code de conduite imposé par sa divinité perd tous ses sorts et ses caractéristiques de classe et il ne peut plus monter de niveau en tant que prêtre avant de s'être repenti.

Mais que se passe-t-il si le prêtre ne veut pas se repentir? Et si un prêtre d'Hextor trouvait un nouveau sens à la vie et de nouvelles certitudes dans le service d'Héronéus après une conversion miraculeuse? Inutile pour un tel personnage de recommencer sa carrière de prêtre au 1<sup>er</sup> niveau, comme un « prêtre d'Héronéus » multi-classé. Héronéus lui rendra ses pouvoirs de prêtre, une fois qu'il aura prouvé sa loyauté et sa valeur.

De façon générale, un prêtre qui change de divinité tutélaire doit entreprendre une quête pour montrer sa dévotion à son nouveau dieu. Il doit accepter volontairement un sort de *quête* lancé par un prêtre (de sa nouvelle divinité) dont le niveau est plus élevé que le sien. La nature de la quête est variable, mais elle reflétera clairement les croyances et les objectifs de la divinité, ainsi que son alignement (voir le chapitre 2 de ce guide pour vous faire une idée des doctrines et les idéaux des églises en fonction de leur alignement). Pendant la quête, le prêtre n'a pas accès aux sorts et pouvoirs propres au prêtre (mis à part le maniement des armes et le port des armures, qui ne sont pas perdus).

Quand la quête est achevée, le prêtre obtient la faveur d'un sort de *pénitence* lancé par un prêtre de la même divinité. Dès cet instant, le personnage est rétabli dans son statut de prêtre à part entière (au moyen d'une cérémonie laissée aux soins du MD) et récupère les pouvoirs et les privilèges de son ancien niveau de prêtre. Il choisit alors deux domaines de son nouveau dieu et obtient les pouvoirs accordés afférents.

## COMPÉTENCES

Les compétences sont des composantes vitales quand vous créez un aventurier hardi et promis au succès. Quand votre prêtre ou votre paladin gagne de nouveaux points de compétence en montant de niveau, vous pourriez être tenté de passer négligemment sur la sélection des compétences. Ne faites pas cette erreur. Bien choisir ses compétences peut faire la différence le succès et l'échec et donc souvent entre la vie et la mort, pour votre personnage.

## Nouvelles compétences d'Artisanat et de Profession.

Voici trois nouveaux champs d'expertise qui pourront intéresser les prêtres et les paladins (ainsi que d'autres personnages). Avec l'accord de votre MD, vous pouvez inventer de nouvelles variantes pour les compétences Artisanat et Profession.

- Artisanat (travail de la pierre): concerne les statues, les décorations architecturales, les armes de pierre et les symboles sacrés.
- Artisanat (travail du bois): s'applique aux masques, aux meubles aux peignes, aux figures de proues et aux symboles sacrés.
- Profession (astrologue): comprend la connaissance de l'astronomie, des horoscopes et des horaires de naissance. Particulièrement utile pour les pratiquants de la magie divinatoire.

## Nouvelles utilisations de compétences

Voici comment quelques compétences peuvent être utilisées d'une autre manière par les prêtres et les paladins.

- Les Premiers secours octroient une certaine connaissance de l'anatomie et de la physiologie. La compétence peut donc être utilisée pour des actes de médecine légale et déterminer ainsi les circonstances et le moment d'un décès en examinant le corps. Certains MD autoriseront une tentative assortie d'un DD élevé pour obtenir des informations détaillées sur les causes de la mort, comme l'examen d'une plaie pour déterminer la hauteur et la taille de l'attaquant.
- Connaissance (plans) comprend des informations sur les diables, les démons et la vermine des plans Inférieurs, ainsi que sur les célestes, les archons et les habitants de plans plus bénéfiques.
- Connaissance (religion) est la compétence appropriée pour les anciennes religions tombées en désuétude, pratiquée par des peuples disparus. Elle couvre également les pratiques religieuses des prêtres monstrueux.
- Connaissance (morts-vivants) implique également la familiarité avec les tactiques et la nature des créatures mortes-vivantes.
- Connaissance (guerre) s'applique aussi aux machines de siège, au minage des murailles et plus généralement, aux tactiques et aux stratégies employées lors des sièges.

TABLE 1-5: DONS

Dons d'ordre général	Conditions
Charge au bouclier	Force 13+ Attaque en puissance Science du coup de bouclier
Science du coup de bouclier	Force 13+ Attaque en puissance
Dons divins	Conditions
Bouclier divin	Pouvoir de renvoi/intimidation Charisme 13+ Force 13+ Attaque en puissance Science du coup de bouclier

Puissance divine	Pouvoir de renvoi/intimidation Charisme 13+ Force 13+ Attaque en puissance
Purge divine	Pouvoir de renvoi/intimidation Charisme 13+ Emprise sur les morts-vivants
Résistance divine	Pouvoir de renvoi/intimidation Emprise sur les morts-vivants Purge divine
Vengeance divine	Pouvoir de renvoi/intimidation Emprise sur les morts-vivants
Vigueur divine	Pouvoir de renvoi/intimidation Charisme 13+ Emprise sur les morts-vivants

Dons de métamagie	Conditions
Contact magique à distance	—
Sort consacré	—

Dons spéciaux	Conditions
Châtiment supplémentaire	Niveau de classe supérieur à 4 Pouvoir de châtement
Emprise sur les morts-vivants*	Prêtre ou paladin
Extension de renvoi	Prêtre ou paladin Charisme 13+ Emprise sur les morts-vivants
Renvoi culminant	Prêtre ou paladin Charisme 13+ Emprise sur les morts-vivants
Renvoi rapide	Prêtre ou paladin Charisme 13+ Emprise sur les morts-vivants

\* décrit dans le *Manuel des Joueurs*

## NOUVEAUX DONS

Les dons sont un élément inédit et attrayant de D&D. Cette partie propose de nouvelles options, établies en ayant à l'esprit les prêtres et les paladins (bien que tout personnage remplissant les conditions nécessaires puisse les choisir).

### Équivalence de dons

Si un personnage possède, grâce à une classe ou à un pouvoir spécial, l'équivalent d'un don, ce don virtuel peut être utilisé pour remplir une condition pour d'autres dons. Qu'est-ce que cela veut dire ? Si, par exemple, un personnage a une caractéristique de classe ou un pouvoir qui dit : « similaire à l'Attaque en puissance », alors on considère qu'il a le don Attaque en puissance s'il désire acquérir le don Science du coup de bouclier. S'il perd cette condition virtuelle, il perd également tous les bénéfices des autres dons obtenus par son intermédiaire. Détenir un don grâce à un pouvoir spécial ou une caractéristique de classe ne donne pas accès aux conditions préalables de ce don.

## Dons divins

Les dons de cette nouvelle catégorie ont en commun quelques caractéristiques. Tout d'abord, ils ont tous comme condition le pouvoir de renvoyer (ou, la plupart du temps, d'intimider) les morts-vivants. Aussi, ils sont ouverts aux prêtres, aux paladins de 3<sup>e</sup> niveau et plus, et à toutes les classes de prestige possédant ce pouvoir.

Ensuite, la force qui génère un don divin est le pouvoir de canaliser l'énergie positive ou négative afin de renvoyer ou intimider les morts-vivants. Chaque utilisation d'un don divin réduit de un le nombre des tentatives de renvoi/intimidation qui est alloué au personnage pour la journée. Si le personnage n'a plus de tentatives disponibles, il ne peut plus utiliser un tel don. Puisque le renvoi/intimidation est une action simple, l'activation d'un don lié à la puissance divine est également une action simple.

Enfin, il est impossible d'employer le don Renvoi rapide pour accélérer l'utilisation des dons divins.

### Bouclier divin [divin]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour rendre son bouclier plus efficace en attaque et en défense.

**Conditions :** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, For 13+, Attaque en puissance, Science du coup de bouclier.

**Avantage :** l'aventurier utilise une de ces tentatives de renvoi de morts-vivants pour canaliser l'énergie dans son bouclier, lui octroyant ainsi un bonus d'altération égal au modificateur de Charisme du personnage. Ce bonus s'applique aux attaques portées avec le bouclier et améliore le bonus qu'il accorde à la classe d'armure. Cet effet dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage.

### Châtiment supplémentaire [spécial]

Le personnage peut effectuer un plus grand nombre de châtements

**Conditions :** niveau de classe supérieur à 4, pouvoir de châtement.

**Avantage :** avec ce don, l'aventurier dispose d'une tentative de châtement supplémentaire par jour. Ce don est utilisable avec tous les châtements (par exemple celui du paladin, du libérateur sacré ou d'un prêtre disposant du domaine de la Destruction ; pour châtier le Mal, le Bien, les démons...). Enfin, il peut être choisi plusieurs fois.

### Charge au bouclier [général]

Le personnage inflige des dégâts plus importants lorsqu'il utilise le bouclier comme une arme lors d'une charge.

**Conditions :** Attaque en puissance, Science du coup de bouclier.

**Avantage :** quand l'aventurier attaque avec son bouclier au cours d'une action de charge, il inflige le double des dégâts normaux.

### Contact magique à distance [métamagie]

Le personnage peut lancer des sorts ayant pour portée « contact », sans pour autant toucher physiquement la cible.

**Avantage :** l'aventurier peut lancer un sort qui est normalement de portée « contact » jusqu'à une distance de 10m. Le sort devient en fait un rayon et une attaque à distance de contact doit être réussie pour déclencher le sort sur sa cible. Un sort bénéficiant de ce don doit être préparé comme un sort ayant deux niveaux de plus.

### Extension de renvoi [spécial]

Le personnage peut renvoyer ou intimider un plus grand nombre de morts-vivants avec une seule tentative.

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

**Avantage:** l'aventurier peut renvoyer ou intimider plus de morts-vivants que d'habitude, mais il lui sera plus difficile d'affecter des morts-vivants de dés de vie élevés. S'il accepte une pénalité de -2 sur sa tentative, son jet de dés pour déterminer le nombre de morts-vivants affectés sera majoré de +2d6.

### Puissance divine [divin]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour accroître les dégâts qu'il inflige au combat.

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, For 13+, Attaque en puissance.

**Avantage:** l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour ajouter son modificateur de Charisme aux dégâts de son arme. L'énergie se dissipe après un nombre de rounds égal à ce même modificateur.

### Purge divine [divin]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour améliorer sa résistance (et celle de ses alliés) aux poisons et aux malédictions

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

**Avantage:** l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour accorder à tous ses alliés dans un rayon de 20 m (y compris lui-même) un bonus de sainteté de +2 sur les jets de sauvegarde de Vigueur pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme.

### Renvoi culminant [spécial]

Le personnage peut affecter des morts-vivants plus puissants avec ses tentatives de renvoi ou d'intimidation.

**Conditions:** Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

**Avantage:** lorsque l'aventurier renvoie (ou intimide des morts-vivants), il peut choisir un nombre égal ou inférieur à son niveau de prêtre. Ajoutez ce nombre à son jet pour cette tentative, mais soustrayez-le du jet d'efficacité de la tentative de renvoi. Si l'aventurier n'est pas un prêtre, il peut choisir un nombre égal ou inférieur à son niveau équivalent de prêtre (ainsi un paladin ne pourra pas choisir un nombre supérieur à son niveau moins deux). De même, si une classe de prestige accroît son niveau effectif en ce qui concerne les renvois, il en bénéficie en ce qui concerne ce don.

### Renvoi rapide [spécial]

Le personnage peut renvoyer ou intimider les morts-vivants en un clin d'œil.

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants.

**Avantage:** l'aventurier peut renvoyer ou intimider les morts-vivants à la vitesse d'une action libre, mais il subit une pénalité de -4 à sa tentative comme au jet d'efficacité du renvoi. Il est toujours limité à une tentative par round.

Ce don n'est utilisable que pour les renvois et intimidations de morts-vivants. Il ne s'applique pas aux dons divins.

### Résistance divine [divin]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour réduire les dégâts (subis par lui-même et ses alliés) provenant de certaines énergies destructives.

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants, Purge divine.

**Avantages:** l'aventurier utilise l'une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour conférer à tous ses alliés dans un rayon de 20 m (y compris lui-même) une résistance au feu, au froid et à l'électricité de 5. La résistance offerte par ce don n'est pas cumulable avec la résistance offerte par d'autres sources, qu'il s'agisse de sorts ou de pouvoirs spéciaux. La protection se prolonge jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Science du coup de bouclier [général]

Le personnage peut repousser ses adversaires en les frappant de son bouclier.

**Conditions:** Attaque en puissance.

**Avantage:** tout coup de bouclier (*Manuel des Joueurs*, p. 105) porté avec un écu ou une rondache affecte son adversaire comme s'il avait effectué une charge à mains nues. L'aventurier ne vient pas réellement au contact direct de l'ennemi et il n'encourt donc pas d'attaque d'opportunité. Il ne peut pas repousser son adversaire à plus de 1,50 m et ne peut pas se déplacer avec lui. Ce don ne peut pas être employé avec une targe.

### Sort consacré [métamagie]

Les sorts du personnage infligeant des dégâts sont transformés et chargés de pouvoir divin.

**Avantage:** la moitié des dégâts infligés par un sort consacré provient d'une source divine. À ce titre, cette moitié de dégât n'est donc pas sujette à une diminution ou une annulation par un sort de protection contre les énergies destructives ou une magie similaire. L'autre moitié des dégâts est traitée de façon habituelle. Un sort consacré doit être préparé comme un sort ayant deux niveaux de plus. Seuls les sorts de magie divine peuvent être consacrés.

### Vengeance divine [divin]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour infliger des dégâts supplémentaires aux morts-vivants lors des corps à corps.

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Emprise sur les morts-vivants.

**Avantage:** l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour ajouter 2d6 points de dégâts d'énergie sacrée aux morts-vivants lors de ses attaques réussies au corps à corps et ce jusqu'à la fin de sa prochaine action.

### Vigueur divine [divin]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour accroître sa vitesse et sa Constitution.

**Conditions:** pouvoir de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, Cha 13+, Emprise sur les morts-vivants

**Avantage:** l'aventurier utilise une de ses tentatives de renvoi de morts-vivants pour augmenter de 3 m sa vitesse de déplacement et pour obtenir un bonus d'altération de +2 à sa Constitution. Ces effets demeurent en place un nombre de rounds égal à son modificateur de Charisme.

TABLE 1-6: ÉQUIPEMENT SACRÉ

Objet	Coût	Poids	Objet	Coût	Poids	Objet	Coût	Poids
Autel de voyage en bois	20 po	2,5 kg†	Candélabre à 8 branches, en or	35 po	1 kg	Éteignoir	6 po	2 kg
Autel de voyage en granit	40 po	20 kg†	Candélabre à 16 branches, en or	25 po	1,5 kg	Goupillon de fer	5 po	1,5 kg†
Brasero, grand, en bronze	30 po	37,5 kg	Candélabre à 16 branches, en argent	45 po	3 kg	Goupillon d'argent	20 po	1,5 kg†
Brasero, grand, en argent	70 po	40 kg	Cierge (pour une longueur de 30cm)	1 po	0,25 kg	Goupillon d'or	45 po	1,5 kg†
Brasero, grand, en or	110 po	80 kg	Cierge, longue durée	5 po	0,1 kg	Livre de prières	10 po	1,5 kg
Brasero, moyen, en bronze	17 po	12,5 kg	Cierge à marques horaires	1 po	0,1 kg	Livre de prières, petit	15 po	0,5 kg
Brasero, moyen, en argent	30 po	15 kg	Cierge de veille	10 po	0,25 kg	Nappe d'autel de lin	15 po	*
Brasero, moyen, en or	70 po	30 kg	Encens	5 po	0,5 kg	Nappe d'autel de velours	30 po	*
Brasero, petit, en bronze	4 po	2,5 kg	Encens exotique	15 po	*	Nappe d'autel de soie	35 po	*
Brasero, petit, en argent	15 po	3 kg	Encensoir d'airain	1 po	0,5 kg	Nappe d'autel de brocart	40 po	*
Brasero, petit, en or	15 po	3 kg	Encensoir en argent	3 po	1 kg	Nappe d'autel de petite taille	3 po	*
Bougeoir, grand, en argent	12 po	0,5 kg	Encensoir en or	5 po	2 kg	Teinture pour nappe d'autel	+5 po	*
Bougeoir, grand, en or	20 po	1 kg				Symbole Sacré en bronze	10 po	0,5 kg
Bougeoir à main, en argent	5 po	0,25 kg				Symbole Sacré en or	50 po	1 kg
Bougeoir à main, en or	3 po	0,5 kg						
Candélabre à 8 branches, en argent	20 po	0,5 kg						

† Ces objets pèsent le quart de cette valeur quand ils sont conçus pour des personnages de taille P.

## ÉQUIPEMENT SACRÉ

Les prêtres et les paladins emploient certaines catégories d'équipement que les membres des autres classes possèdent ou transportent rarement. La table 1-6 présente une liste de ces objets, décrits plus avant ci-dessous.

**Autel de voyage.** Cette boîte étroite se déploie pour devenir un véritable autel. Elle peut contenir de petits récipients et instruments à usage religieux, une petite nappe d'autel et un petit livre de prières (inclus dans le prix). Les autels de voyage sont communément constitués de granit ou en bois de sapin.

**Brasero.** Un brasero est un récipient de métal que l'on remplit de charbon et de braises afin de fournir de la chaleur et de la

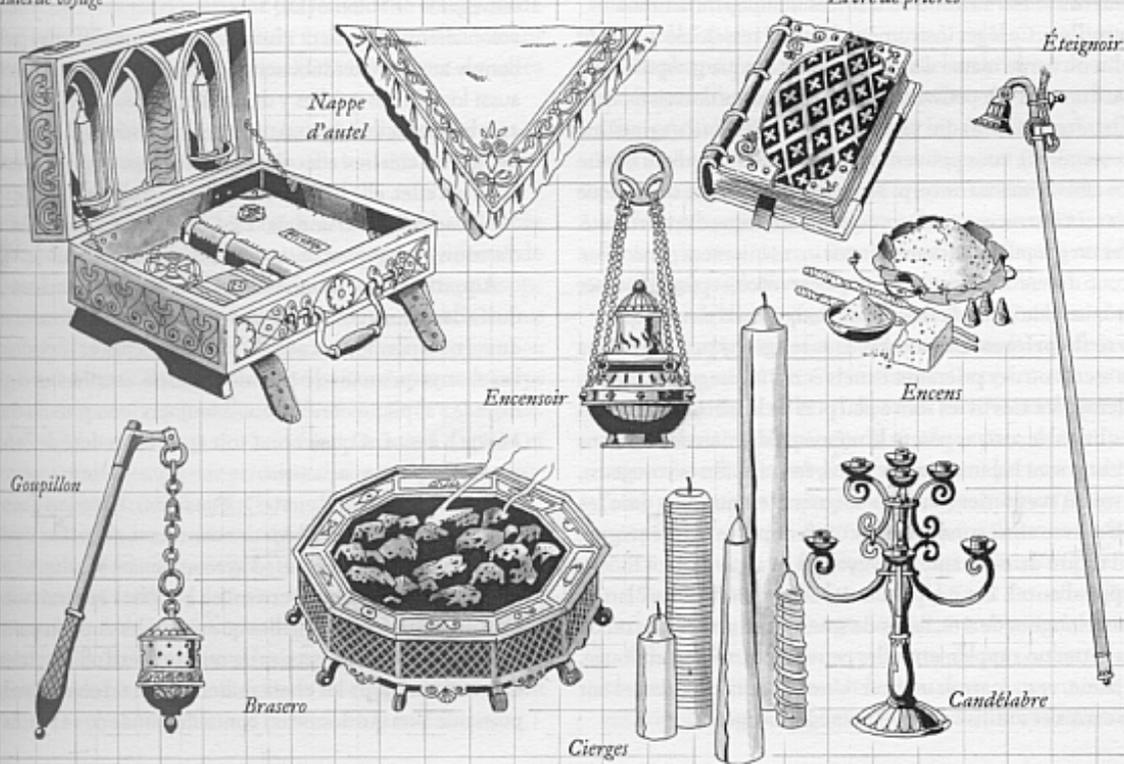
lumière. Il sert également à consumer l'encens ou d'autres objets sacrificiels. C'est le moyen le plus pratique de brûler l'encens lorsque celui-ci est la composante matérielle d'un sort.

Un *grand brasero* (en or, argent ou bronze) fait 2 m de diamètre. Très finement ouvragé, il est adéquat pour un temple d'importance.

Un *brasero moyen* (en or, argent ou bronze) fait 1,3 m de diamètre. Souvent moins bien fini, on l'utilisera pour un lieu saint ou une modeste chapelle.

Un *petit brasero* (en argent ou bronze) mesure 45 cm de diamètre. Très simple, il est aisément transportable et peut être employé pour des cérémonies religieuses et des prières en rase campagne ou sur la route (un *brasero de contrôle des élémentaires du feu* est un petit brasero de bronze).

Autel de voyage



**Bougeoir.** Mesurant 30 cm en moyenne, les bougeoirs les plus communs peuvent contenir un cierge ou une bougie de 2,5 à 8 cm de diamètre. Les bougeoirs à main font 10 cm de haut et sont pourvus d'une poignée pour empêcher la cire de couler sur la main de l'utilisateur.

**Candélabre.** Un candélabre est conçu pour contenir huit ou seize bougies dans un ensemble esthétique. Huit bougies dans un candélabre illumineront un rayon de 5 m, seize bougies étendront cette distance à 6,50 m.

**Cierge.** Les cierges sont des bougies à usage religieux (et très différentes de la petite et simple bougie de suif jaune décrite dans le *Manuel des Joueurs*). Faites de cire, elles mesurent entre 30 cm et 1,80 m de haut et sont généralement épaisses de 7,5 cm. Les cierges brûlent deux heures pour 2,5 cm de longueur, ce qui peut permettre de mesurer l'écoulement du temps sous terre, par exemple.

Un cierge à marques horaires mesure 15 cm et dure 12 heures. Des marques régulières indiquent le passage des heures.

Un cierge de veille, fait de cire mêlée à des herbes aromatiques, brûle pendant huit heures. Un personnage doté de la compétence Premiers secours qui laisse se consumer un tel cierge tout au long d'une nuit passée à soigner un blessé ou un malade, reçoit un bonus de circonstances de +1 sur son jet de Premiers secours.

**Encens.** L'encens est une composante matérielle de sort assez courante. Pour l'usage religieux, le prix de l'encens (normal ou exotique) est donné dans la table 1-6.

**Encensoir.** Un encensoir est un récipient spécialement élaboré pour contenir de l'encens en train de brûler. On le balance au bout d'une chaîne afin de mieux disperser la fumée.

**Éteignoir.** Il s'agit d'un bâtonnet de 1,3 m avec deux instruments au bout : un petit récipient à mèche pour allumer les cierges et une sorte de cloche pour les souffler. Il est utilisable pour mettre le feu à l'huile ou d'autres liquides inflammables.

**Goupillon.** Ce léger instrument de métal ressemble à un petit gourdin ou à une masse d'armes légère. Chaque goupillon est pourvu d'un réservoir pouvant contenir l'équivalent de trois flasks d'eau bénite (1,5 litre). En secouant le goupillon (il s'agit d'une action standard), vous pouvez asperger une flasque d'eau bénite sur une cible à distance de corps à corps. Cette action est une attaque de contact à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Utiliser un goupillon ne demande pas un maniement particulier. Beaucoup d'aventuriers préfèrent employer cet objet pour dispenser l'eau bénite plutôt que de lancer une flasque ou la renverser.

**Livre de prières.** De nombreuses religions possèdent des textes sacrés ou des prières et rituels écrits à l'usage des prêtres et des croyants. Ces livres sont à peu près de la même dimension que les livres de sorts et pèsent le même poids, mais des versions plus petites sont habituellement octroyées aux prêtres voyageurs, qu'ils soient aventuriers ou qu'ils soignent les miséreux dans les rues. Un livre ainsi condensé ne contient pas le texte intégral, mais il rentre dans un autel de voyage.

**Nappe d'autel.** Les nappes d'autel sont généralement larges de 2 m et longues de 5 m, faites de soie, de lin, de velours ou de brocart. Pour un supplément, elles peuvent être teintées en rouge, bleu, jaune, vert, marron ou noir. Une petite nappe d'autel fait 60 cm carrés et s'utilise avec un autel de voyage.

**Symbole sacré.** Le *Manuel des Joueurs* donne le prix de symboles de bois et d'argent. Les personnages peuvent également acheter des symboles de bronze ou d'or.

## OBJETS MAGIQUES

Cette partie décrit quelques objets magiques inédits de toutes sortes. Beaucoup d'entre eux sont particulièrement utiles aux prêtres et aux paladins.

### Armures et boucliers

Ces propriétés spéciales s'ajoutent à la sélection proposée au chapitre 8 du *Guide du Maître*.

**Absorption.** Les armures et les boucliers dotés de cet enchantement sont toujours d'un noir terne et semblent posséder des perspectives improbables. Avec cet enchantement, une armure ou un bouclier peut annuler les attaques qui affaiblissent les caractéristiques ou qui absorbent l'énergie vitale. L'objet peut ainsi annuler une perte d'un point de caractéristique ou une acquisition de niveau négatif par point de bonus d'altération dont il dispose, et ce chaque jour. Il octroie également un jet de sauvegarde de Vigueur contre les attaques similaires qui ne l'autorisent pas en temps normal. Une sauvegarde réussie indique que les effets de l'attaque sont réduits de moitié. L'enchantement n'a aucun effet sur les sauvegardes normalement allouées contre ce type d'attaque.

*Niveau de lanceur de sorts:* 7. *Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, *restauration*. *Prix de vente:* bonus de +3.

**Antipathie.** Une armure ou un bouclier doté de cet enchantement a le pouvoir surnaturel, déterminé par son créateur, d'affecter des créatures définies par alignement ou par type de créature (voir le sort *antipathie* dans le *Manuel des Joueurs*). Le pouvoir est utilisable une fois par jour, comme une action simple. Les créatures du type spécifié dans un rayon de 20 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 24) ou fuir la zone et ne pas y retourner volontairement pendant 2 heures. Les créatures affectées présentes dans le rayon d'effet subissent une pénalité de -4 à leur *Dextérité* aussi longtemps qu'elles y demeurent. La zone d'effet se déplace avec le porteur de l'objet enchanté. Si ce dernier se déplace de façon à ce qu'une créature affectée ayant fui se retrouve de nouveau dans la zone d'effet, elle bénéficiera d'une nouvelle sauvegarde.

*Niveau de lanceur de sorts:* 15. *Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, *antipathie*. *Prix de vente:* bonus de +4.

**Aquatique.** Les armures et les boucliers ainsi enchantés sont dotés de formes harmonieuses et paraissent légèrement teintés de vert. Ils permettent au porteur de se déplacer librement sous l'eau, sans qu'un jet de Natation soit nécessaire. Les règles de noyade s'appliquent néanmoins toujours (voir p. 85 du *Guide du Maître*), à moins que l'objet soit également doté de l'enchantement *respiration aquatique*.

*Niveau de lanceur de sorts:* 7. *Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, *liberté de mouvement*, *respiration aquatique*. *Prix de vente:* bonus de +2, +3 avec *respiration aquatique*.

**Autorité.** Cette armure ou ce bouclier apparaît toujours brillant et immaculé, quelles que soient les circonstances et malgré toutes les tentatives de teinture ou d'obscurcissement. Convoité par tous les chefs militaires, un tel objet exsude une puissante aura qui donne un bonus d'aptitude de +4 au *Charisme*.

TABLE 1-7: PROPRIÉTÉS SPÉCIALES  
DES ARMURES ET DES BOUCLIERS

Propriété spéciale	Modificateur du prix de vente *
Absorption	bonus de +3
Antipathie	bonus de +4
Aquatique	bonus de +2
+respiration aquatique	bonus de +3
Autorité	bonus de +2
Aveuglant	bonus de +1
Charme	bonus de +3
Contrôleur de morts-vivants	bonus de +4
Destructeur de morts-vivants	bonus de +2
Emplumé	bonus de +2
Énergie négative	bonus de +2
Éthéré, personnes au contact	bonus de +4
Éthéré, soi-même	bonus de +3
Glace	bonus de +3
Invoquable	bonus de +1

\* À ajouter au bonus d'altération pour déterminer le prix de vente total (voir table 8-10: armes dans le *Guide du Maître*)

du porteur et un bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde de Volonté à tous les alliés à moins de 10 m. Le porteur de cet enchantement se fait évidemment remarquer et une pénalité de -6 est appliquée à ses jets de Discrétion.

**Niveau de lanceur de sorts:** 5. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, 5 niveaux dans une classe de joueur de sorts. **Prix de vente:** bonus de +2.

**Aveuglant.** Cette armure ou ce bouclier peut briller d'un éclat aveuglant (deux fois par jour au maximum) sur l'ordre de son porteur. Tous ceux qui sont présents dans un rayon de 6,50 m autour du porteur (ce dernier étant immunisé) doivent réussir une sauvegarde de Réflexes (DD 14) ou être aveuglés pour 1d4 rounds.

**Niveau de lanceur de sorts:** 7. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, *cécité/surdité, lumière brûlante*. **Prix de vente:** bonus de +1.

**Charme.** Les armures et les boucliers ainsi enchantés sont conçus pour l'esthétique autant que la protection. La forme de l'objet accroît la prestance de son porteur. Un adversaire qui frappe ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre le sort de *charme* approprié (*charme-personne, charme-monstre, charme-personne ou animal*) à sa nature. Un adversaire qui réussit une attaque de corps à corps sur le porteur reçoit un bonus de +4 à son jet de sauvegarde.

**Niveau de lanceur de sorts:** 7. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, *charme-personne, charme-monstre, charme-personne ou animal*. **Prix de vente:** bonus de +3.

**Contrôleur de morts-vivants.** Le porteur d'une armure ou d'un bouclier dotés de cet enchantement peut contrôler un maximum de 26 dés de vie de morts-vivants par jour, à la manière d'un sort de *contrôle des morts-vivants*. À l'aube de chaque jour, le porteur perd le contrôle sur tous les morts-vivants ainsi dominés. Ces objets semblent toujours faits en os, ce qui est purement «décoratif» et n'a aucun effet sur l'armure ou le bouclier.

Lumière du jour	bonus de +2
Sacré	bonus de +2
Terrifiant	bonus de +2
Vitesse	bonus de +3

TABLE 1-8: ARMURES SPÉCIALES

Armure	Prix de vente
Armure bleue de la cordillère des Brumes cristallines	20960 po
Armure du dragon rouge	35200 po
Armure équestre	10670 po
Clibanion de stabilité	5845 po
Tablier d'or	22200 po

TABLE 1-9: ARMES SPÉCIALES

Arme	Prix de vente
Aiguillon de maîtrise	20980 po
Carreau-bélier	3157 po
Flèche de vision lointaine	3507 po
Sceptre des batailles	35712 po

TABLE 1-10: SCEPTRES MAGIQUES

Sceptre	Prix de vente
Sceptre d'autorité	20576 po

TABLE 1-11: OBJETS MERVEILLEUX

Objet	Prix de vente
Amulette de mémoire	36000 po
Amulette-portail	64000 po
Bandeau noir	8800 po
Bracelets de contrainte	10800 po
Bras de Nyr	12800 po
Cape de la forêt	39392 po
Coupe de contemplation	44800 po
Fourreau consacré	6400 po
Heaume de vision	91600 po
Marque de l'apostat	38880 po
Masque des morts	23400 po
Miroir de révélation	48000 po
Symbole sacré majeur	5040 po

**Niveau de lanceur de sorts:** 13. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, *contrôle des morts-vivants*. **Prix de vente:** bonus de +4.

**Destructeur de morts-vivants.** Le porteur d'une armure ou d'un bouclier dotés de cet enchantement peut attaquer les morts-vivants 4 fois par jour avec l'équivalent d'un sort de *destruction des morts-vivants* lancé par un magicien de 5<sup>e</sup> niveau. Ces objets arborent habituellement le symbole sacré d'une divinité du Bien.

**Niveau de lanceur de sorts:** 5. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, *destruction des morts-vivants*. **Prix de vente:** bonus de +2.

**Emplumé.** Les armures et les boucliers pourvus de cet enchantement semblent avoir été créés de milliers de plumes chatoyantes. Cette particularité n'a aucun effet sur le poids, les pénalités d'armure ou d'autres facteurs. L'enchantement permet au porteur de voler 50 minutes par jour. Il agit pour le reste comme un sort de *vol* jeté par le porteur sur lui-même, ce qui octroie une vitesse de déplacement de 30 m (20 m si l'armure est lourde ou intermédiaire) et une bonne manœuvrabilité.

**Niveau de lanceur de sorts:** 5. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, *marche dans les airs*. **Prix de vente:** bonus de +2.

**Énergie négative.** Cet enchantement permet au porteur de l'armure ou du bouclier d'absorber les niveaux d'énergie vitale d'un adversaire, au moyen d'une attaque au contact (pour une armure) ou d'un coup de bouclier. Mis à part cette obligation, l'effet magique est exactement identique à un sort *énergie négative* jeté par un magicien du 7<sup>e</sup> niveau. Ces armures et ces boucliers sont toujours gravés du visage grimaçant d'un vampire.

**Niveau de lanceur de sorts:** 7. **Conditions:** Création d'armes et d'armures magiques, *énergie négative*. **Prix de vente:** bonus de +2.

**Éthéré.** Il existe deux variations de cet enchantement qui concernent les armures et les boucliers. La première version autorise le porteur à générer l'effet d'un sort de *forme éthérée*,



comme s'il était jeté par un prêtre de 9<sup>e</sup> niveau. La seconde permet au porteur et à tous ceux qui sont en contact avec lui de bénéficier du sort *passage dans l'éther* (jeté par un prêtre de 11<sup>e</sup> niveau). Les armures et les boucliers ainsi enchantés paraissent intangibles et irréels, sauf dans le plan Éthéré où ils semblent tout à fait normaux et solides.

**Personnel seulement** — Niveau de lanceur de sorts: 9. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *forme éthérée*. Prix de vente: bonus de +3

**Toutes les personnes en contact** — Niveau de lanceur de sorts: 11. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *passage dans l'éther*. Prix de vente: bonus de +4.

**Glace.** Les armures et les boucliers dotés de cet enchantement paraissent comme sculptés dans la glace. L'enchantement a deux effets. Tout d'abord, il génère un sort de *lenteur* (jeté par un magicien de 5<sup>e</sup> niveau), qui affecte les cinq premiers adversaires parvenant à moins de 10 m du porteur. Ensuite, le porteur peut créer un *rayon de givre* comme un magicien du 5<sup>e</sup> niveau et ce, cinq fois par jour. Le rayon est issu du devant de l'armure ou du bouclier.

**Niveau de lanceur de sorts:** 5. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *lenteur*, *rayon de givre*. Prix de vente: bonus de +3.

**Invokable.** Ce puissant enchantement permet au possesseur d'appeler à lui d'un simple mot de commande, son armure ou son bouclier. Il s'agit d'une action simple et, à la fin de celle-ci, l'armure est parfaitement ajustée sur le porteur, le bouclier quant à lui apparaissant au (bon) bras de ce dernier. L'armure comme le bouclier semblent par ailleurs parfaitement normaux.

**Niveau de lanceur de sorts:** 9. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *téléportation*. Prix de vente: bonus de +1.

**Lumière du jour.** Pendant 30 minutes par jour, une armure ou un bouclier possédant cet enchantement peut émettre une lumière équivalente à un sort de *lumière du jour*. Un mot de commande active et désactive l'enchantement. Il est habituellement inscrit à l'intérieur de l'armure ou sur la face interne du bouclier. Par ailleurs, armure comme bouclier auront l'air parfaitement normaux (en dehors de ces moments).

**Niveau de lanceur de sorts:** 5. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *lumière du jour*. Prix de vente: bonus de +2.

**Sacré.** Les armures et les boucliers ainsi enchantés ne semblent posséder aucun pouvoir jusqu'à ce que le porteur emploie son pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants. Dans cette circonstance, le niveau du porteur est majoré de deux et ce qui concerne le renvoi/intimidation grâce à l'enchantement. Ces objets sont toujours spécifiques à une divinité précise et arborent le symbole sacré correspondant.

**Niveau de lanceur de sorts:** 8. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, pouvoir de renvoi/intimidation des morts-vivants. Prix de vente: bonus de +2.

**Terrifiant.** Une armure ou un bouclier dotés de cet enchantement créent une aura de peur autour du porteur (semblable à un sort de *terreur* lancé par un magicien de 7<sup>e</sup> niveau). Cette aura affecte tous ses adversaires dans un rayon de 13 m. L'armure et le bouclier ont l'air quelconques, sauf pour ceux qui ratent leurs sauvegardes et voient alors le porteur comme une créature issue de leurs pires cauchemars.

**Niveau de lanceur de sorts:** 7. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *terreur*. Prix de vente: bonus de +2.

**Vitesse.** Cet enchantement d'armure ou de bouclier ajoute un bonus de vitesse de +4 à la classe d'armure du porteur et lui octroie une action partielle à chaque round. Une armure ou un bouclier ainsi enchanté semble vibrer constamment, au point d'apparaître flous.

**Niveau de lanceur de sorts:** 5. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *rapidité*. Prix de vente: bonus de +3.

## Armures spéciales

**Armure bleue de la corbillère des Brumes cristallines.** Lors de sa découverte, l'armure semble avoir été ajustée pour un nain. Cette armure d'écaillés de maître est soigneusement peinte de façon à ressembler aux écaillés d'un dragon bleu et, de loin, il est facile de s'y méprendre. Elle octroie à son porteur un bonus d'altération de +3 à la classe d'armure (pour un total de +7 en incluant le bonus d'armure de +4) et lui confère une résistance à l'électricité de 15.

**Niveau de lanceur de sorts:** 9. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *endurance aux énergies destructives*. Prix de vente: 20 960 po.

**Armure du dragon rouge.** Malgré la ressemblance, cette armure n'est pas faite de la peau d'un dragon rouge. C'est une armure d'écaillés de maître soigneusement émaillée de rouge écaillé par écaillé. Elle confère à son porteur un bonus d'altération de +3 à la classe d'armure (ce qui donne un total de +7 grâce au bonus d'armure de +4) et lui octroie une résistance au feu de 15.

**Niveau de lanceur de sorts:** 9. Conditions: Création d'armes et d'armures magiques, *endurance aux énergies destructives*. Prix de vente: 35 200 po.

**Armure équestre.** Ce harnois semble spécialement conçu pour le combat monté. Il octroie un bonus d'altération de +2 à la classe d'armure (pour un total de +10 en incluant le bonus d'armure de +8), mais également un bonus de circonstances de +1 pour tous les jets d'Équitation de son porteur. De plus, il confère un bonus d'altération de +2 à la Dextérité de la monture et accroît la vitesse de cette dernière de +3 m (bonus d'aptitude).

*Niveau de lanceur de sorts: 6. Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques. *Prix de vente:* 10 670 po.

**Clibanion de stabilité.** Cette armure se comporte comme un clibanion normal sauf lorsqu'elle est portée par un personnage d'alignement neutre. Un tel personnage, dès qu'il aura revêtu l'armure, sera envahi d'une sensation de confiance et de sérénité. L'armure agit alors comme un clibanion +2 qui confère un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde.

*Niveau de lanceur de sorts: 7. Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, résistance. *Prix de vente:* 5 845 po.

**Tablier d'or.** Véritable aubaine pour les forgerons, ce tablier ressemble à tous les tabliers de cuirs, avec un curieux reflet métallique quand il est exposé directement à la lumière. Il offre un bonus de parade de +2 à la classe d'armure du porteur. Un gnome équipé de ce tablier se voit doté d'une réduction des dégâts 5/+1 et d'un bonus de +2 sur tous les jets de sauvegardes contre le feu et la chaleur.

*Niveau de lanceur de sorts: 5. Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, Alchimie, bouclier. *Prix de vente:* 22 200 po.



## Armes spéciales

**Aiguillon de maîtrise.** Ce sceptre en fer de 90 cm permet à son porteur d'utiliser *communication avec les animaux* à volonté tant qu'il est tenu en main. Si le porteur est monté lorsqu'il tient l'aiguillon, la monture reçoit un bonus moral de +2 à tous ses jets de sauvegarde. Le sceptre fonctionne comme une *masse d'armes* +1, mais là encore, seulement si son utilisateur est sur une monture.

*Niveau de lanceur de sorts: 5. Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, *communication avec les animaux*. *Prix de vente:* 20 980 po. *Poids:* 4 kg

**Carreau-bélier.** Il s'agit d'un long carreau d'arbalète de maître pourvu d'une pointe contondante. À cause de son poids et de sa taille, on ne peut l'employer qu'avec une arbalète lourde. S'il touche une cible vivante, le carreau inflige 3d6 points de dégâts et la victime subit l'équivalent d'une charge à mains nues (le carreau est de taille G, on le considère doté d'une Force de 25 et la tentative reçoit un bonus de +2). Si un objet inanimé est atteint, les 5 premiers points de solidité sont ignorés et 3d6 points de dégâts sont infligés. Enfin, s'il est utilisé sur une porte, le *carreau-bélier* la défonce avec une Force de 29. Dans tous les cas, il est détruit après usage.

*Niveau de lanceur de sorts: 9. Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, force de taureau, télékinésie. *Prix de vente:* 3 157 po. *Poids:* 0,5 kg.

**Flèche de vision lointaine.** Les rôdeurs, les éclaireurs, les espions et de nombreux elfes convoitent cette flèche légendaire. En se concentrant (ce qui équivaut à une action complexe), l'utilisateur peut voir ce qui se produit aux alentours de la flèche comme s'il utilisait un sort de *clairvoyance*. Cinq minutes après avoir été tirée sur une cible, la flèche tombe en poussière. Par ailleurs, elle fonctionne en tout point comme une flèche +1.

*Niveau de lanceur de sorts: 5. Conditions:* Création d'armes et d'armures magiques, *clairvoyance*. *Prix de vente:* 3 507 po. *Poids:* —.

**Sceptre des batailles.** Ce sceptre d'adamantium mesure 90 cm. Il agit comme une *masse d'armes lourde* +1 et procure un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de peur à tous les alliés du porteur dans un rayon de 10 m. En outre, il permet l'envoi de messages vers n'importe quelle personne dans un rayon de 15 kilomètres de façon similaire au sort *vent de murmures*.

*Niveau de lanceur de sorts: 9. Conditions:* Création de sceptres magiques, *vent de murmures*. *Prix de vente:* 35 712 po. *Poids:* 4 kg.

## Sceptres magiques

**Sceptre d'autorité.** Ces objets polyvalents sont protégés avec zèle et attribués exclusivement aux personnes hautes placées au sein d'une église, ainsi qu'à ceux qui sont chargés de missions d'importance vitale pour la religion concernée. Le porteur canalise l'énergie avec un niveau majoré de quatre, ce qui s'applique au renvoi et à l'intimidation des morts-vivants, mais aussi aux usages évoqués au paragraphe « canaliser l'énergie ». Le porteur peut également, trois fois par jour, lancer une *injonction* comme un prêtre du 9<sup>e</sup> niveau.

*Niveau de lanceur de sorts: 9. Conditions:* Création de sceptres magiques, *injonction*. *Prix de vente:* 20 576 po. *Poids:* 3 kg.

## Objets merveilleux

**Amulette de mémoire.** Une fois par jour, le détenteur de cette amulette peut « remémoriser » un maximum de six niveaux de sorts divins. Ces sorts doivent avoir été préparés et lancés préalablement dans la journée écoulée.

*Niveau de lanceur de sorts :* 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux.

*Prix de vente :* 36 000 po. *Poids :* —.

**Amulette-portail.** Cette amulette permet à son porteur de regagner son plan natal. Néanmoins, il n'a aucun contrôle sur l'endroit exact de son retour et l'amulette ne fonctionne pas si son porteur se trouve déjà sur son plan natal.

*Niveau de lanceur de sorts :* 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *changement de plan.* *Prix de vente :* 64 000 po. *Poids :* —.

**Bandeau noir.** Ce couvre-œil de cuir noir ne confère aucun pouvoir spécial, sauf aux personnes possédant des ascendances orques. Un orque ou un demi-orque qui couvre son œil aveugle ou une orbite vide avec ce bandeau obtient un bonus d'aptitude de +2 pour les attaques à distance et les jets de sauvegarde contre les illusions.

*Niveau de lanceur de sorts :* 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux. *Prix de vente :* 8 800 po. *Poids :* —.

**Bracelets de contrainte.** Ces bracelets sont similaires aux autres formes de bracelets magiques. Sur commande pourtant, les bracelets se joignent l'un à l'autre et restent ainsi liés jusqu'à ce qu'un autre mot de commande soit prononcé. Les bracelets sont considérés comme ayant une Force de 30 pour les tentatives de dégagement et le DD pour les jets d'Évasion est de 35.

*Niveau de lanceur de sorts :* 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *réparation intégrale*

*Prix de vente :* 10 800 po. *Poids :* 0,5 kg

**Bras de Nyr.** Ce bras artificiel fait de mithral peut remplacer le bras perdu d'un personnage d'alignement bon. Il ne fonctionnera pas pour un personnage d'alignement neutre. Un personnage d'alignement mauvais qui tente de le fixer subira 1d4 points d'affaiblissement temporaire de sa Dextérité. Un personnage éligible pour le bras recevra les avantages suivants : +2 à la Force, +2 à la Dextérité, un bonus de parade de +2 à sa classe d'armure. De façon générale, 70% de ces objets sont des bras gauches, 30% des bras droits, mais il existe certaines rumeurs sur de rares bras de Nyr qui s'adapteraient aux besoins du porteur.

*Niveau de lanceur de sorts :* 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, bouclier.* *Prix de vente :* 12 800 po. *Poids :* —.

**Cape de la forêt.** Cet objet tissé de la main des elfes est une cape verte passémentée de cuir marron. Si un elfe porte cette cape, il gagne un bonus d'aptitude de +4 aux tentatives d'Escalade et d'Équilibre et peut faire un voyage par les arbres trois fois par jour.

*Niveau de lanceur de sorts :* 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *voyage par les arbres.* *Prix de vente :* 39 392 po. *Poids :* 1 kg

**Coupe de contemplation.** Cet objet porte à 100% la chance d'obtenir une divination exacte, à condition de jeter le sort en question au-dessus de la coupe.

*Niveau de lanceur de sorts :* 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *divination.* *Prix de vente :* 44 800 po. *Poids :* 1 kg

**Fourreau consacré.** Cet objet est d'apparence variable. Lorsqu'il est trouvé, il a 25% de chances de ressembler à une gaine de dague, 25% à un logement pour une hache et 50% à un fourreau d'épée

quelconque. Son possesseur découvre rapidement, toutefois, que le fourreau consacré change de forme pour s'adapter à n'importe quelle dague, hache ou épée qui le touche et peut même s'accommoder d'armes doubles. Un tel fourreau conserve l'arme portée en parfait état, propre et aiguisée. De plus, trois fois par jour au maximum, le possesseur peut y placer une arme, prononcer un mot de commande et lancer *bénédition d'arme* sur cette dernière.

*Niveau de lanceur de sorts :* 4. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *bénédition d'arme.* *Prix de vente :* 6 400 po. *Poids :* 0,5 kg

**Heaume de vision.** Ce heaume de métal paraît totalement inutile vu de l'extérieur, puisqu'il couvre complètement les yeux. Toute personne qui le revêt découvrira néanmoins qu'il y voit parfaitement. L'objet procure à son porteur les bénéfices d'un sort de *vision lucide* et lui octroie un bonus d'intuition de +1 à la classe d'armure.

*Niveau de lanceur de sorts :* 9. *Conditions :* Création d'arme et d'armures magiques, *vision lucide.* *Prix de vente :* 91 600 po. *Poids :* 1,5 kg.

**Marque de l'apostat.** Parfois, les divinités du mal apposent leur marque sur un individu, le signalant comme l'un des leurs adorateurs. Un tel objet peut être fait de n'importe quel matériau mais sera généralement constitué de la même matière que l'arme de prédilection du dieu. C'est un symbole imposant d'à peu près 20 cm. Une marque est à double tranchant. D'un côté, tous peuvent la reconnaître comme maléfique. De l'autre, elle accroît le pouvoir d'intimidation des morts-vivants du porteur, en lui octroyant le don Extension de renvoi. Elle lui permet également de lancer *terreur* trois fois par jour comme un magicien du 10<sup>e</sup> niveau. Une *marque de l'apostat* ne peut être créée. Il s'agit d'une « faveur ».

*Niveau de lanceur de sorts :* —. *Conditions :* —. *Prix de vente :* 38 880 po. *Poids :* 0,5 kg.

**Masque des morts.** Ce masque blafard couvre intégralement le visage, lui donnant l'apparence d'un cadavre en décomposition. Lorsqu'il est en place, le porteur peut lancer *communication avec les morts*, sans tenir compte du langage, trois fois par jour.

*Niveau de lanceur de sorts :* 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *communication avec les morts, compréhension des langages.* *Prix de vente :* 23 400 po. *Poids :* —.

**Miroir de révélation.** Si un Extérieur d'alignement mauvais se contemple dans ce petit miroir octogonal, l'objet dissipe tous les sorts et les effets illusoire qui cachent la véritable nature de cette créature. L'effet est analogue à une *dissipation de la magie* ciblée et jetée par un prêtre de 10<sup>e</sup> niveau. Si l'Extérieur est prudent ou essaie d'éviter de regarder le miroir, la situation est assimilée à une attaque de type regard (voir p. 79 du *Guide du Maître*).

*Niveau de lanceur de sorts :* 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *dissipation de la magie.* *Prix de vente :* 48 000 po. *Poids :* 0,25 kg.

**Symbole sacré majeur.** Fait de métaux précieux, embossé de gemmes, cet objet est doté d'une puissance divine par un serviteur du dieu concerné. Un tel symbole octroie à son possesseur le don Extension de renvoi, utilisable à volonté.

*Niveau de lanceur de sorts :* 4. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, pouvoir de renvoi ou d'intimidation de morts-vivants comme un prêtre de 4<sup>e</sup> niveau, participation d'un céleste, d'un fiélon ou d'un autre serviteur Extérieur d'une divinité. *Prix de vente :* 5 040 po. *Poids :* 0,5 kg.

# CHAPITRE 2 : ÉGLISES ET ORGANISATIONS

Pour la plupart des classes, devenir un membre d'une organisation est un choix attractif susceptible de rajouter de la profondeur et de l'intérêt au personnage. En plus de s'intéresser aux églises d'après leur alignement, ce chapitre s'intéresse aussi à quelques ordres spéciaux.

## LE RÔLE DES ÉGLISES

Les prêtres sont uniques parmi les classes de base en ce sens qu'ils sont déjà généralement membres par défaut d'une organisation : l'église de leur divinité. Non seulement ils en sont membres mais ils en sont aussi, jusqu'à certain point, les dirigeants. Un paladin peut être à la tête d'une église loyale bonne ou simple membre d'un ordre chevaleresque qui défend la loi et le bien en dehors de tout rattachement à une religion particulière.

Dans tous les cas, l'église constitue une part importante, voire essentielle, de la vie d'un prêtre ou d'un paladin.

## Rejoindre l'église

Pour la plupart des personnages, rejoindre une organisation représente une part importante de leur évolution. Ils doivent s'activer afin de remplir les critères d'admission et d'obtenir les avantages conférés aux membres. Pour les prêtres, et souvent les paladins aussi, les choses sont plus faciles : ils font déjà partie d'une organisation au moment où ils commencent leur vie d'aventuriers. Néanmoins, pour rester dans les faveurs de l'église, le prêtre ou le paladin doit rester fidèle à son alignement et au dogme de son dieu.

Un personnage déjà expérimenté peut rejoindre une église en se multiclassant prêtre ou paladin. Plusieurs facteurs peuvent expliquer une telle conversion : haine des ennemis de l'église, gratitude après des soins reçus ou a fortiori après un *rappel à la vie*. Cela peut aussi tout simplement correspondre à une inclination du personnage ou à la poursuite de ses intérêts.

Le MD est libre de gérer ce multiclassage comme il l'entend. Si par exemple un entraînement est normalement nécessaire pour apprendre de nouvelles capacités de classes, cela doit s'appliquer aussi au postulant. Mais cela peut aussi se passer tout à fait autrement : le personnage peut recevoir une bénédiction divine (ou accepter une quête divine) sans que l'église y soit pour quelque chose. Dans ce cas, il est possible que l'association du personnage avec l'église grandisse avec le temps. Certaines églises recevront un tel personnage les bras ouverts (peut-être leurs prêtres auront-ils reçu des visions prédisant l'arrivée d'un héros comblé de bénédictions divines), mais d'autres se montreront méfiantes à l'égard de quelqu'un qui agit en dehors des règles et de la hiérarchie. Ces dernières

sont susceptibles d'établir des critères d'admission pour leurs nouveaux membres, depuis un certain nombre de niveaux en Connaissance (religion) jusqu'à un noviciat complet ou même une longue quête.

## Structure de l'église

La hiérarchie dans certaines églises (particulièrement celles d'alignement loyal) est rigide, chaque prêtre connaissant son rôle et n'en sortant pas. D'autres possèdent une organisation plus lâche et ressemblent davantage à un réseau de prêtres et de croyants. L'organisation de la plupart des églises tient un peu des deux, avec un noyau bien organisé et des agents (comme les personnages) qui agissent partiellement en dehors de la structure.

Quel que soit le degré d'organisation de son église, un personnage a très probablement un supérieur responsable de son entraînement et de sa conduite. Le comportement de ce PNJ n'a pas besoin d'être agressif (bien qu'il puisse l'être, surtout dans les églises d'alignement mauvais). Le plus souvent se met en place une relation amicale de maître à élève ou bien une cordiale relation de travail.

Vu que le joueur n'a pas tellement le choix quant à son appartenance à l'église, le MD doit s'assurer que jouer au sein de l'ordre ne devienne pas un fardeau pour le personnage — et le joueur. MD et joueur doivent définir ensemble la nature de la relation du personnage à son église et quel rôle son supérieur joue dans sa vie. Essayez de répondre à ces questions :

- Le supérieur est-il un prêtre aventurier comme le personnage-joueur ou bien réside-t-il dans un temple ?
- Quelles sont les responsabilités du personnage vis-à-vis de son supérieur ? Doit-il rédiger des rapports sur ses aventures ? Doit-il parler à son supérieur des découvertes susceptibles d'intéresser l'église (actions des églises ennemies, création d'un grand nombre de morts-vivants, découverte d'un certain type de monstres) ? Le supérieur envoie-t-il le personnage en mission ?
- Quelles sont les responsabilités du supérieur vis-à-vis du personnage ? Si le MD demande au personnage de suivre un entraînement afin de progresser de niveau et d'augmenter ses compétences, est-ce le supérieur qui prend en charge cette préparation ? Le fait-il gratuitement ?

Un prêtre qui progresse en niveaux peut progresser de même dans la hiérarchie et avoir des subalternes. Au 6<sup>e</sup> niveau, au moment où il peut prendre le don de Prestige, il est probable qu'il ait atteint une certaine stature au sein de son église. Un prêtre qui prend le don de Prestige peut se voir attribuer un compagnon d'armes de bas niveau (d'un niveau maximal à celui indiqué dans la table 2–25 du *Guide du Maître* p. 45). Il peut aussi commencer à former autour de lui le noyau

### Comment utiliser ce chapitre ?

Les lignes directrices concernant la nature des églises suivant leur alignement et quelles classes de prestige y sont rattachées sont volontairement vastes. Les MD sont encouragés à créer leurs propres variations ainsi que des ordres spécifiques à leur campagne. Si le MD décrète que telle ou telle combinaison ou affiliation est impossible, c'est définitif. (Bien sûr, rien n'empêche un joueur de se fixer pour but de créer un ordre qui n'existe pas.)

d'un nouveau temple en attirant des suivants. Les compagnons d'armes et les suivants vénèrent le même dieu et ont le même alignement que le personnage.

## En mission pour le seigneur

Quelle que soit leur relation avec leur église ou leur ordre, prêtres et paladins sont susceptibles d'être envoyés en mission pour certaines tâches dans l'intérêt supérieur de l'église. Des prêtres et paladins aventuriers constituent des agents idéaux pour ce genre de missions, bien plus à l'évidence qu'un prêtre sédentaire qui n'a pas utilisé une seule fois sa masse en dix ans.

Le type de missions dépend de la nature spécifique de l'église, pas seulement de son alignement, mais aussi du rôle de sa divinité et de la manière dont l'église poursuit ses buts. Par exemple, un temple de Pélor dédié à l'extermination des morts-vivants pourrait envoyer un prêtre ou un paladin sur l'une de ces missions :

- Tuer une liche, un vampire ou un autre mort-vivant puissant.
- Infiltrer puis détruire un culte dédié à un dieu comme Nérull, ou une cabale de nécromanciens.
- Trouver une *amulette d'ascendant sur les morts-vivants*, une *épée radieuse* ou une *arme de destruction* ou tout autre objet magique ou artefact utilisable contre les morts-vivants (peut-être en prévision d'une autre mission).
- Détruire un artefact associé aux morts-vivants comme *l'œil* ou *la main de Vecna*.

Par contre, un temple de Pélor qui privilégie l'aspect guérisseur du dieu pourrait envoyer un prêtre ou un paladin sur l'une de ces missions :

- Trouver pour l'église un *parchemin de résurrection suprême*, un *chapelet de prières (soins)* ou un *bâton de vie*.
- Détruire un rat-garou, une momie, une tormante, un diable barbazu, un otyugh, un prêtre avec le domaine de Pestilence, ou une créature qui répand des maladies.
- Conduire un groupe de jeunes prêtres et de soigneurs dans une zone de combats pour y établir un hôpital de campagne et soigner les blessés.

## Les contacts au sein de l'église

Les églises peuvent faire partie, dans la campagne de jeu, des organisations les plus étendues, avec des temples présents un peu partout. Si le dieu du prêtre est populaire, celui-ci trouvera des alliés potentiels dans toute ville de quelque importance. Les PNJ prêtres du temple local peuvent se révéler des auxiliaires précieux.

Quelle sorte d'aide un prêtre ou un paladin peut-il attendre de ses confrères ? Les prêtres sédentaires, de par leurs tâches quotidiennes au temple, sont généralement au courant des tout derniers potins. Ils peuvent vérifier la validité des rumeurs, fournir des informations utiles sur les coutumes, la politique et les personnalités de la ville, ainsi que raconter les vieilles légendes sur le château au sommet de la colline.

Les temples tiennent souvent des registres, principalement sur les faits de la vie quotidienne : les naissances, les mariages, les décès.

En plus de ce rôle d'informateurs, les prêtres PNJ constituent une source sûre de sorts qui peuvent être employés au bénéfice du groupe. Les personnages, même révéant le même dieu, ne bénéficient pas nécessairement de réductions sur les prix donnés dans le *Guide du Maître*, mais les prêtres locaux seront plus enclins à utiliser des sorts qu'ils refusent habituellement de lancer sur ceux qui ne partagent pas leur foi.

## Le soutien de l'église

Quel type de soutien les personnages peuvent-ils espérer de leur église ?

**Logement :** s'il y a besoin d'un logement sûr, le temple local peut le procurer.

**Sorts :** les prêtres font habituellement payer leurs sorts mais se montrent plus indulgents pour un groupe qui comprend l'un des leurs. De plus, l'un des avantages d'entreprendre une mission pour son église c'est que les prêtres soignent gratuitement les personnages envoyés en mission. Ils peuvent aussi lancer d'autres sorts à titre gracieux ou pour le coût du composant matériel et 5 po par point d'expérience dépensé pour le sort.

**Équipement :** le temple local peut acheter de l'équipement standard à des prix intéressants (-10 % à -20 % pour les PJ prêtres ou paladins. Si le personnage est du même alignement que l'église et en mission pour celle-ci, il peut même espérer être équipé gratuitement. Des objets magiques, des parchemins ou des potions peuvent être disponibles, suivant la taille de la ville. Si c'est le cas, le temple peut louer ces objets aux PJ prêtres ou paladins en comptant qu'ils leur soient retournés ou remboursés à la fin de la mission.

**Argent :** un temple local peut prêter de l'argent aux PJ prêtres ou paladins. La somme varie suivant la taille de l'église. Le temple prête avec ou sans intérêts, suivant la situation et son alignement.

**Contacts et informations :** si un service ou une information ne peuvent être obtenus par l'intermédiaire du temple, les prêtres locaux peuvent indiquer où les obtenir en orientant par exemple les PJ vers un magicien. Pour consulter les archives du temple, les personnages doivent convaincre les prêtres que ces informations sont nécessaires pour une importante mission.

**Coût du soutien :** dans la plupart de cas, l'église demande un paiement en échange de l'aide qu'elle fournit. Les églises d'alignement bon se contentent souvent de la promesse de faveurs qui seront exigées plus tard. Les églises neutres peuvent accepter ce genre d'arrangement, comme elles peuvent demander un service immédiat ou le remboursement. Les églises mauvaises demandent généralement à être payées d'avance sous la forme la plus avantageuse pour elles. Les églises loyales insistent souvent sur la signature d'un document écrit devant témoins, là où les églises chaotiques se contentent d'une poignée de mains.

## Églises et autres organisations

Le reste de ce chapitre s'intéresse de manière générale aux églises des neuf alignements. Si vous utilisez les divinités standards du *Manuel du Joueur*, vous trouverez certaines informations sur les dogmes de chaque dieu dans le paragraphe correspondant à l'église de son alignement. Si vous n'utilisez pas ces dieux, vous pouvez reprendre ces informations et les adapter à une église de même alignement.

Après les églises des neuf alignements, ce chapitre s'intéresse à d'autres organisations religieuses : ordres de paladins et autres factions qui attirent des membres d'églises différentes. Pour finir, nous proposons quelques idées pour les prêtres et les paladins qui souhaitent gérer leur propre temple.

Certaines de ces églises et organisations religieuses comprennent le schéma d'un temple ainsi que la description de quelques personnages clés.

### LOYAL BON

Les églises loyales bonnes sont organisées comme des unités militaires. Leurs missions consistent à promouvoir le bien en détruisant le mal. Les dieux de cet alignement attendent de leurs fidèles un respect rigoureux de leur dogme. Celui-ci est orienté vers le bien-être de la communauté et la manière de vivre ensemble en parfaite harmonie. Le bonheur est obtenu en aidant la collectivité à réussir. Les églises loyales bonnes encouragent les fidèles à rejoindre la milice ou les gardes de la ville, ou à participer au gouvernement local. Elles les poussent aussi à devenir des explorateurs capables de revendiquer de nouveaux territoires et de remplacer le chaos par la loi et le mal par le bien.

Les temples loyaux bons sont souvent des bâtisses symétriques chargées de symboles. Ils peuvent être élaborés ou austères, mais les prêtres s'attendent à ce que les constructions environnantes reflètent leur style. La taille du temple est un indicateur de sa place dans la hiérarchie. Les services religieux, soigneusement planifiés, sont l'occasion pour les fidèles de se rencontrer et de renforcer le sentiment communautaire.

**Dogme :** les églises loyales bonnes promeuvent l'ordre et soutiennent l'autorité légitime. Elles se focalisent principalement sur le code éthique de leurs fidèles. Elles ne sont pas forcément les bienvenues dans les villes où cette éthique est peu respectée. Si l'église est convaincue que les autorités locales agissent de manière illégale ou déshonorante, les prêtres poussent les fidèles à utiliser les moyens légaux afin de porter au pouvoir un nouveau gouvernement plus honorable.

**Héronéus :** les enseignements d'Héronéus se focalisent sur le triomphe du bien grâce à l'utilisation de la force armée. Le dogme de l'église abonde en exemples de justice, de chevalerie, de courage et d'honneur dans la vie quotidienne. Les temples comprennent une armurerie et des réserves de provisions. Ils sont régulièrement inspectés par les hautes autorités de l'église qui viennent s'assurer

de la préparation militaire de chaque temple. Tous les fidèles sont censés participer à la milice et beaucoup servent comme juges ou conseillers des autorités locales.

**Moradin :** les fidèles de Moradin croient que ses enseignements renforcent le peuple nain, leur montrant comment vivre ensemble, se défendre et travailler la pierre et le fer. Les nains vivants près de 500 ans, beaucoup pensent que les règles de vie commune constituent la partie la plus importante de cet enseignement. Les temples de Moradin sont de parfaits exemples de l'extraordinaire talent des artisans nains. C'est un grand honneur pour l'un d'entre eux d'être choisi pour construire un nouveau temple. Chaque temple comprend des salles de classes pour les jeunes nains et des pièces de rangement pour les archives généalogiques naines.

**Yondalla :** les règles de Yondalla se focalisent sur l'organisation du peuple halfelin et établissent une distinction très nette entre clans nomades et sédentaires. Ses enseignements englobent la manière de gérer les relations avec les autres races ainsi que la façon de se comporter en bons invités sur les terres d'autrui. Quand ils sont permanents, les temples de Yondalla affectent la forme d'un chariot. Les temples nomades sont eux installés directement dans des chariots qui s'ouvrent sur le côté lors des cérémonies.

**Prêtres :** les prêtres aventuriers appartenant à des églises loyales bonnes ont une place spécifique dans la hiérarchie. Ils sont souvent considérés comme la première ligne offensive contre le chaos et le mal. À partir du moment où ils disposent de compagnons d'armes et de suivants, il n'est pas rare que l'église leur envoie de jeunes prêtres ou paladins pour apprendre et gagner de l'expérience. Ces prêtres aventuriers se soumettent bien volontiers aux questions et à l'examen de leurs supérieurs. Ils sont conscients que leur mode de vie itinérant représente potentiellement une source de confusion pour les clergés locaux et ils font tout ce qu'ils peuvent pour que cela ne se produise pas. La plupart des prêtres aventuriers loyaux bons sont rattachés à un temple précis où ils remplissent des fonctions spécifiques.

**Autres personnages :** les temples loyaux bons des villes ou des communautés importantes sont toujours associés à un ordre de paladins. Les moines loyaux bons gardent et protègent les reliques et les archives du culte. Bien que de même alignement, différentes religions loyales bonnes attirent des personnages très divers. Suivant la nature de l'église, les suivants peuvent comprendre des archers-mages, des chevaliers du Calice, des chevaliers du Cercle médian, des contemplatifs, des exorcistes consacrés, des gardiens du savoir, des hospitaliers, des inquisiteurs de la Foi, des maîtres des ombres, des oracles divins, des poings sacrés, des prêtres de guerre, des templiers et des traqueurs consacrés. Les temples de Moradin abritent souvent des protecteurs nains. Toujours vigilantes quant aux agissements du chaos et du mal, les églises loyales bonnes servent souvent de lieu de rassemblement pour les aventuriers qui souhaitent entreprendre des missions en leur nom.

## NEUTRE BON

Les églises neutres bonnes sont moins intéressées par leur organisation que par faire le bien. Elles soutiennent aussi bien les individus que les groupes, en se concentrant sur ceux qui connaissent le plus de succès. Leur attitude décontractée surprend ceux qui sont instruits de la hiérarchie rigide des églises loyales bonnes, tandis que leurs quelques règles déconcertent les habitués du chaos. Les divinités neutres bonnes encouragent leurs fidèles à se comporter en exemples pour les autres religions bonnes. Elles les exhortent aussi à rester vigilants et prêts à se dresser contre les efforts du mal. Les églises loyales bonnes, comme celles chaotiques bonnes, considèrent les cultes neutres bons comme des alliés utiles, ce qui convient parfaitement à ces derniers.

Les églises neutres bonnes ne suivent pas de structures précises. Elles ont tendance à utiliser des structures existantes et à les adapter à leurs besoins. Leurs temples comprennent souvent des hôpitaux, des hostelleries, des dortoirs pour les sans-abris ou encore des soupes populaires pour les pauvres. La taille d'un temple est représentative du nombre de ses fidèles, mais pas de sa situation au sein du culte.

**Dogme :** les églises neutres bonnes s'occupent surtout de promouvoir le bien. Les leçons enseignées au sein du culte s'appliquent à la vie quotidienne et aux relations avec les voisins qui professent des idées différentes. Les cultes neutres bons se heurtent parfois aux autorités à cause de leur manque de respect des lois. Elles se trouvent aussi mêlées à des controverses lorsque ses fidèles affrontent le mal sans souci de déranger la paix publique.

**Ehlonna :** un temple d'Ehlonna peut être un simple oratoire le long d'un sentier de forêt, une clairière dans les bois assez grande pour accueillir une assemblée de fidèles, ou bien un bâtiment. Dans ce cas, celui-ci s'adapte à son environnement plutôt que le contraire. Les enseignements d'Ehlonna portent principalement sur les soins à apporter à la terre, la sauvegarde de la vie sauvage, la reconnaissance dans la nature de la progression du mal et la lutte contre celui-ci. Elle encourage ses fidèles à rester calmes et à réfléchir de façon à ce que leurs actions soient efficaces.

**Carl Brilledor :** les prêtres de Carl Brilledor donnent toujours l'impression de sourire. Cette expression reflète l'enseignement de leur dieu sur la manière de discerner la part d'humour dans le monde et d'en injecter si nécessaire. Ce ne sont pas de simples clowns cependant. Leur humour parle aux fidèles des savoirs et compétences des gnomes ainsi que de la manière de désamorcer le mal par le rire et la dérision.

**Pélor :** les temples de Pélor sont souvent des espaces ouverts avec beaucoup de fenêtres qui laissent entrer la lumière du soleil. Pélor enseigne que la force du bien se révèle à travers la charité et la modestie. Ceux qui sont vraiment forts n'ont pas besoin de prouver leur force. Le dieu pousse ses prêtres et ses fidèles à faire le bien aussi souvent que possible afin que le mal n'ait plus d'espace où s'exprimer. Mais Pélor admet qu'il existe des moments où le mal doit être défait dans des confrontations directes.

**Prêtres :** les églises neutres bonnes encouragent les prêtres aventuriers presque autant que les cultes chaotiques bons. De tels prêtres remplissent volontairement les devoirs du culte dans les temples qu'ils croisent sur leur chemin. Ils recherchent aussi souvent des groupes qui s'apprêtent à nettoyer un endroit ou une région du mal.

**Autres personnages :** les temples neutres bons logent avec plaisir les ordres de paladins, appréciés pour leur combat contre le mal. Les aventuriers qui ont la réputation de lutter contre le mal ou de défendre les innocents sont eux aussi les bienvenus, quelle que soit leur classe. Des druides coopèrent parfois avec les temples neutres bons. Les enquêteurs de la Foi ainsi que les libérateurs sacrés trouvent réconfort et soutien au sein de tels cultes, mais ils n'en font pas normalement partie. Les classes de prestige associées aux églises neutres bonnes comprennent les archers-mages, les chasseurs de morts-vivants, les chevaliers du Cercle médian, les contemplatifs, les exorcistes sacrés, les gardiens du savoir, les hospitaliers, les maîtres des ombres, les oracles divins, les poings sacrés, les prêtres de guerre et les templets.

## Le solarium (temple de Pélor)

1. **Salle des soins :** un peu excentré dans le bâtiment c'est la salle réservée aux soins des malades. La majorité des soigneurs sont des fidèles du temple. Luthas Keller, principal guérisseur, supervise toutes les activités au nom de l'église. Il partage l'éthique du travail du grand prêtre et en conséquence met ses patients à contribution dans le hall à la lessive ou au dortoir, suivant leurs capacités.

2. **Dortoir public :** le dortoir public est ouvert à tous ceux qui cherchent un endroit où dormir. Ceux qui l'utilisent ou bénéficient de soins doivent en échange assurer les travaux d'entretien et de nettoyage du temple, sous la surveillance d'un ou plusieurs fidèles du culte. Deux membres du temple surveillent le dortoir durant la nuit.

3. **Armurerie :** c'est là que sont entreposées les armes et armures qui servent lorsque le temple doit recourir à la force pour protéger les faibles et détruire le mal. L'équipement des prêtres est rangé ici, de même que des armes en surplus pour les fidèles de l'église. Des forgerons locaux, suivant du temple, maintiennent l'équipement en bon état.

4. **Vestiaire :** c'est là que sont entreposés les vêtements de cérémonie et les objets du culte comme les candélabres, les encensoirs, les braseros et les nappes d'autel.

5. **Jardins :** cet endroit verdoyant et ensoleillé constitue à la fois l'entrée principale du temple et un lieu de rencontres informelles et d'exercices pour les convalescents.

6. **Le solarium :** cette large salle est construite en surplomb du reste du temple de façon à ne jamais manquer de lumière. Des miroirs pivotants réfléchissent les rayons du soleil vers l'autel, noyant sous la lumière le sort de *flamme éternelle* qui éclaire le lieu saint durant la nuit. Le solarium n'est jamais plongé dans les ténèbres. Le sol, les murs et les piliers sont de marbre blanc. Des panneaux en bois aménagés dans le plafond d'ardoises coulissent afin d'éclairer la salle.

7. **Chapelle privée :** les membres du temple et tous les fidèles qui le désirent viennent prier ici.

8. Réserve : on y trouve les outils et les articles divers nécessaires au temple.

9. **Chambre du guérisseur** : Luthas Keller est rarement ici en dehors de ses heures de sommeil. Il passe pratiquement tout son temps (y compris quand il devrait dormir) à soigner les blessés et les malades dans la salle des soins.

10. **Chambre du prêtre des missions** : en plus de rassembler des informations pour des quêtes et des croisades contre le mal, Brewek Duff est en charge de devoirs plus pragmatiques comme le dortoir. C'est aussi lui qui gère les missions de prosélytisme destinées à convertir de nouveaux fidèles.

11. **Chambre du grand prêtre** : Gair Vellan possède ici un lit et un bureau, séparés du reste de la pièce par un rideau. Un petit autel situé à côté d'une fenêtre panoramique crée un espace propice à la méditation. Une table ronde et quatre chaises forment un coin pour les réunions.

➤ **Luthas Keller** : humain, prêtre 6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8+12 ; pv 42 ; Init -1 ; VD 6,50 m ; CA 20 (toucher 9, pris au dépourvu 20) ; Att +6 corps à corps (1d8+1 masse lourde de maître) ou +3 attaque à distance (1d8/19-20 arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants 4/jour ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +8, Vol +11 ; For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

**Compétences et dons** : Concentration +11, Connaissance des sorts +9, Premiers secours +12 ; Écriture de parchemins, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Volonté de fer.

**Sorts préparés** (5/5/5/4 ; base DD = 13 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, contrôle de l'eau, lecture de la magie, résistance, stimulant ; 1<sup>er</sup> — bénédiction, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives\*, perception de la mort, sanctuaire ; 2<sup>e</sup> — apaisement des émotions, délivrance de la paralysie, métal brûlant\*, ralentissement du poison, restauration partielle ; 3<sup>e</sup> — délivrance des malédictions, guérison des maladies, lumière brûlante, prière\*.

\*Sorts de domaine. Dieu : Pélor. Domaines : Guérison (lance les sorts de soins au 7<sup>e</sup> niveau), Soleil (1/jour destruction des morts-vivants, détruit les créatures affectées au lieu de les renvoyer).

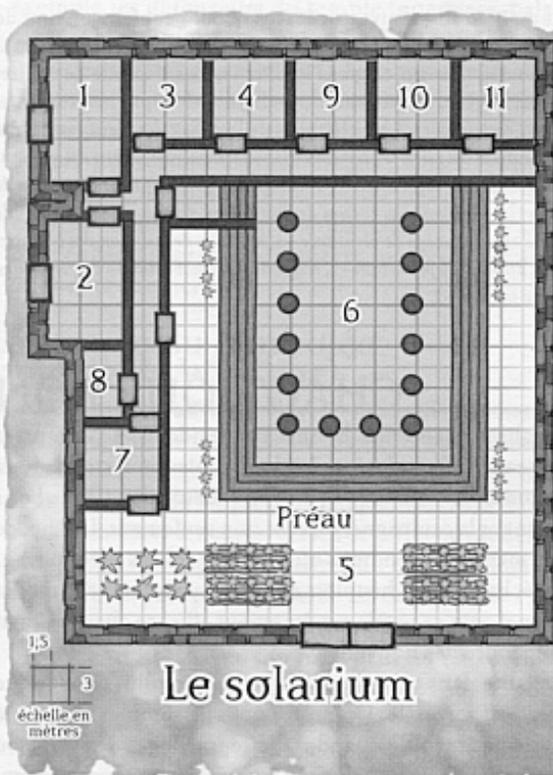
**Possessions** : harnois +1, grand bouclier, masse lourde de maître, arbalète légère, 10 carreaux normaux, parchemin de protection contre les énergies destructives, 5 parchemins de soins des blessures légères, parchemin de silence, potion de flou, potion de lévitation, potion de vol, cape de résistance +1, baguette de soins des blessures légères.

➤ **Brewek Duff** : halfeline, prêtresse 4 ; FP 4 ; humanoïde de taille P ; DV 4d8+8 ; pv 29 ; Init 0 ; VD 5 m ; CA 20 (toucher 11, prise au dépourvu 20) ; Att +5 corps à corps (1d6 masse légère de maître) ou +4 attaque à distance (1d8/19-20 arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants 4/jour ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +8, Vol +9 ; For 11, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

**Compétences et dons** : Concentration +9, Connaissance des sorts +7, Déplacement silencieux -5, Escalade -5, Perception auditive +5, Saut -5 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre.

**Particularités** : caractéristiques raciales des halfelins (pieds-légers) : +4 bonus de taille sur les jets de Discrétion, +2 bonus sur les jets de sauvegarde contre la peur, +1 aux jets d'attaque avec les armes de lancer.

**Sorts préparés** (5/5/4 ; base DD = 13 + niveau de sort) : 0 — assistance divine, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, résistance ; 1<sup>er</sup> — bénédiction, endurance aux énergies destructives\*, faveur divine, pierre magique, protection contre le Mal ; 2<sup>e</sup> — aide\*, cacophonie, force de taureau, protection d'autrui.



Le solarium

\*Sorts de domaines. Dieu : Pélor. Domaines : Bien (lance les sorts du Bien au 5<sup>e</sup> niveau), Force (1/jour peut accomplir un tour de force qui dure jusqu'à un round, activé comme une action libre, For devient 15).

**Possessions** : harnois, petit bouclier, masse légère de maître, arbalète légère, 10 carreaux, parchemin de protection contre les énergies destructives, 5 parchemins de soins des blessures légères, potion de flou, potion de lévitation, potion de vol, cape de résistance +1.

➤ **Gair Vellan** : demi-elfe, prêtre 10 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d8+20 ; pv 68 ; Init -1 ; VD 6,50 m ; CA 22 (toucher 10, pris au dépourvu 22) ; Att +9/+4 corps à corps (1d8+1 masse lourde de maître) ou +6 attaque à distance (1d8/19-20 arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants 4/jour ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +10, Vol +12 ; For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 19, Cha 12.

**Compétences et dons** : Concentration +15, Connaissance des sorts +13, Détection +5, Fouille +1, Perception auditive +5 ; Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Magie de guerre, Préparation de potions.

**Particularités** : caractéristiques raciales des demi-elfes : +1 sur les jets de Perception auditive, Fouille et Détection (inclus ci-dessus) ; vision nocturne ; immunité au sommeil, +2 bonus aux jets de sauvegarde contre les enchantements.

**Sorts préparés** (6/6/6/5/5/3 ; base DD = 14 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, détection de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, résistance ; 1<sup>er</sup> — bénédiction, compréhension des langages, faveur divine, injonction, pierre magique, protection contre le Mal\* ; 2<sup>e</sup> — aide, apaisement des émotions, cacophonie, force de taureau\*, préservation des morts, protection d'autrui ; 3<sup>e</sup> — cercle magique contre le Mal\*, communication avec les morts, dissipation de la magie, lumière du jour, main du berger ; 4<sup>e</sup> — châtement divin\*, divination ; don des langues, restauration, transfert des sorts ; 5<sup>e</sup> — cercle de guérison, force du colosse\*, vision lucide.

\* Sorts de domaines. Dieu : Pélor. Domaines : Bien (lance les sorts du Bien au 11<sup>e</sup> niveau); Force (1/jour peut faire un tour de force qui dure jusqu'à un round, activé en action libre, For 23).

Possessions : harnois +1, grand bouclier +1, masse lourde de maître, arbalète légère, 10 carreaux, parchemin de protection contre les énergies destructives, 5 parchemins de guérison des blessures légères, parchemin de silence, parchemin de neutralisation du poison, parchemin de rappel à la vie, parchemin de forme éthérée, potion de flou, potion d'héroïsme, potion de lévitation, potion de vol, potion de pattes d'aignée, cape de résistance +1, baguette de guérison des blessures légères, anneau de protection +1, baguette d'immobilisation de personnes, perle de sagesse +2.

## CHAOTIQUE BON

Les églises chaotiques bonnes ont tendance à s'organiser en réseaux lâches plutôt qu'en hiérarchies bien structurées. De nombreux oratoires dédiés aux dieux chaotiques bons parsèment la campagne, servant non seulement de lieux de culte, mais aussi d'endroits où prêtres et fidèles se retrouvent pour échanger des histoires et des informations. Ce réseau informel peut se révéler extrêmement efficace quand il s'agit de répandre des nouvelles.

Le culte dans ces oratoires n'est pas conduit de manière ouverte et formelle. Un prêtre peut rassembler autour de lui une petite foule quand il récite une légende sacrée ou une histoire, mais les prières et autres dévotions sont accomplies individuellement. Les prêtres sont toujours présents afin de fournir réconfort et éducation, mais ils laissent les fidèles libres dans la conduite de leur foi.

**Dogme :** les églises chaotiques bonnes s'occupent surtout de promouvoir le bonheur, la sécurité et la liberté. Elles s'opposent aux tyrans et aux gouvernements oppressifs et combattent féroce — bien que pas nécessairement avec le zèle missionnaire d'un paladin ou du représentant d'une église loyale bonne — les agents du mal partout où ils se trouvent. Elles enseignent la valeur de la vie, le respect du monde et la célébration de la beauté et des arts. Dans la grande entreprise de création et d'amélioration du monde, les dieux chaotiques bons considèrent les mortels comme des partenaires et non comme des suivants à exploiter.

**Corellon Larethian :** la religion elfique enseigne que la magie et les autres arts constituent des forces spirituelles puissantes qui élèvent l'esprit au-delà du monde terrestre vers le divin. La beauté meurt quand elle est emprisonnée dans des règles et des contraintes, de même que l'esprit.

**Kord :** l'église du Lutteur professe que la libération de l'esprit est obtenue grâce à la perfection du corps. Les prêtres de Kord pensent que la distinction entre corps et esprit est fautive puisque les deux dépendent totalement l'un de l'autre. Certains dévots pratiquent un exercice consistant à briser des chaînes (un jet de force de DD 26 !), démontrant ainsi leur perfection corporelle ainsi que leur liberté spirituelle.

**Prêtres :** les prêtres chaotiques bons doivent généralement se débrouiller seuls et sont libres de suivre leur propre vision quant à la manière dont les enseignements de leur dieu peuvent prendre corps dans le monde. Ils peuvent se consulter les uns les autres ou former des partenariats et des



alliances, mais cela reste toujours très éloigné de la structure rigide et de la hiérarchie d'une église loyale. Si un prêtre travaille pour le mal sous couvert de servir une église chaotique bonne, ou bien agit de manière contraire à l'idée de son dieu, ses compagnons dans la foi le recherchent pour l'amener devant un tribunal constitué de ses pairs afin d'y passer en jugement et éventuellement expier ses péchés.

Les prêtres ne sont généralement pas appointés au service d'un temple ou oratoire particulier. Un prêtre peut décider d'établir un nouveau lieu de culte dans un endroit qui n'en dispose pas encore, mais rien ne l'oblige ensuite à rester pour s'en occuper. Les prêtres consacrent leur temps libre aux lieux saints, s'activant à édifier les fidèles, à lancer des sorts, à rendre d'autres services du même ordre ou à rassembler et faire circuler des informations.

**Autres personnages :** par nature, les dieux chaotiques bons ne soutiennent pas les ordres de chevaliers, templiers ou tous groupes similaires. Néanmoins, il n'est pas rare pour des personnages de certaines classes de travailler main dans la main avec le clergé d'un temple ou d'un lieu saint. Cela concerne surtout les guerriers, les barbares, les rôdeurs, les magiciens, les ensorceleurs et les roublards. Bien sûr, il n'existe pas de paladins ni de moines chaotiques bons. Les libérateurs sacrés (qui doivent être chaotiques bons pour accéder à cette classe de prestige) sont souvent affiliés à une église du même alignement. D'autres classes de prestige communément associées aux églises chaotiques bonnes comprennent les archers-mages, les chasseurs de morts-vivants, les contemplatifs, les exorcistes sacrés, les gardiens du savoir, les maîtres des ombres, les oracles divins, les poings sacrés et les prêtres de guerre.

## LOYAL NEUTRE

Les églises loyales neutres sont organisées en hiérarchies rigides qui n'ont pas d'autres préoccupations que l'ordre. Les divinités de cet alignement édictent des règles de comportement strictes qui sont précautionneusement interprétées et codifiées par les prêtres. Ces lois peuvent, presque par hasard, promouvoir le bien-être et le bonheur, mais leur but principal est d'assurer l'ordre et la bienséance.

Les temples loyaux neutres sont souvent des édifices symétriques complexes, chargés de symbolisme. Chaque temple occupe une position propre au sein de l'église, les plus grands étant ceux du clergé le plus élevé. Les cérémonies, communautaires, sont conduites dans un ordre précis, avec une petite participation des fidèles et beaucoup de discours et de lectures des prêtres.

**Dogme :** les églises loyales neutres s'occupent de la promotion de l'ordre et soutiennent les autorités légitimes. Elles se focalisent parfois sur le code éthique de leurs fidèles, demandant qu'ils adoptent un style de vie ordonné voire ascétique et vont parfois jusqu'à tenter d'imposer leur vision d'une société ordonnée.

**St Cuthbert :** les enseignements de St Cuthbert se focalisent sur les châtiments adéquats à infliger à ceux qui passent outre les lois d'une société civilisée et ordonnée. L'église croit à l'amélioration de la société pour le plus grand bien de toutes les créatures intelligentes. Pour y parvenir, elle préconise des règlements précis, une existence bien organisée et des mesures punitives rapides et fermes à l'encontre de ceux qui enfreignent la loi.

**Wy-Djaz :** les enseignements de Wy-Djaz insistent sur la discipline individuelle, particulièrement dans le cadre de l'étude et de la pratique de la magie. Grâce à une existence disciplinée, les fidèles de Wy-Djaz apprennent à contrôler la force de la magie et, à travers ce pouvoir, à imposer l'ordre au monde autour d'eux.

**Prêtres :** les prêtres aventuriers d'une église loyale neutre occupent une place précise dans la hiérarchie, avec des supérieurs et éventuellement des subalternes. Le clergé a tendance à les regarder avec un brin de méfiance car leur style de vie nomade constitue une menace au maintien de l'ordre au sein de l'église. Tant qu'ils restent à leur place au sein de la hiérarchie et se plient aux règles du culte, ils sont tolérés, mais les transgressions sont sévèrement punies. Un prêtre doit s'attendre à une discipline stricte de la part de ses supérieurs.

Cela fait partie des responsabilités des prêtres loyaux neutres que de se voir assignés au service d'un temple précis. Pour des PNJ, cela signifie y vivre et y remplir les devoirs du ministère. Les prêtres aventuriers doivent eux simplement rendre compte périodiquement de leurs actes (un rapport écrit annuel est un minimum). Mais ils peuvent aussi bien être assignés pendant quelque temps à un temple, surtout en cas de mesures disciplinaires pour transgression des règles du culte.

**Autres personnages :** les temples loyaux neutres possèdent généralement des ordres affiliés, comme par

exemple les défenseurs du temple (guerriers, paladins, moines et templiers) et des érudits (qui peuvent être des magiciens et des ensorceleurs). Les inquisiteurs de la Foi font souvent partie d'églises de cet alignement. Les autres classes susceptibles de travailler en collaboration avec de tels cultes sont : archers-mages, chasseurs de morts-vivants, contemplatifs, gardiens du savoir, hospitaliers, maîtres des linceuls, maîtres des ombres, oracles divins, poings sacrés, prêtres de guerre, protecteurs nains et traqueurs consacrés.

### Le temple du Mausolée (temple de Wy-Djaz)

Situé au sommet d'une colline au milieu d'un cimetière en pleine expansion, le temple du Mausolée a deux fonctions : c'est à la fois un centre de culte pour les fidèles de Wy-Djaz et une chapelle où les prêtres pratiquent les rites funéraires avant d'enterrer les corps. C'est à cet effet qu'est destiné le plus grand des deux sanctuaires du temple, alors que le second, bien plus petit, accueille les dévotions des prêtres et des magiciens qui vénèrent Wy-Djaz.

**1. Grand hall :** avec son haut plafond en voûte et ses colonnes richement sculptées courant tout du long de la salle, le grand hall est fait pour impressionner les visiteurs. Les sculptures des colonnes représentent Wy-Djaz sous son aspect le moins terrible, en bergère des âmes des morts.

**2. Chapelle publique :** cette vaste salle accueille les cérémonies publiques — des enterrements essentiellement. Des brancards se trouvent d'un côté, soutenant le cercueil du défunt durant l'office. Deux piédestaux bas flanquent les brancards, accueillant fleurs, candélabres et autres décorations. Deux braseros de taille moyenne permettent de brûler de l'encens et d'autres offrandes. Les murs sont sculptés de descriptions de Wy-Djaz escortant les âmes des morts vers leur destination finale. Une grande porte double donne sur le grand hall, tandis qu'une porte simple ouvre sur le cimetière.

**3. Chapelle privée :** cette petite chapelle est utilisée par les trois prêtres du temple et par les fidèles en visite (généralement des magiciens et des érudits venus consulter la bibliothèque) pour leurs prières quotidiennes. Un autel triangulaire se dresse à l'un des coins de la pièce, triangulaire elle aussi et les sculptures sur les murs représentent Wy-Djaz sous ses aspects plus sinistres, ou tout au moins plus dérangeants. La chapelle est protégée par un sort d'*interdiction* qui en bloque l'accès à toute créature qui n'est pas d'alignement loyal neutre.

**4. Arcanium :** c'est la bibliothèque du temple, une source de connaissance magique et nécromantique qui attire les érudits de loin.

**5. Salle de réunion / cuisine :** les prêtres utilisent cette pièce pour leurs réunions internes ainsi que pour leurs rencontres publiques. Il y a là un coin cuisine dévolu à Magda, une veuve pauvre qui habite à côté du temple et qui vient tous les jours préparer la cuisine pour les prêtres.

6. **Vestiaire** : cette pièce, toute petite, contient les vêtements et accessoires de cérémonie : candélabres, encensoirs, petits braseros, nappes d'autel, etc.

7. **Réserve** : identique au vestiaire, cette pièce sert d'entrepôt à des objets moins sacrés : nourriture, papier et encre, huile à lampe, etc.

8. **Chambre de l'acolyte** : c'est la chambre, sommairement meublée, où Oberd Mallom dort et étudie. En plus d'un lit et d'un bureau, la pièce contient un petit autel posé sur le sol à fin de méditation.

9. **Chambre du prêtre** : Ardell Wash vit ici. Lameublement est identique à la pièce précédente.

10. **Chambre du grand prêtre** : Haufn Maerdyll travaille et dort ici. Son lit et son bureau sont séparés du reste de la pièce par un rideau. Comme dans les chambres des deux autres religieux, il y a ici aussi un petit autel. Mais la pièce comprend en plus une table ronde et quatre chaises pour les consultations et entretiens privés.

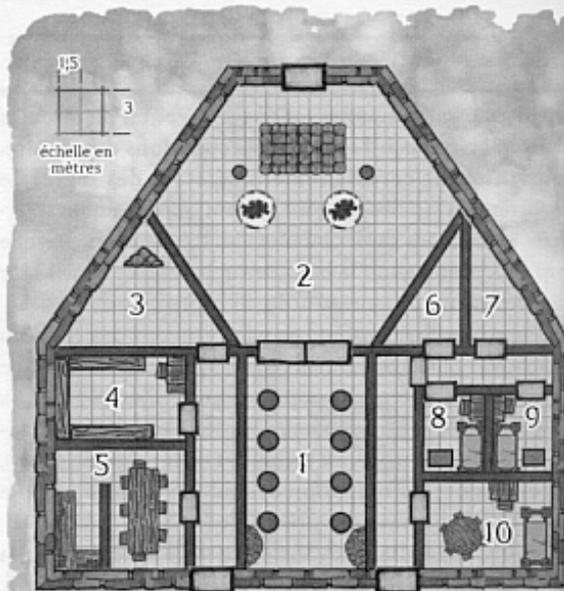
➤ **Haufn Maerdyll** : demi-elfe (f), prêtresse 10 / contemplative 2; FP 12; humanoïde de taille M; DV 10d8+10 plus 2d6+2; pv 67; Init +1; VD 10 m; CA 23 (toucher 13, prise au dépourvu 22); Att +10/+5 corps à corps (1d8+2 masse lourde +2) ou +9 attaque à distance (1d8/19-20 arbalète légère); AS intimidation des morts-vivants 6/jour; Part santé divine, caractéristiques raciales des demi-elfes, esprit glissant; AL LN; JS Réf +4, Vig +8, Vol +15; For 11, Dex 13, Con 13, Int 14, Sag 20, Cha 16.

Compétences et dons : Bluff +5, Concentration +16, Connaissance (mystères) +8, Connaissance (religion) +15, Connaissance des sorts +17, Détection +6, Diplomatie +5, Fouille +3, Premiers secours +10, Psychologie +7, Scrutation +8; Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Extension d'effet, Incantation rapide, Prestige.

Particularités : santé divine : immunisée à toutes les maladies; caractéristiques raciales des demi-elfes : +1 sur les jets de Perception auditive, Fouille et Détection (inclus ci-dessus); vision nocturne; immunité à sommeil, +2 bonus aux jets de sauvegarde contre les enchantements; esprit insaisissable : contre tous les enchantements, relancer un second jet de sauvegarde un round après avoir raté le premier.

Sorts préparés (6/8/6/6/5/5/3; base DD = 15 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance, stimulant; 1<sup>er</sup> — anathème, bouclier de la foi, détection des morts-vivants, faveur divine, frayeur<sup>®</sup>, imprécation, injonction, perception de la mort; 2<sup>e</sup> — arme spirituelle, cacophonie, discours captivant, fracasement, immobilisation des personnes, mise à mort<sup>®</sup>; 3<sup>e</sup> — animation des morts<sup>®</sup>, cercle magique contre le Chaos, malédiction, protection contre l'énergie négative, protection contre les énergies destructives, ténèbres profondes; 4<sup>e</sup> — arme de la divinité<sup>†</sup>, courroux de l'ordre<sup>®</sup>, empoisonnement, endurance (extension d'effet), protection contre la mort; 5<sup>e</sup> — cercle de douleur, exécution<sup>®</sup>, fléau d'insectes, soins importants (extension d'effet), vision lucide; 6<sup>e</sup> — barrière de lames, exploration des pensées<sup>††</sup>, mise à mort (incantation rapide).

\*Sorts de domaines. Dieu : Wy-Djaz. Domaines : Mort (1/jour attaque de toucher au corps à corps tue la cible si 10d6 font autant ou plus que ses points de vie); Loi (lance les sorts de Loi au 11<sup>e</sup> niveau), Pensée (+2 bonus à Bluff, Diplomatie, Langage secret, Lecture sur les lèvres et Psychologie et jets de sauvegarde de Volonté contre les sorts ou les effets d'enchantement).



## Le temple du Mausolée

† Nouveau sort décrit dans ce supplément au chapitre 2.  
Possessions : cotte de mailles elfique +5, masse lourde +2, anneau de protection +2, chapelet de prières (karma).

➤ **Ardell Wash** : humain, prêtre 3 / nécromancien 4; FP humanoïde de taille M; DV 3d8+6 plus 4d4+11; pv 53; Init -1; VD 10 m; CA 14 (toucher 12, pris au dépourvu 12); Att +5 corps à corps (1d4+1/19-20, +1 dague) ou +7 attaque à distance (1d4+1/19-20 +1 dague); AS intimidation des morts-vivants 7/jour; AL LN; JS Réf +4, Vig +6, Vol +9; For 11, Dex 14, Con 11, Int 16, Sag 15, Cha 11.

Compétences et dons : Alchimie +11, Concentration +12, Connaissance (mystères) +13, Connaissance (religion) +13, Connaissance des sorts +13, Scrutation +9; École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Emprise sur les morts-vivants, Robustesse.

Sorts de prêtres préparés (4/4/3; base DD = 12 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, détection de la magie, résistance, stimulant; 1<sup>er</sup> — anathème, frayeur<sup>®</sup>, imprécation, sanctuaire; 2<sup>e</sup> — immobilisation des personnes, mise à mort<sup>®</sup>, profanation.

\*Sorts de domaines. Dieu : Wy-Djaz. Domaines : Mort (1/jour attaque de toucher au corps à corps tue la cible si 3d6 font autant ou plus que ses points de vie); Magie (utilise les parchemins baguettes au 5<sup>e</sup> niveau).

Sorts de magiciens préparés (5/5/4; base = 13 + niveau du sort) : 0 — destruction de morts-vivants<sup>®</sup> (2), hébètement, manipulation à distance, rayon de givre; 1<sup>er</sup> — contact glacial<sup>®</sup>, frayeur<sup>®</sup>, main magique, rayon affaiblissant, sommeil; 2<sup>e</sup> — baiser de la goule, effet flèche acide de Melf, main spectrale<sup>®</sup>, résistance aux énergies destructives, ténèbres.

Livre de sorts : 0 — destruction de morts-vivants<sup>®</sup>, détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, manipulation à distance ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, rayon de guérison, réparation, résistance, signature magique; 1<sup>er</sup> — bouclier, contact glacial, endurance aux énergies destructives, frayeur<sup>®</sup>, missile magique,...

affaiblissant, sommeil; 2° — baiser de la goule, effroi\*, flèche acide de Melf, main spectrale\*, résistance aux énergies destructives, ténèbres.

\* Ces sorts appartiennent à l'école de nécromancie qui est la spécialisation du personnage. École interdite: illusion. À cause du don d'École renforcée, le DD de base pour les sorts de nécromancie est de 14 + niveau du sort.

Possessions: dague +1, bracelets d'armure +2, baguette de missiles magiques.

► **Oberd Mallom**: humain, prêtre 2; FP 2; humanoïde de taille M; DV 2d8+7; pv 19; Init +2; VD 10m; CA 17 (toucher 12, pris en dépourvu 15); Att +2 corps à corps (1d4/19-20, dague de maître); +4 attaque à distance (1d8/19-20, arbalète légère de maître); AS Intimidation des morts-vivants 3/jour; AL LN; JS Réf +2, Vig +5, Vol +5; For 11, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 11.

Dons et compétences: Concentration +7, Connaissance (religion) +8, Connaissance des sorts +8, Diplomatie +5, Intimidation +2, Psychologie +4; Écriture des parchemins, Robustesse.

Sorts préparés (4/4; base DD = 12 + niveau du sort): 0 — assistance divine, détection de la magie, lumière, soins légers; 1<sup>er</sup> — détection des morts-vivants, injonction, protection contre le Chaos\*, sanctuaire.

\* Sorts de domaines. Dieu: Wy-Djaz. Domaines: Loi (lance les sorts de Loi au 3<sup>e</sup> niveau); Magie (utilise parchemins, baguettes, etc., comme un magicien 1<sup>er</sup> niveau).

Possessions: chemise de mailles +1, dague de maître, arbalète légère de maître, 50 carreaux.

## NEUTRE

Le clergé de certaines églises neutres emprunte la « voie médiane » par choix. Ce n'est pas de l'indécision. C'est une manière de prôner la modération en toutes choses, d'encourager le respect pour la nature et les droits des autres, et de placer la réflexion avant l'action. D'autres églises neutres prônent le dévouement à une idée ou un rôle, en excluant tout débat moral.

À cause de leur refus de prendre parti, les églises neutres sont souvent considérées par les autorités et les gouvernements au mieux avec suspicion et au pire avec un mépris affiché. L'organisation interne varie, certaines églises respectant une hiérarchie stricte tandis que d'autres n'en possèdent quasiment pas.

Les installations des différentes églises neutres reflètent leur philosophie. Celles dédiées à la « voie médiane » possèdent des installations modestes, ni austères ni ostentatoires. Celles dédiées à une idée ou un rôle possèdent des équipements qui reflètent les besoins imposés par leur choix. Par exemple, une église neutre consacrée à la « philosophie naturelle » (ce qu'on appelle aujourd'hui science) possédera des bibliothèques, des laboratoires et des observatoires. Un temple dédié à la nature pourrait être constitué de matière vivante.

**Dogme**: il existe peu de principes communs aux différentes églises neutres. Les fidèles vivent leur foi comme un signe distinctif. En se montrant actifs dans leur communauté et ouverts quant à leurs croyances, ils essaient de lutter contre la réputation très répandue « d'indécis » qu'on leur fait. Ils cherchent à démontrer l'importance de l'église et de la foi en agissant plutôt qu'en se positionnant moralement.

**Boccob**: parce qu'ils n'admettent pas la validité des

positions morales et éthiques, les temples de Boccob conservent tous les faits sans discrimination et les autorités séculaires les respectent pour cette attitude. Les temples contiennent habituellement des pièces de rangement pour les rapports, des bibliothèques, et des salles réservées pour les recherches magiques et les expériences. Les devoirs du culte comprennent des séances de travail au cours desquelles les prêtres couchent par écrit les nouvelles connaissances. Les on-dit ne sont pas tolérés! L'église ne recherche que des faits établis. Les prêtres qui rapportent trop souvent des rumeurs non vérifiées sont rapidement convoqués par leurs supérieurs.

**Fharlanghn**: n'importe quel oratoire le long d'un sentier, ou un croisement de route constitue un bon endroit pour une cérémonie. Fharlanghn insiste sur la nécessité de voyager et sur les bénéfices que l'on gagne à avoir l'esprit ouvert et un horizon personnel vaste. Bien que les membres du clergé voyagent tout au long de leur vie en tant que prêtres, les fidèles eux reviennent à chaque fois chez eux pour partager ce qu'ils ont appris avec d'autres. L'église n'a quasiment pas de hiérarchie. La nature des relations entre les prêtres dépend de leur expérience et de leurs besoins.

**Obad-Haï**: dans les temples d'Obad-Haï, la hiérarchie reflète celle des cercles druidiques de Flanresse. Les temples sont souvent situés dans des endroits préservés choisis pour leur beauté, bien que les lieux de culte urbains existent. Ces temples en ville comprennent de petits bosquets sauvages. Les cérémonies comprennent souvent des explications sur la flore et la faune locales.

**Prêtres**: les prêtres neutres recherchent des endroits où l'équilibre a été rompu. Ce déséquilibre peut provenir du prosélytisme d'un temple manquant de membres ou d'une invasion de gobelins. Ils travaillent au rétablissement de l'équilibre puis repartent, à moins que leur départ ne signifie le retour du déséquilibre. Ils se joignent à des groupes d'aventuriers le temps d'accomplir une mission pour leur église et ils se consacrent totalement à cette tâche, n'épargnant ni leurs compétences ni leur magie. Ils restent rarement avec un groupe plus d'une mission, mais dans certains cas celle-ci peut prendre des années.

**Autres personnages**: les églises neutres encouragent les débats entre individus d'alignements différents. Ce n'est pas tant celui-ci qui compte que leurs contributions et leur focalisation sur un rôle. Par exemple, rôdeurs et druides sont nombreux dans les temples vivants d'Obad-Haï à cause de leur intérêt pour la nature. Pour la même raison, les écoles de magiciens et d'ensorceleurs sont communes dans les temples de Boccob. On y accueille parfois les roublards, car souvent détenteurs de connaissances confidentielles ou ésotériques, et bien sûr les gardiens du savoir. Les ordres de contemplatifs, d'inquisiteurs de la Foi, de traqueurs consacrés et de chevaliers du Calice ne sont pas rares. D'autres ordres sont susceptibles d'exister, suivant la nature de l'église. Ils peuvent être composés d'archers-mages, d'hospitaliers, d'oracles divins, de chasseurs de morts-vivants, de gardiens du savoir, de maîtres des lincaux, de maîtres des ombres, de poings sacrés, de prêtres de guerre et de templeiers.

## CHAOTIQUE NEUTRE

Les églises chaotiques neutres sont constituées de petites congrégations féroce­ment indépendantes plutôt que de grandes communautés unies. Une croyance profonde en la liberté de l'individu les rattache les unes aux autres. Leurs membres se plient aux lois quand cela les arrange ou quand ils sont en minorité face aux forces des autorités. Comme ils parviennent rarement à se mettre d'accord sur des actions concrètes, la plupart des gouvernements les considèrent comme dérangeants mais pas vraiment dangereux.

Les temples chaotiques neutres ne sont souvent rien d'autres que des oratoires dispersés au petit bonheur. Ce sont des endroits de culte, de prières et d'échange d'informations. De petits groupes peuvent se rassembler afin d'écouter un prêtre raconter une légende ou une histoire sacrée, mais les exercices de dévotions sont à la discrétion des individus. Les prêtres s'occupent des lieux saints situés dans un périmètre assez vaste, allant de l'un à l'autre suivant les besoins ou leur fantaisie. De temps en temps un fidèle est suffisamment motivé pour construire un bâtiment plus important, par exemple pour y garder des reliques sacrées. De tels édifices reflètent les compétences et les goûts de leurs bâtisseurs. Différentes ailes ou parties construites à des époques successives peuvent avoir été bâties dans des styles très divergents.

**Dogme :** le dogme restreint la liberté de penser, aussi les églises chaotiques neutres n'en ont-elles pas. Il existe néanmoins des constantes d'un culte à l'autre. Le bien et le mal sont ravalés au rang de concepts secondaires mis au même niveau, derrière l'individu et la liberté personnelle. Les fidèles apprécient la camaraderie et la compagnie autant que n'importe qui, mais les cérémonies collectives ne sont pas obligatoires comme c'est le cas dans certaines églises loyales. Quand de vrais chaotiques se rencontrent, tout le monde est sur un pied d'égalité.

**Olidammara :** « Mangez, buvez et amusez-vous, car qui sait de quoi demain sera fait ? » Voilà un bon résumé de la philosophie d'Olidammara. Le dieu préfère donner l'exemple plutôt que dicter des commandements. Le culte d'Olidammara est souvent un événement spontané qui a lieu quand les fidèles s'assemblent. Pour rester en accord avec la réputation de maître des déguisements de leur dieu, les lieux de culte d'Olidammara sont souvent cachés et ses temples se situent le plus souvent à l'intérieur ou en dessous d'autres bâtiments.

**Prêtres :** les prêtres chaotiques neutres s'occupent de leurs ouailles en partant à l'aventure comme en restant chez eux. Ils gravitent autour de groupes qui préfèrent le consensus à un chef fort. Ils apprennent aux fidèles à remettre en question l'autorité et la manière traditionnelle de faire les choses et encouragent l'invention et le progrès. Comme il n'existe aucune église chaotique neutre organisée, les prêtres n'ont pas d'autorité supérieure à qui rendre des comptes.

**Autres personnages :** les églises chaotiques neutres n'ont à l'évidence pas besoin de moines ni d'ordres de paladins. Les croyants qui souhaitent se retirer du monde afin de se

rapprocher de leur dieu deviennent des contemplatifs. On a vu des groupes de maîtres des ombres se former au sein d'un temple chaotique neutre. Quand l'église affronte la tyrannie et l'oppression, elle s'appuie sur des fidèles de toutes les classes. Les libérateurs sacrés sont tolérés et parfois même soutenus et secourus, mais il n'en existe aucun « ordre » parmi les églises chaotiques neutres. Celles-ci collaborent aussi avec des archers-mages, des chasseurs de morts-vivants, des gardiens du savoir, des maîtres des linceuls, des oracles divins, des poings sacrés, des prêtres de guerre et des templiers.

## LOYAL MAUVAIS

Les églises loyales mauvaises sont des organisations sans scrupule qui ne recherchent que leur suprématie. Comme aucune retenue morale n'empêche leurs membres de se battre entre eux, une hiérarchie rigide maintient les luttes internes au minimum. Elles considèrent le bien comme une doctrine faible et sans force de conviction.

Les temples loyaux mauvais sont destinés à impressionner tous ceux qui les voient. Il s'en dégage un sentiment de malaise et de menace, obtenu grâce à un mélange de symboles, de couleurs et de sorts imbriqués dans leur construction. Pour les fidèles, ces temples sont les signes de la puissance de leur église et ils gagnent en confiance et en force à la mesure de la peur qu'inspirent les temples.

**Dogme :** les droits de l'individu n'existent pas dans une église loyale mauvaise. L'église ou l'état, si ceux-ci sont séparés, est au-dessus de tout et tous les efforts des fidèles doivent tendre vers sa grandeur. Le culte enseigne à quel point il est plus facile de réussir en se débarrassant de notions morales comme la pitié et la compassion. Le succès individuel est toléré uniquement si l'individu fait des contributions importantes pour le bien de l'église.

**Hextor :** Hextor se complait dans les batailles et les confrontations directes, aussi commande-t-il à ses fidèles de s'organiser en milices locales. Sous couvert de maintenir l'ordre et de garantir la paix et la sécurité, ces milices constituent l'embryon d'armées au service du dieu, destinées le moment venu à conquérir les terres qu'elles sont censées protéger. Hextor encourage ses suivants à étudier la stratégie et la tactique et à utiliser la ruse plutôt que la force brute.

**Prêtres :** bien qu'ils n'acceptent aucune autre autorité que celle de leur église, les prêtres loyaux mauvais font souvent partie du cercle des conseillers privés des dirigeants. Leurs avis sont estimés pour l'équilibre qu'ils apportent aux débats. Les prêtres aventuriers sont soumis à des questionnaires rigoureux entre chaque quête afin de s'assurer que leur foi et leur résolution n'ont pas faibli. Ils passent aussi beaucoup de temps au sein de leur congrégation, examinant leur vie à la loupe et se flagellant au moindre signe de pitié ou de compassion.

**Autres personnages :** les rôdeurs et les paladins n'ont rien à voir avec les religions loyales mauvaises. Par contre les poings sacrés d'Hextor défendent leur culte et portent

le fer contre les ennemis de leur foi brutale. Les assassins et les traqueurs consacrés font eux aussi la chasse aux ennemis de l'église. Des chevaliers noirs peuvent commander à des troupes mauvaises. Dans certaines communautés naines des protecteurs nains s'organisent en cultes loyaux mauvais. Toutes ces classes sont constituées en ordres au sein d'églises loyales mauvaises : archers-mages, contemplatifs, gardiens du savoir, hospitaliers, maîtres des linceuls, maîtres des ombres, oracles divins, prêtres de guerre et templiers.

## NEUTRE MAUVAIS

Il existe deux tendances parmi les églises neutres mauvaises. La première place le succès et l'assouvissement personnel au-dessus de tout. Du moment que les fidèles obtiennent ce qu'ils veulent, cela n'a aucune importance qu'ils le fassent au détriment d'autres personnes. La seconde enseigne que le pouvoir et le plaisir s'obtiennent en faisant volontairement souffrir. Pour les deux, des notions telles que la hiérarchie et la liberté individuelle n'ont aucun sens. En conséquence, deux temples dédiés à la même divinité peuvent très bien s'opposer l'un à l'autre, voire se combattre. Les nouveaux fidèles ne sont pas bien accueillis (car cela voudrait dire que le sort d'autrui revêt quelque importance), mais les prêtres, par contre, sont toujours contents de réussir des conversions.

Généralement, les églises neutres mauvaises doivent dissimuler leurs activités. Les lieux de culte peuvent se trouver sous terre ou derrière la façade d'un commerce légal ou encore dans un entrepôt vide. Là où ils agissent au grand jour, ces cultes font étalage de leur pouvoir, de leur richesse et de leur cruauté. Les temples comprennent généralement des autels sacrificiels ainsi que des cages où enfermer les victimes. Les branches de l'église chargées de répandre la souffrance possèdent des chambres de torture rituelle et l'équipement qui va avec.

**Dogme :** la seule vie qui revêt de l'importance au sein d'une église neutre mauvaise est celle du fidèle. Celui-ci est persuadé d'être la personne la plus importante au monde. L'église renforce cette conviction par des leçons montrant comment obtenir le succès en exploitant autrui, en trahissant ses amis et en se concentrant sur ses désirs. Les divinités de cet alignement poussent leurs fidèles à saisir la moindre opportunité pour influencer les voisins ou les connaissances faibles ou vulnérables. Le but est de placer ses désirs avant le bien de la communauté, des amis et de la famille.

**Nérull :** les fidèles de Nérull constituent un bon exemple de ceux qui veulent atteindre au pouvoir et à l'accomplissement par la souffrance. Nérull enseigne que la vie est une aberration et que la mort ne fait pas partie du cycle naturel des choses. Ses fidèles doivent rester vivants juste assez longtemps pour remplir leur quota de meurtres. Il envoie ses serviteurs démoniaques murmurer à l'oreille d'assassins fous, les poussant à commettre des crimes toujours plus abominables. De nombreux croyants s'arrangent pour être relevés d'entre les morts en cas de décès par des nécromanciens, de façon à pouvoir continuer

à servir leur horrible dieu. L'état le plus élevé pour un fidèle de Nérull est celui de liche.

**Vecna :** le culte de Vecna est un exemple de foi neutre mauvaise qui ne se soucie pas des conséquences de ses actes, pourvu que le but soit atteint. Les temples de Vecna contiennent des bibliothèques pleines de savoir tant magique que pratique. Chaque fidèle a son programme ou son but propre, humble ou grandiose, et il utilise les connaissances du temple pour l'atteindre à n'importe quel prix. Toutes les connaissances glanées pendant cette quête pour le pouvoir et l'accomplissement personnel sont confiées au temple.

**Prêtres :** les prêtres neutres mauvais doivent combiner l'enseignement égoïste de leur divinité avec un semblant d'intérêt pour les autres. Une compassion affectée leur permet de guider leurs ouailles et d'influencer ceux qui un jour pourraient basculer dans leur foi. Bien que piètres soigneurs, de tels personnages sont souvent les bienvenus dans des groupes d'aventuriers pour leur capacité à infliger des dégâts magiques et le savoir secret que leur temple leur a apporté. Ils dissimulent généralement leur foi afin d'éviter les persécutions, ce qui leur permet aussi de conseiller leurs voisins et connaissances sans que ceux-ci se doutent de leur réelle motivation. Bien entendu ces conseils vont invariablement dans le sens de la cruauté et de l'exaltation dépassionnée des pulsions égoïstes.

**Autres personnages :** les temples neutres mauvais planifient activement les meurtres de paladins et bien entendu n'abritent jamais de tels ordres chez eux. Par contre les ordres d'assassins ou de maîtres des ombres n'y sont pas rares. Les moines et les barbares sont trop impliqués dans la lutte entre loi et chaos pour s'associer à ces cultes du mal pur. Certaines églises encouragent les bardes, pour leur subtile capacité à influencer les gens, et d'autres hébergent des organisations de rôdeurs et de druides. Les guildes de roublards abritent souvent un temple neutre mauvais, ou vice versa. Des archers-mages, des assassins, des chevaliers noirs, des contemplatifs, des gardiens du savoir, des hospitaliers, des maîtres des linceuls, des oracles divins, des poings sacrés, des prêtres de guerre et des templiers sont tous susceptibles de faire partie de ces cultes.

## CHAOTIQUE MAUVAIS

On ne peut pas vraiment parler d'organisation à propos des églises chaotiques mauvaises. Elles ont tendance à se conformer à un ou deux schémas, bien que, étant chaotiques, elles brisent volontiers tous les moules. Une forme répandue est celle d'un petit culte secret dirigé par un chef charismatique et puissant. Une autre est celle d'un chef de tribu à la forte personnalité (des barbares humains ou des humanoïdes comme des orques ou des gnolls) qui mène ses hommes selon les enseignements de son dieu.

Deux cultes consacrés à la même divinité n'ont généralement pas de contacts entre eux. Si un prêtre de haut niveau fait son apparition dans la sphère d'influence d'un chef de culte, il est plus que probable que les deux hommes entrent en conflit plutôt qu'ils ne coopèrent. Même s'ils font

semblant de travailler ensemble, chacun essaiera d'éliminer l'autre, qu'il perçoit comme une menace à son statut et à son pouvoir. Les membres ordinaires du culte ne sont rien d'autre que des outils que les chefs utilisent à leur bénéfice, pour gagner les faveurs de leur dieu ou pour s'assurer des avantages plus matériels.

Les églises chaotiques mauvaises n'ont pas de temples dignes de ce nom — ce ne seraient que des cibles commodes pour les forces du bien. Les lieux saints sont dissimulés dans des caves ou des greniers, dans des bosquets cachés hors des murs de la ville, dans des mausolées ou des catacombes. Une tribu barbare ou humanoïde peut très bien rendre un culte à son dieu sur le champ de bataille, au milieu des feux de joie, ou dans une caverne en montagne.

**Dogme :** les églises chaotiques mauvaises enseignent aux fidèles que tout ce qu'ils sont assez forts pour prendre leur appartient de droit. Le pouvoir est réservé à ceux qui sont assez courageux pour le revendiquer et assez puissants pour le conserver. Les croyants doivent tuer toute personne qui se trouve sur leur chemin pour les empêcher d'atteindre leurs désirs. Les désirs des autres ne sont pas à prendre en considération, sauf si quelqu'un convoite la position du chef. Dans ce cas il représente une menace et doit être éliminé. L'autorité n'est respectée que tant qu'elle est assez puissante pour imposer sa volonté par la force.

**Érythnul :** l'église d'Érythnul enseigne qu'il n'est pas suffisant de prendre ce que l'on convoite. Encore faut-il le faire en causant autant de destructions que possible. Le triomphe n'est complet que s'il s'accompagne des cris de détresse et des gémissements des victimes.

**Gruumsh :** les fidèles de Gruumsh croient que le destin sacré des orques est de dominer toutes les autres formes de vie. Chaque orque doit contribuer à l'avènement de cette destinée en augmentant sa force et sa puissance. Il n'y a pas de place pour les faibles ni pour les couards dans le monde des orques. Ce qui compte c'est d'exiger ce qui appartient de bon droit au peuple orque — c'est-à-dire tout. La voie vers la domination sera d'autant plus facile à emprunter que les elfes auront été éliminés...

**Prêtres :** les prêtres chaotiques mauvais deviennent chef de cultes dès les bas niveaux. Ils peuvent avoir un mentor, un prêtre de plus haut niveau de la même divinité, ou bien ils peuvent provoquer un schisme dans un culte déjà existant. Dans ce dernier cas, ils s'emploient aussitôt à éliminer le culte parent. Le plus souvent cependant, il s'agit de mystiques habités par une vision personnelle de ce que leur dieu attend d'eux. Forts d'une bénédiction divine, ils mettent en pratique leur foi et agissent en toute indépendance. Personne ne peut exercer de contrôle sur ce type de personnage, si ce n'est son dieu lui-même.

Bien entendu, au fur et à mesure que le prêtre progresse en expérience et qu'il gagne l'accès aux sorts de haut niveau, son influence dans le monde croît parallèlement et son culte s'agrandit. Les fidèles sont généralement des criminels et des psychopathes qui sont attirés à la fois par la vision personnelle du prêtre et par son magnétisme. Ce sont souvent des fanatiques totalement dévoués aussi bien à leur prêtre qu'à leur dieu.

**Autres personnages :** comme toutes les églises chaotiques, les cultes chaotiques mauvais ne forment pas d'ordres structurés. Les barbares peuvent jouer un rôle important, particulièrement dans les cultes tribaux. Les guerriers, les roubards et les assassins sont souvent attirés par ce type d'églises et peuvent se montrer très actifs en leur sein. Les chevaliers noirs sont tout aussi susceptibles de diriger un culte que les prêtres, bien que ces derniers se montrent la plupart du temps les plus fanatiques d'entre tous. D'autres classes de prestige susceptibles d'être associées à de tels cultes sont : archers-mages, contemplatifs, gardiens du savoir, maîtres des linceuls, maîtres des ombres, oracles divins, poings sacrés, prêtres de guerre et templiers.

## La Coupe de sang (temple d'Érythnul)

La Coupe de sang est un lieu de culte consacré à Érythnul caché dans le cellier à vin d'une taverne populaire du quartier le plus miteux d'une grande ville. Le propriétaire de l'établissement, Kelim Marsten, n'est pas membre du culte et préfère ne rien savoir des activités de la secte. Il est cependant d'alignement mauvais lui-même et n'a aucune objection morale à formuler aux agissements du culte.

Le chef du groupe est Dror Thelgin, un ancien prêtre de Pélor qui a mal tourné après une rencontre avec un succube. Celui-ci l'a initié à l'enseignement d'Érythnul et maintenant il est à la tête d'un culte assez vaste.

Thelgin a sous ses ordres deux acolytes : une gnoll du nom de Basta Foln et un demi-orque appelé Kor. Il les surveille étroitement mais il a confiance dans sa capacité à les écraser si jamais ils venaient à convoiter sa place.

Aucun des prêtres ou des autres membres du culte n'habite dans le temple, bien qu'ils soient tous logés non loin. Chaque prêtre a la responsabilité d'une poignée de fidèles. Kor s'occupe d'une bande de voyous demi-orques qui terrorisent le quartier des docks. Basta Foln est à la tête d'un groupe hétéroclite de terroristes et de tueurs. Dror Thelgin lui-même dirige une bande de ravageurs, des guerriers d'élite qui sèment le chaos et la destruction au nom d'Érythnul. Il garde un œil sur les deux autres groupes, s'assurant qu'aucun d'eux n'accumule assez de pouvoir pour le menacer. Il recrute les membres les plus prometteurs des autres bandes pour faire partie de ses ravageurs et il paye des mouchards qui lui rapportent les faits et gestes de ses lieutenants.

**1. Cellier à vins :** des casiers placés à un angle de cette pièce fraîche contiennent les réserves du vin médiocre de la taverne. Des barriques sont disposées en face contre le mur. Un jet de Fouille réussi (DD 15) révèle que le mur derrière elles est de facture plus récente que le reste de la pièce. Un autre jet (DD 20) permet de découvrir une porte secrète dissimulée derrière la barrique de droite, au niveau du sol. Elle s'ouvre en manipulant le robinet de la barrique en question et donne sur une chatière qui débouche dans la pièce sainte du culte.

**2. La pièce sainte :** cette pièce est dominée par la statue grotesque et massive d'Érythnul. Elle est peinte de couleurs criardes, représentant le dieu avec un teint rubicond et des

vêtements rouges. La tête de la statue frôle le plafond à 2,30 m de hauteur. Le reste de la pièce est nu : murs en plâtre, sol de terre froide et le plafond qui n'a pas été terminé et laisse apparaître des poutres en désordre. Quand des fidèles d'Érythnul s'assemblent ici, ils font leurs cérémonies à genoux autour de la statue.

La pièce est protégée par un sort d'interdiction qui en bloque l'accès pour quiconque n'est pas chaotique mauvais, et par un sort de sanctification infernale auquel est attaché un effet de frayeur qui affecte quiconque n'est pas un fidèle d'Érythnul.

**3. Réserve :** dissimulé dans la réserve, se trouve tout l'attirail nécessaire aux rites : un bâton de pluie taillé dans un fémur humain, une dague sacrificielle à lame courbe, une coupe en bronze et un goupillon qui sert à asperger les fidèles — non pas d'eau bénite ou maudite, mais avec le sang du sacrifice.

➤ **Dror Thelgin :** humain, prêtre 12 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 12d8+24 ; pv 73 ; Init +0 ; VD 10 m ; CA 22 (toucher 10, pris au dépourvu 12) ; Att +12/+7 corps à corps (1d8+2/morgenstern maudite +1, +2d6 contre les créatures bonnes) AS Intimidation des morts-vivants 10/jour ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +11, Vol +13 ; For 12, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 18, Cha 16.

Compétences et dons : Concentration +12, Connaissance des sorts +9, Discrétion +4, Intimidation +7, Premiers secours +12, Scrutation +9 ; Arme de prédilection (morgenstern), Emprise sur les morts-vivants, Extension d'effet, Incantation statique, Magie de guerre, Réflexes surhumains.

Sorts préparés (6/7/6/6/5/4/3 ; base DD = 14 + niveau de sort) : 0 — assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins légers, stimulant ; 1<sup>er</sup> — action aléatoire, bouclier entropique, détection du Bien, faveur divine, frayeur, imprécation, protection contre le Bien<sup>®</sup> ; 2<sup>e</sup> — action aléatoire (statique), arme spirituelle<sup>®</sup>, endurance, fracassement, immobilisation des personnes, mise à mort ; 3<sup>e</sup> — cercle de protection contre le Bien<sup>®</sup>, contagion, dissipation de la magie, malédiction, négation de l'invisibilité, ténèbres profondes ; 4<sup>e</sup> — empoisonnement, force de taureau (extension), puissance divine, ténèbres infernales<sup>®</sup>, vermine géante ; 5<sup>e</sup> — cercle de douleur, colonne de feu, colonne de feu (statique), fléau d'insectes ; 6<sup>e</sup> — barrière de lames<sup>®</sup>, rejet du Bien<sup>®</sup>, ténèbres infernales (extension).

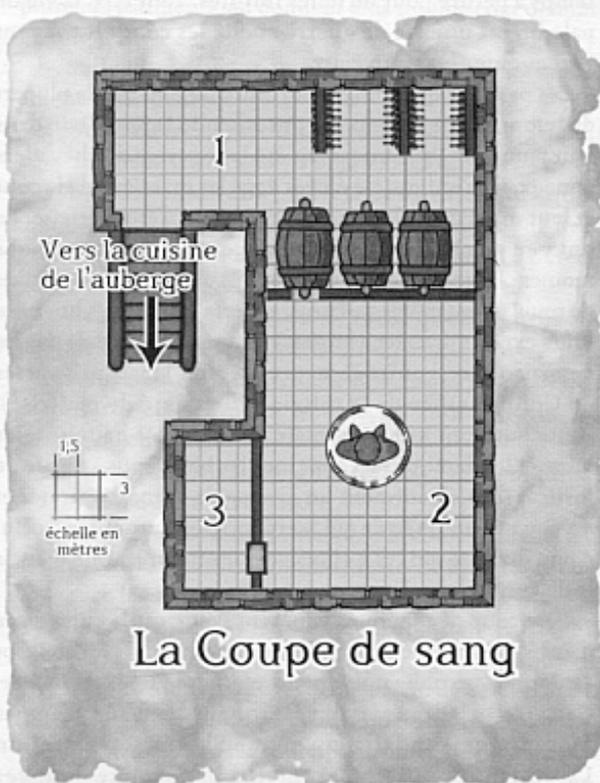
Sorts de domaines. Dieu : Érythnul. Domaines : Mal (lance les sorts du Mal au 13<sup>e</sup> niveau) ; Guerre (arme de prédilection : morgenstern).

Possessions : morgenstern maudite +1, harnois d'ombre +1, grand bouclier +1, cape de résistance +1.

➤ **Basta Fohn :** gnoll (f), barbare 4 / prêtresse 2 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+6 plus 4d12+12 plus 2d8+6 ; pv 86 ; Init +1 ; VD 10 m ; CA 19 (toucher 11, prise au dépourvu 19) ; Att +11/+6 corps à corps (2d6+7/19-20 épée à deux mains +1) ; AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part vision nocturne 20 m, rage de berserker 2/jour, esquive instinctive ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +10, Vol +5 ; For 18, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Bluff +1, Concentration +4, Détection +3, Discrétion -1, Intimidation 3, Perception auditive +5, Saut +5, Sens de la nature 5 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements.

Particularités : rage de berserker : pv 102, CA 17, Att +13/+8 corps à corps (2d6+9/19-20 épée à 2 mains +1), Vig +7, For 22, Con 20. Esquive instinctive : garde le bonus de Dex à la CA quand pris au dépourvu.



## La Coupe de sang

Sorts préparés (4/4 ; base DD = 11 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, blessure superficielle, détection de la magie, résistance ; 1<sup>er</sup> — action aléatoire, changement d'apparence<sup>®</sup>, faveur divine, frayeur.

Sort de domaine. Dieu : Érythnul. Domaines : Mal (lance les sorts du Mal au 3<sup>e</sup> niveau) ; Fourberie (Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe).

Possessions : cotte de mailles +2, épée à 2 mains +1.

➤ **Kor :** demi-orque (m), prêtre 2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+6 ; pv 16 ; Init -2 ; VD 6,50 m ; CA 17 (toucher 8, pris au dépourvu 17) ; Att +7 corps à corps (1d8+4/morgenstern de maître) AS intimidation des morts-vivants 2/jour ; Part vision dans le noir 20 m ; AL CM ; JS Réf -2, Vig +6, Vol +5 ; For 18, Dex 7, Con 17, Int 6, Sag 14, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +8 ; Arme de prédilection (morgenstern), Attaque en puissance.

Sorts préparés (4/4) : 0 — assistance divine, détection de la magie, résistance, stimulant ; 1<sup>er</sup> — action aléatoire, arme magique<sup>®</sup>, frayeur, imprécation.

Sort de domaine. Dieu : Érythnul. Domaines : Chaos (lance les sorts de Chaos au 3<sup>e</sup> niveau) ; Guerre (arme de prédilection : morgenstern).

Possessions : armure de plaques de maître, morgenstern de maître, grand bouclier de maître, potion de flou, potion de force de taureau.

## L'ÉPÉE DE JUSTICE

L'Épée de justice est un ordre de paladins qui détonne. Beaucoup de paladins aspirent à connaître les grands idéaux de la chevalerie : monter un beau destrier en armure de plaques, finir anobli, fonder une famille de renom. Les membres de l'Épée de justice n'ont pas de

temps à perdre pour de telles futilités. Pour eux, la vie de paladin est une vie de guerre et elle les conduit souvent à fréquenter les caniveaux.

Les paladins qui rejoignent l'ordre ne font pas, la plupart du temps, partie de ceux qui ont entendu l'appel divin dans leur jeunesse. Ils n'ont jamais été les écuyers de chevaliers fameux, ils n'ont pas été élevés dans les manières de la cour et leur maîtrise de la grammaire est loin d'être parfaite. Ils ont peu de choses en commun : certains sont d'anciens moines ou prêtres, tandis que d'autres ont mené une carrière de roublard ou même de barbare. Certains sont des hommes mûrs experts dans leur profession (une douzaine de degrés de maîtrise en boulangerie par exemple) mais peu versés en Connaissance de la religion (un degré de maîtrise). Beaucoup sont humains, mais les nains, les halfelins, les elfes, et les demi-orques sont tous les bienvenus à l'Épée de justice. Tous, ils forment un groupe de héros disparates et un peu miteux, mais ce qui les réunit c'est un appel — celui d'une divinité qui les a choisis pour être une arme dans la lutte contre le mal.

Beaucoup de membres vénèrent Pélor, car le culte de ce dieu est très répandu parmi les hommes. Mais la foi en Pélor est loin d'être obligatoire pour rejoindre l'Épée de justice. Certains paladins servent Héronéus bien sûr, d'autres Moradin ou Yondalla, ou même Skerrit, ou Corellon Larethian. La religion est moins importante pour ces paladins que leur vocation.

Pour rejoindre l'ordre, un paladin doit y être invité par un membre. Beaucoup de paladins qui feraient des candidats parfaits à l'Épée de justice n'ont pas eu la possibilité de postuler simplement parce qu'ils n'ont jamais rencontré de membre de l'ordre. Et à cause de leur bizarrerie, ils ont très peu de chances de rejoindre un ordre plus classique tel que les chevaliers du Calice ou les chevaliers du Cercle médian. Lorsque finalement ils rencontrent un membre de l'Épée de justice, ils sont à la fois surpris et soulagés de constater qu'ils ne sont pas les seuls paladins originaux au monde.

Malgré l'alignement loyal de ses membres, la hiérarchie de l'Épée de justice est loin d'être rigide. L'ordre n'est pas dirigé par un chef mais par un conseil, dit le Conseil vigilant, de sept paladins élus par leurs pairs pour autant d'années. Les grandes actions et les exploits des membres sont récompensés par des médailles et des citations mais pas par des promotions : en dehors du Conseil vigilant, il n'y a pas de grades au sein de l'Épée de justice.

Le Conseil vigilant se réunit quatre fois par an, dans un endroit prévu à l'avance, généralement un temple de Pélor ou d'Héronéus dans une grande ville, mais parfois, selon les circonstances, dans un lieu saint en pleine campagne ou même dans une taverne. Seuls les membres du Conseil possèdent le droit de vote. Néanmoins tout paladin de l'ordre peut assister aux réunions et y prendre la parole pour donner son avis ou attirer l'attention du Conseil sur un point précis.

Le Conseil vigilant n'envoie que rarement des membres de l'ordre en mission. La plupart du temps, les paladins sont libres de combattre le mal à leur façon, se rendant (souvent en compagnie de groupes d'aventuriers, parfois

seuls ou avec des confrères de l'ordre) là où ils se sentent appelés. Quand le Conseil vigilant ressent le besoin d'envoyer un membre en mission, il choisit généralement le plus compétent parmi les paladins — qui parfois est simplement celui qui se trouve être présent ou le plus facilement joignable.

L'Épée de justice respecte le code général du paladin tel qu'il est défini dans le *Manuel des Joueurs*, mais ne cherche pas à en donner une définition plus stricte. Les membres de l'ordre considèrent que le légalisme et la sophistication sont des outils dangereux entre les mains de ceux qui privilégient la loi par rapport au bien et les règlements par rapport à la pitié. Ils pensent que si la loi et l'ordre sont essentiels, il faut se garder de laisser l'ordre devenir une priorité.

## LA MAISON DES MORTS

La plupart des villes de plus de mille habitants ont une Maison des morts. Les familles y emmènent les défunts pour les préparations funéraires, et les autorités les morts suspectes pour enquête. L'équipe de la Maison des morts traite les défunts avec respect et les vivants avec compassion. Les aspects sinistres et macabres de leur travail isolent les membres du personnel de leurs congénères, quels que soient les efforts qu'ils déploient pour se montrer amicaux.

Mais en réalité, il vaut mieux qu'il en soit ainsi. Entrepreneurs de pompes funèbres le jour, la nuit ils mènent un combat sacré et sans fin contre les morts-vivants. Le travail de préparation des corps leur permet de mettre à jour les preuves trahissant une attaque de vampire ou des morsures de goules. Leur couverture de simples responsables compatissants des pompes funèbres leur permet d'apprendre subtilement comment et où les morts ont eu lieu, ce qui leur permet d'enquêter à la nuit tombée. Ils opèrent secrètement afin de protéger la ville de la panique et de l'émeute et d'éviter que des innocents soient victimes d'attaques.

Ceux qui rejoignent la Maison des morts ont de bonnes raisons de craindre ou de haïr les morts-vivants. Beaucoup ont perdu des membres de leur famille, assassinés par ces créatures infâmes. Certains ont dû tuer eux-mêmes des êtres chers qui s'étaient relevés d'entre les morts en tant que goules ou vampires. D'autres, confrontés à de telles créatures, ont imploré l'aide de leur dieu. Leur foi ranimée, ils ont choisi de devenir prêtres ou paladins et se sont lancés dans une croisade contre les morts-vivants. D'autres encore sont des rôdeurs qui ont fait des morts-vivants leurs ennemis jurés, et préservent la vie en détruisant la non-vie. Certains sont allés encore plus loin et sont devenus des chasseurs de morts-vivants. La Maison des morts recrute aussi bien parmi les roublards, les moines, les magiciens, les ensorceleurs, les druides et les guerriers que parmi les experts, les aristocrates, les adeptes, les hommes d'armes et les gens du commun. Les barbares se civilisent rarement suffisamment pour se sentir à l'aise dans une Maison des morts — ou pour mettre la clientèle à l'aise.

La Maison des morts possède une hiérarchie forte et ses membres sont censés obéir aux ordres sans discuter.

Vu l'organisation loyale et la mission sacrée de destruction des morts-vivants de la Maison, il ne faut pas s'étonner que la plupart des membres soient loyaux bons. La Maison des morts recrute activement des prêtres et des paladins mais accepte toute personne prête à lutter contre les morts-vivants et capable de supporter la double vie imposée à tous les membres quel que soit leur alignement ou leur classe. Les races qui voient mieux la nuit que les hommes sont particulièrement les bienvenues, mais ce n'est pas un motif de discrimination, ce qui compte vraiment c'est la motivation : seuls ceux qui désirent sincèrement éradiquer les morts-vivants sous toutes leurs formes sont acceptés. Les membres doivent jurer le secret car la Maison craint la réaction des morts-vivants les plus intelligents s'ils venaient à apprendre l'existence d'une menace organisée contre leur non-existence maudite.

En paiement de leur service de jour, les membres sont nourris, logés, entraînés et formés à découvrir où se logent leurs ennemis intimes. Les Maisons des morts établies dans des villes de plus de 5000 habitants possèdent généralement une bibliothèque souterraine secrète comprenant de nombreux ouvrages détaillant les différents types de morts-vivants, comment les reconnaître, leurs faiblesses connues et des méthodes pour repérer d'éventuelles faiblesses encore inconnues. L'accès à ces connaissances est gratuit pour les membres. La Maison des morts s'autofinance grâce à ses services de pompes funèbres.

Le quartier général de l'ordre est situé dans une ville centrale, généralement la capitale du royaume. Il comprend une morgue publique et une bibliothèque cachée, ainsi qu'une salle de conseil secrète. C'est là que se réunit tous les trois mois le Conseil des Douze. Ses membres passent en revue tous les rapports sur l'activité des morts-vivants, cherchant sans relâche des signes ou des indices prouvant qu'une puissance maléfique influence en secret les morts-vivants. Tous les membres du Conseil des Douze sont des prêtres ou des paladins.

## Une Maison des morts

Une Maison des morts poursuit trois objectifs : deux services publics et un but privé. Le premier service public est la préparation des défunts pour l'enterrement, suivant les rites de leur foi. Le second service public est l'identification des causes du décès : maladies contagieuses qui pourraient se répandre ou constatations effectuées sur le corps et susceptibles d'aider les gardes de la ville à trouver un meurtrier. Le but privé est l'extermination des morts-vivants. La Maison doit entraîner, loger, nourrir et former ceux qui chassent des abominables créatures.

Le chef de cette Maison des morts est Manoj Pavaka (Rou 3 / Pal 4). Il est le principal entrepreneur de pompes funèbres de la ville et aussi l'officier civil de justice chargé des morts suspectes. Daveth Kenley (Prê 5) s'occupe de familles des défunts. Il veille sur leurs intérêts et s'assure que tout se passe bien pendant la phase de préparation des corps. Il est aussi le chef spirituel de la Maison. Philian Cadell (Prê 5 / chasseur de morts-vivants 1) est à la tête des traqueurs nocturnes. La Maison des morts comprend

plusieurs bâtiments qui donnent tous sur une cour délimitée par un mur.

1. **Salle de réception publique** : c'est là que les familles amènent les défunts.

2. **Salle de réception municipale** : c'est là que les autorités déposent les corps pour examen.

3. **Salle d'examen** : officiellement c'est là que se déroulent les examens à la recherche des causes de décès. Officieusement, les membres cherchent aussi à détecter des traces révélant une attaque de morts-vivants.

4. **Salle de préparation** : c'est là que les corps sont préparés suivant les rites de leur religion.

5. **Écuries** : en plus des chevaux, elles abritent deux corbillards qui servent à amener les défunts jusqu'à un temple ou cimetière.

6. **Chapelle consacrée à Héronéus** : souvent utilisée par les membres de la Maison.

7. **Chambre de Manoj Pavaka** : elle comprend une table et des chaises pour les réunions restreintes et les rendez-vous avec les autorités de la ville ou les familles.

8. **Chambre de Daveth Kenley** : le prêtre y a installé un petit oratoire consacré à Héronéus.

9. **Dortoir des membres** : une partie de cette pièce est isolée afin d'assurer un peu d'intimité à Philian Cadell.

10. **Bibliothèque** : la principale source de connaissance de la Maison, consacrée aux morts-vivants.

11. **Salle d'entraînement** : utilisée à la fois pour les exercices physiques et les formations.

12. **Garde-manger** : la réserve de nourriture.

13. **Cuisine** : les membres cuisinent eux-mêmes.

14. **Salle à manger** : aussi utilisée comme salle de réunion après le diner.

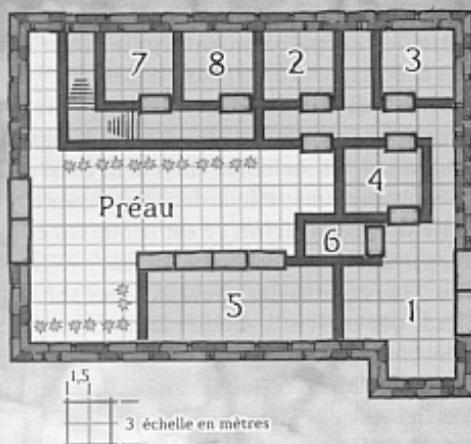
15. **Armurerie** : contient des armes et des armures, mais aussi des pieux de bois, de l'eau bénite et des symboles religieux.

➤ **Manoj Pavaka** : demi-elfe, roublard 3/paladin 4 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+3 plus 4d10+4 ; pv 73 ; Init +6 ; VD 6,50 m ; CA 22 (toucher 11, pris au dépourvu 22) ; Att +9/+4 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue +1) ou +10/+5 distance (1d8+2/x3, arc long de force [+1], flèches +1) ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +7, Vol +3 ; For 12, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 13.

*Compétences et dons* : Acrobaties +3, Connaissance (religion) +6, Déplacement silencieux +1, Désamorçage/Sabotage +8, Détection +1, Diplomatie +13, Discrétion +1, Équilibre +3, Équitation +6, Escalade +0, Fouiller +3, Perception auditive +1, Psychologie +8, Renseignements +7, Saut +0 ; Arme de prédilection (épée longue), Combat monté, Science de l'initiative.

*Attaques spéciales* : châtement du Mal : 1/jour, +1 à l'attaque et +4 aux dégâts contre une créature mauvaise. Renvoi des morts-vivants : comme un prêtre du 5<sup>e</sup> niveau.

*Particularités* : aura de courage (Sur) : immunisé à la peur, les alliés dans un rayon de 3 m gagnent +4 aux JS contre la peur. *Détection du Mal* (Mag) : à volonté. *Grâce divine* : JS inclus le bonus de Cha. *Santé divine* : immunisé à toutes les maladies. *Caractéristiques raciales* des demi-elfes : immunisé à aux sorts de sommeil ; +2 aux JS contre les sorts ou effets enchantements ; vision nocturne ; +1 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive ; sait manier l'épée longue, la rapière, l'arc long, l'arc



## Une Maison des morts (rez-de-chaussée)

court, l'arc composite long, et l'arc composite court. *Imposition des mains* (Mag) : soigne jusqu'à 4 pv/jour ou occasionne 4 points de dégâts à des morts-vivants comme avec un sort de contact. Esquive instinctive : garde le bonus de Dex si pris au dépourvu.

Dieu : Corellon Larethian

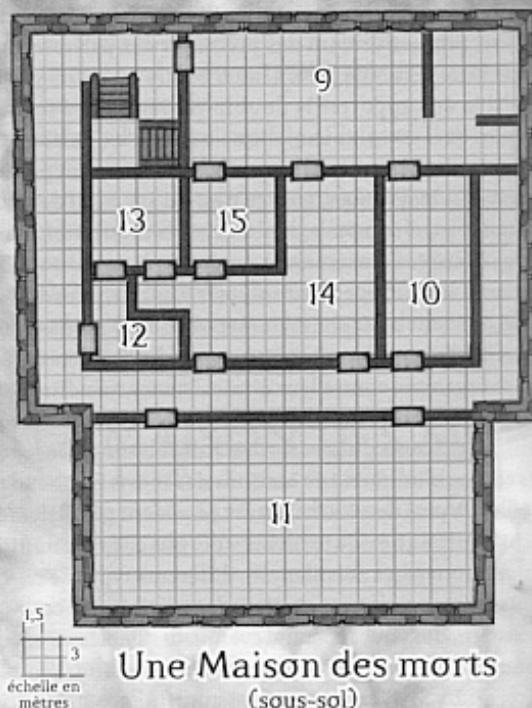
**Possessions** : harnois +1, grand bouclier, épée longue +1, arc long de force [+1], 20 flèches normales, 5 flèches +1, cape de charisme +4, 4 potions de guérison des blessures légères, potion de dissimulation, potion de discrétion instinctive, potion de déplacement furtif, 2 potions de pattes d'araignée, potion de neutralisation du poison, 2 parchemins d'arme magique, 2 parchemins de protection contre le Mal, 2 javelines de foudre, dague, symbole sacré en argent, 3 flasques d'eau bénite.

➤ **Daveth Kenley** : humain, prêtre 5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+10 ; pv 36 ; Init -1 ; VD 6,50 m ; CA 19 (toucher 9, pris au dépourvu 19) ; Att +6 corps à corps (1d8+1/19-20, épée longue de maître) ou +2 distance (1d8+2/19-20, arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants 4/jour ; AL LB ; JS Réf +1, Vig +7, Vol +10 ; For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

**Compétences et dons** : Concentration +10, Connaissance des sorts +8, Diplomatie +9 ; Arme de prédilection (épée longue), Écriture de parchemins, Maniement des armes de guerre (épée longue), Préparation de potions, Volonté de fer.

**Sorts préparés** (5/5/4/3 ; base DD = 13 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, lecture de la magie, lumière, résistance, stimulant ; 1<sup>er</sup> — arme magique, bénédiction, faveur divine, perception de la mort, protection contre le Mal<sup>®</sup> ; 2<sup>e</sup> — aide<sup>®</sup>, consécration, discours captivant, zone de vérité ; 3<sup>e</sup> — cercle magique contre le Mal, panoplie magique<sup>®</sup>, protection contre l'énergie négative.

<sup>®</sup>Sorts de domaines. Dieu : Héronéus. Domaines : Bien (lance les sorts du Bien au 6<sup>e</sup> niveau) ; Guerre (maniement des armes de guerre et arme de prédilection : épée longue).



## Une Maison des morts (sous-sol)

**Possessions** : harnois, grand bouclier, épée longue de maître, arbalète légère, 10 carreaux, parchemin de protection contre les énergies destructives, 5 parchemins de guérison des blessures légères, potion de flou, potion de vol, cape de résistance +1.

➤ **Philian Cadell** : elfe, guerrière 2/prêtresse 3/chasseuse de morts-vivants 1 ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 2d10+2 plus 3d8+3 plus 1d8+1 ; pv 35 ; Init +0 ; VD 6,50 m ; CA 20 (toucher 10, pris au dépourvu 20) ; Att +8 corps à corps (1d8+1/19-20, épée longue de maître) ou +5 distance (1d8/19-20, arbalète légère) ; AL LB ; JS Réf +1, Vig +11, Vol +6 ; For 13, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 16, Cha 12.

**Compétences et dons** : Connaissance (morts-vivants) +8, Détection +5, Dressage +3, Équitation +2, Fouille +2, Perception auditive +5 ; Arme de prédilection (épée longue), attaque en puissance, Emprise sur les morts-vivants, Extension de renvoi, Maniement des armes de guerre (épée longue), Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine.

**Attaque spéciale** : renvoi des morts-vivants : comme un prêtre 4<sup>e</sup>.

**Particularités** : détection des morts-vivants : à volonté. Caractéristiques raciales des demi-elfes : immunisé à aux sorts de sommeil ; +2 aux JS contre les sorts ou effets enchantements ; vision nocturne ; +1 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive ; sait manier l'épée longue, la rapière, l'arc long, l'arc court, l'arc composite long, et l'arc composite court.

**Sorts préparés** (4/5/3 ; base DD = 13 + niveau du sort) : 0 — assistance divine, blessure légère, lumière, stimulant ; 1<sup>er</sup> — arme magique<sup>®</sup> (2), bénédiction, faveur divine, protection contre le Mal ; 2<sup>e</sup> — arme spirituelle<sup>®</sup>, consécration, zone de vérité.

<sup>®</sup>Sorts de domaines. Dieu : Héronéus. Domaines : Bien (lance les sorts du Bien au 4<sup>e</sup> niveau) ; Guerre (maniement des armes de guerre et arme de prédilection : épée longue).

Possessions : harnois, bouclier large, épée longue de maître, arbalète légère, 10 carreaux, parchemin de protection contre le Mal, 2 parchemins de détection des morts-vivants, parchemin de lumière brûlante, potion de flou, potion de lévitation, anneau de résistance +1.

## LE CONSEIL DES LAMES

Se mettre d'accord sur des règles à respecter lors des conflits armés peut être intéressant pour tous les belligérants, s'ils parviennent à se mettre d'accord par exemple sur les signaux à faire pour lancer des pourparlers ou annoncer une trêve, s'ils consentent à soigner les blessés du camp adverse où à laisser le temps aux soigneurs de les évacuer du champ de bataille. On peut aussi envisager un accord sur les types d'armes qui sont autorisés et en bannir certains. L'utilisation des engins de siège peut être limitée aux structures en dur et interdite contre les troupes ennemies. La magie peut être bannie du champ de bataille, ou ses effets limités. Tomber d'accord sur des règles de guerre permet de préserver les champs, les villes et les forteresses, de façon à ce que le camp victorieux gagne autre chose que des amas de ruines.

Les agents du Conseil des lames encouragent fortement les nobles rivaux qui partent en guerre à définir auparavant ce type de règles. Si les deux parties donnent leur accord pour respecter un certain nombre de conventions, les agents du Conseil assistent aux batailles afin de s'assurer que c'est bien le cas. Ils enquêtent sur les abus éventuels et inspectent les hôpitaux de campagne et les camps de prisonniers. Si un noble promet de payer une rançon ou de cesser le combat, ils s'assurent qu'il tient bien sa parole. Le Conseil peut même négocier des contrats de mercenaires et demander réparation si l'employeur n'honore pas sa part du contrat. Si l'attitude du Conseil peut sembler tyrannique, il n'intervient en réalité dans un conflit que si tous les belligérants acceptent de s'en remettre à son jugement.

Le Conseil des lames est un ordre divin qui accepte en son sein toute personne désireuse de faire respecter ses règles. Le bien et le mal sont moins importants que les conventions sur lesquelles les belligérants se sont mis d'accord. Ceux qui sont animés par des croyances morales fortes restent rarement très longtemps agents du Conseil. Les postulants sont souvent des personnes qui ont été témoins directs des horreurs de la guerre. Le Conseil des lames a besoin de toutes les classes, même si beaucoup de ses membres sont des prêtres de dieux de la guerre loyaux. Les guerriers apportent leurs muscles et leurs connaissances de l'art de la guerre. Les rôdeurs servent d'éclaireurs et d'espions. Les maîtres des ombres, les roublards et les assassins sont eux aussi des espions et, en dernier ressort, sont chargés de châtier ceux qui outrepassent les règles du Conseil. Les magiciens et les ensorceleurs fournissent le soutien magique ainsi que leur expertise sur la manière de restreindre l'emploi de la magie. Les prêtres invoquent Héroneus, St Cuthbert, Moradin ou Hextor pour renforcer les règlements et donner du poids à leurs paroles. Le Conseil des lames accepte toutes les races ainsi que les novices sans expérience particulière.

On retrouve au sein du Conseil des lames la rigoureuse organisation typique des ordres divins loyaux. L'ordre est dirigé par le Cercle des seigneurs, constitué des agents les plus âgés et expérimentés : un guerrier, un magicien ou ensorceleur, un prêtre de chaque dieu de la guerre loyal représenté au Conseil, et un assassin ou roublard. L'un des prêtres est le chef du Cercle, afin de rester fidèle à l'origine divine de l'ordre. Chaque membre du Cercle des seigneurs dirige un cercle de subalternes. Le cercle des guerriers est le plus important car il gère tous les aspects de la guerre et du mercenariat en dehors de la magie. Le cercle des arcanes s'occupe des aspects magiques et utilise des sorts de *scrutation* afin d'espionner les belligérants. Le cercle divin est en charge des soins et de l'interprétation des volontés divines. Le cercle de l'ombre gère le renseignement et constitue une alternative à la force brute quand le Conseil des lames doit imposer sa volonté. Les rôdeurs sont habituellement rattachés au cercle des ombres.

Les agents du Conseil des lames sont un mélange de diplomates et de combattants, et ce quelle que soit leur classe. S'ils ne peuvent pas négocier et persuader les belligérants d'obéir aux règles établies, ils ont recours à la force. Vu les ressources du Conseil, peu de dirigeants prennent le risque de se le mettre à dos. En plus de leur fournir des suivants et des compagnons d'armes, le Conseil des lames entraîne ses agents dans l'art de la diplomatie et du combat ou de la magie. Il peut aussi leur fournir des forces supplémentaires sous la forme d'unités mercenaires. Les agents rémunèrent l'ordre pour ces services car celui-ci ne fait pas payer son action aux belligérants. Le Conseil des lames protège ses membres des attaques et persécutions éventuelles de la part de ceux qu'ils surveillent.

Les forces du chaos en général et l'église d'Érythnul en particulier sont des ennemis acharnés du Conseil des lames et ne manquent pas une occasion de saper son autorité et sa réputation.

## LES LAMES MOQUEUSES

Quant la tyrannie est à l'ordre du jour les Lames moqueuses rôdent dans les ombres. Conduites par des prêtres chaotiques, les Lames moqueuses ont pour but de perturber, de discréditer et d'humilier les tyrans. Ses agents préfèrent pousser les citoyens à penser par eux-mêmes que d'user de violence physique. Poursuivies comme des criminels, les Lames moqueuses sont organisées en « cellules » informelles et communiquent entre elles grâce à des messages anonymes. Elles se rendent déguisées à leurs rares réunions.

Ce sont Olidammara et les autres divinités chaotiques neutres qui inspirent les Lames moqueuses. Elles ne sont pas organisées de manière formelle et n'ont pas de chef désigné. Les cellules, comprenant de deux à douze membres, travaillent à saper l'autorité des tyrans par tous les moyens à leur disposition. Généralement elles sont dirigées par un prêtre, bien que les autres agents ne connaissent pas forcément la nature de leur chef. Une cellule peut comprendre des experts, des gens du peuple, des adeptes,

des hommes d'armes, des guerriers, des rôdeurs, des roublards, des bardes, des maîtres des ombres, des assassins, des magiciens, des ensorceleurs ou des druides. Moines et paladins sont susceptibles de rejoindre une cellule le temps de combattre un tyran auquel ils s'opposent moralement, mais ils se sentent rarement à l'aise dans l'environnement anarchique des Lames moqueuses. Les barbares apprécient rarement la subtilité des Lames et restent adeptes d'une approche plus directe.

Les membres d'une cellule se réunissent dans l'arrière-salle d'une taverne, dans une grange, ou dans le grenier d'une étable, mais jamais deux fois au même endroit. Le prêtre arrive avant les autres et consacre avec son symbole sacré le lieu du rendez-vous à son dieu. Généralement, il laisse des messages anonymes dans des lieux régulièrement visités par les autres agents. Ces messages contiennent des instructions sur la manière d'injecter un peu de chaos dans la ville, de manière à ce que les autorités locales paraissent incompétentes, stupides ou inefficaces. Les bardes excellent à ce genre d'exercices.

Les Lames moqueuses ne sont pas suffisamment organisées pour faire bénéficier leurs membres de beaucoup d'avantages. Les chefs de cellule, souvent des libérateurs sacrés, s'auto-limitent volontairement dans leur connaissance des autres cellules au cas où ils seraient capturés. Ils contactent les représentants d'autres cellules uniquement pour obtenir de l'équipement dont ils ont besoin. Les agents s'entraînent entre eux et se cachent les uns les autres en cas de fuite devant les forces de l'autorité. Les prêtres soignent gratuitement les agents de leur cellule. Il n'y a pas de cotisation à payer pour entrer dans un groupe.

## L'ORDRE DU CALICE

L'ordre du Calice est un ordre sacré de chevaliers vertueux qui se consacrent à une noble tâche : l'extermination des démons. Attachés aux plus hautes vertus de la loi, du bien et de la noblesse, les chevaliers de l'ordre incarnent tout ce qu'on a coutume d'associer au mot « paladin » : parangons de vertu, pureté de cœur, perfection dans la bravoure, culture, raffinement, piété, dévotion, et, trop souvent, arrogance et vanité.

L'ordre tire son nom d'une relique sacrée détenue par les maîtres : une coupe en argent ciselé qui aurait recueilli le sang d'un solar tandis qu'il affrontait un prince-démon. D'après la légende le calice possède des pouvoirs sacrés. Mais le plus important c'est qu'il représente une source continue d'inspiration pour les chevaliers tandis qu'ils accomplissent leurs difficiles missions.

L'ordre est très pieux et d'alignement loyal bon. Les chevaliers font des offrandes à Héronéus à chaque rassemblement. Cependant, les personnages qui vénèrent d'autres divinités loyales bonnes sont les bienvenus, tant qu'ils ne rechignent pas à faire tout de même des offrandes à Héronéus.

Conformément à son alignement, la hiérarchie de l'ordre du Calice est rigide. À son sommet se trouvent neuf maîtres du Calice, dont la plus grande responsabilité est de veiller sur la coupe sacrée elle-même. Chaque maître commande à neuf maréchaux du Calice qui eux-mêmes ont autorité sur neuf commandants du Calice qui à leur tour donnent des ordres à neuf sergents du Calice.

Devenir un chevalier du Calice est une décision qui se prend dès le plus jeune âge. Le jeune prétendant sert d'abord



après d'un chevalier comme écuyer. Pendant au moins cinq ans, il doit obéir à son maître sans discuter tout en apprenant de quoi est faite la vie d'un chevalier. À la fin de cette période, l'écuyer passe devant un conseil d'évaluation composé de neuf chevaliers expérimentés. Souvent, le témoignage du maître est déterminant. Si l'évaluation est favorable, l'écuyer est élevé au rang de questeur. C'est à ce stade que le personnage peut devenir un PJ.

La tâche d'un questeur est de remplir les conditions qui lui permettront de devenir un chevalier du Calice à part entière. Ces conditions sont identiques à celles définies pour la classe de prestige du même nom. Le personnage doit avoir un bonus d'attaque de base de +8, 10 degrés de maîtrise en Connaissance (religion) et 5 degrés de maîtrise en Connaissance (plans), la capacité à lancer des sorts divins, y compris la *protection contre le Mal*, la caractéristique de classe d'ennemis jurés avec les démons en premier choix, et un harnois magique. Peut-être le plus important, il doit aussi vaincre un démon, soit en le détruisant, soit en le renvoyant aux Abysses.

Une fois ces conditions remplies, le questeur se présente devant un conseil de chevaliers avec les preuves de ses exploits. Si le conseil approuve l'admission du postulant, celui-ci doit passer une nuit à jeûner et prier avant de prononcer à l'aube les vœux sacrés de l'ordre. Devenu un chevalier du Calice, il peut choisir de prendre un niveau dans cette classe la prochaine fois qu'il monte de niveau.

En plus des principes généraux de l'alignement loyal bon et du paladinat énoncés dans le *Manuel des Joueurs* et au chapitre 1 de cet ouvrage, l'ordre du Calice exige de ses chevaliers de suivre un code de conduite encore plus strict. Ils doivent se montrer chastes et rester célibataires, ne jamais souiller leur corps en touchant un cadavre et toujours placer l'extermination des démons au-dessus de toute autre priorité.

## LES SCRUTATEURS CÉLESTES

La rumeur veut que les Scrutateurs célestes décident de leurs missions et quêtes en observant les étoiles. Seuls les membres de son Cercle interne connaissent la prophétie qui guide véritablement les actions de l'ordre. Les Scrutateurs se distinguent nettement des autres ordres de chevalerie en acceptant des membres de toutes les classes en leur sein. Quiconque souhaite entreprendre une mission en leur nom peut rejoindre l'ordre. Certains membres progressent suffisamment dans la hiérarchie pour se rendre compte qu'il existe un cercle secret qui guide les Scrutateurs. Mais il faut être un paladin pour avoir une chance d'y être admis.

La réputation des Scrutateurs célestes d'être présents au bon endroit au bon moment attire beaucoup de monde vers eux. Ils sont aussi recherchés pour leur réputation d'adversaires du mal. Les Scrutateurs désignent par le nom de membres du Cercle externe ceux qui travaillent pour l'ordre mais n'en font pas partie. Ceux-ci sont de simples aventuriers connus de l'ordre pour leurs actions contre le mal et qui sont susceptibles de se laisser convaincre d'entreprendre

des missions au nom des Scrutateurs. La plupart de ces aventuriers ne réalisent pas que les Scrutateurs les considèrent comme faisant partie du Cercle externe. Les chevaliers du Cercle médian contactent des aventuriers du Cercle externe et leur proposent des missions ou des quêtes. Parfois ils prennent eux-mêmes la tête du groupe. À la question de savoir comment les Scrutateurs décident d'entreprendre leurs missions, la réponse est toujours identique : en observant et en interprétant les mouvements des étoiles. Les aventuriers du Cercle externe n'ont aucune obligation envers l'ordre et peuvent refuser les missions qu'on leur propose. Les Scrutateurs admettent tout le monde dans le Cercle externe, sans distinction de race, classe, alignement ou tout autre caractéristique. Mais généralement leurs missions ne séduisent pas ceux d'alignement mauvais.

Les chevaliers du Cercle médian transmettent aussi des invitations à intégrer l'ordre à certains aventuriers honorables et bons et aux experts astronomes qui servent les Scrutateurs célestes depuis plusieurs années. L'appartenance au Cercle médian ne va pas sans le respect d'exigences strictes qui découragent beaucoup d'aventuriers. Cela permet de sélectionner naturellement les individus d'alignement loyal. Ceux qui acceptent découvrent qu'ils ont bien d'autres devoirs que de porter des messages au Cercle externe. Certaines quêtes sont trop importantes pour être confiées à des personnes qui ne sont pas totalement dévouées à l'ordre et les membres du Cercle médian les entreprennent eux-mêmes. Beaucoup de monde aimerait connaître la source de savoir des Scrutateurs, et particulièrement les représentants du Mal dont les plans sont ruinés par l'ordre. Les membres du Cercle médian assurent la sécurité des chapitres. En échange, les Scrutateurs fournissent entraînement, assistance (par exemple, ils aident les paladins à trouver leurs montures spéciales), logement et nourriture. Ils fournissent parfois, pour les missions vraiment importantes, des équipements spéciaux comme des objets magiques. L'ordre fait bénéficier les membres des deux cercles de prix minimums. Le financement provient essentiellement de donations privées faites par des chevaliers.

Un paladin du Cercle médian qui a fait la preuve durable de sa dévotion à la cause des Scrutateurs célestes peut se voir proposer l'admission au Cercle interne. Mais hélas, la plupart ne vivent pas assez longtemps pour accéder au cercle secret de l'ordre. Les membres du Cercle interne étudient longuement un manuscrit écrit par Ariosto le Fou et comparent ses anciennes prédictions avec les mouvements des étoiles. Quand ils découvrent une similitude apparente, ils envoient des membres des Cercles médians ou externes en mission afin d'influencer l'événement correspondant. Ils utilisent pour donner leurs instructions des pigeons voyageurs ou des messagers. Ainsi personne ne sait s'il a déjà rencontré ou pas un membre du Cercle interne.

Ceux qui sont admis au Cercle interne apprennent la vraie histoire des Scrutateurs célestes. Il y a longtemps, un homme du nom d'Ariosto le Fou écrivit une prophétie concernant la bataille ultime entre le Bien et le Mal. Cet affrontement doit avoir lieu à la fin de cet âge et décider du rapport de

forces à l'âge suivant. Un paladin du nom de Loholt Jessant découvrit l'ouvrage durant la quête pour sa monture. Un ami de Loholt, un magicien elfe du nom de Nimue, lut l'ouvrage. Ariosto y détaillait de nombreux signes, augures et présages annonciateurs de la bataille. Loholt et Nimue se convainquirent que plusieurs événements s'étaient déjà déroulés selon les prédictions d'Ariosto. Ils en vinrent à avoir toute confiance en l'ouvrage et résolurent d'influencer les événements à venir afin que le Bien triomphe lors de l'affrontement final. Ensemble, avec le renfort d'un astrologue, ils formèrent le noyau de ce qui allait devenir les Scrutateurs célestes.

## Le chapitre de mont Baden

Les chapitres des Scrutateurs célestes sont généralement construits sur des sommets de montagnes. Ces lieux ne sont pas tant choisis pour leur isolation ou leurs défenses naturelles que pour l'air qui y est plus clair, afin de faciliter l'observation des étoiles. L'établissement de mont Baden ne fait pas exception à cette règle. Un sentier dévale un pic des monts Yatil, traverse un col, et rejoint une route commerciale qui relie le chapitre à la cité franche de Maison-Haute.

Le chef du chapitre s'appelle Jumdish Dour. C'est un homme modeste et discret, et personne ne soupçonne qu'il est membre du Cercle interne. Mags Boartusk commande la garde peu nombreuse de l'établissement. Marshall Boot gère la bibliothèque et le scriptorium. Gilleabart Hargitay est l'astronome du chapitre.

1. **Maison d'accueil** : c'est là que sont reçus les visiteurs qui souhaitent connaître le meilleur moment pour semer ou les influences des astres sur un enfant.

2. **Baraquements des gardes** : les gardes du chapitre vivent ici (six hommes et femmes, hommes d'armes niv. 1). Mags Boartusk y a une petite chambre privée au premier étage.

3. **Écuries** : Jumdish Dour et Mags Boartusk s'occupent eux-mêmes de leurs chevaux, les seuls à vivre ici en permanence.

4. **Forge** : elle fournit aux quelques besoins du chapitre.

5. **Grand hall** : c'est la principale salle de rassemblement du chapitre. C'est là que tout le monde se retrouve pour discuter et prendre les repas communs. Les invités importants y sont toujours les bienvenus. La chambre de Jumdish Dour est à l'étage.

6. **Tour de l'astrologue** : le sommet de la tour est intelligemment conçu de façon à ce que Gilleabart Hargitay puisse déplacer les panneaux du toit pour observer les étoiles. Sa chambre se trouve juste en dessous de la pièce d'observation.

7. **Cuisines** : comprend aussi le garde-manger.

8. **Réserve** : contient des objets comme des encres, des plumes et des parchemins. Les armes et les armures sont rangées dans les chambres.

9. **Bibliothèque** : fierté du chapitre, la bibliothèque renferme plusieurs ouvrages uniques, y compris l'original des commentaires de Nimue sur les prédictions d'Ariosto. La chambre de Marshall Boot est située à côté de la salle de lecture principale. Les volumes, ainsi que les parchemins

et les cartes, sont conservés dans des pièces fermées à clé. Pour les consulter il faut s'adresser à Marshall Boot qui détient toutes les clefs.

10. **Scriptorium** : adjacente à la bibliothèque, c'est dans cette pièce que sont recopiés les ouvrages rares, afin d'en faire profiter les autres chapitres de l'ordre.

11. **Pigeonnier** : ce petit bâtiment, normalement destiné aux oiseaux de proie, a été reconverti en abri pour les pigeons voyageurs du chapitre.

➤ **Mags Boartusk** : demi-orque, rôdeuse 4 ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 4d10+4 ; pv 30 ; Init +3 ; VD 10 m ; CA 17 (toucher 13, prise au dépourvu 14) ; Att +6 corps à corps (1d6+1/19-20, épée courte de maître) ou +8 distance (1d8+2/x3, grand arc long de force [+2]) ; AL NB ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +2 ; For 16, Dex 16, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 6.

*Compétences et dons* : Bluff -2, Détection +1, Dressage +5, Empathie avec les animaux +5, Équitation +12, Perception auditive +1, Psychologie +1, Sens de la nature +1 ; Pistage, Tir à bout portant, Tir de précision.

*Attaques spéciales* : combat à deux armes : att avec épée longue et épée courte comme un personnage avec Ambidextrie et combat à deux armes.

*Particularités* : compaño animal : loup (voir le *Manuel des Monstres* p. 204). Ennemi juré (gobelinoïdes). Vision de nuit 20m.

*Sorts préparés* (1) : 1<sup>er</sup> — résistance aux énergies destructives.

*Possessions* : armure de cuir renforcé +1, épée longue de maître, épée courte de maître, grand arc long de force [+2], 20 flèches, 3 potions de guérison des blessures légères, potion de dissimulation, potion de l'œil de l'aigle, lunettes d'approche, outils d'escalade.

➤ **Gardes du chapitre** : humains (h ou f), hommes d'armes 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+5 ; pv 11 ; Init +5 ; VD 6,50 m ; CA 16 (toucher 11, pris au dépourvu 15) ; Att +3 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue) ou +2 distance (1d8/x3, arc long) ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

*Compétences et dons* : Escalade +1, Intimidation +3 ; Robustesse, Science de l'initiative.

*Possessions* : armure d'écailles, bouclier rond, épée longue, arc long, 20 flèches, outils d'escalade, 15 m de corde de soie.

➤ **Jumdish Dour** : humain, paladin 9 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d10+9 ; pv 63 ; Init -1 ; VD 6,50 m ; CA 22 (toucher 10, pris au dépourvu 22) ; Att +13/+8 corps à corps (1d8+3/17-20, épée longue +1) ou +10/+5 distance (1d8+3/x3, arc long de force [+2]) ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +8 ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 16.

*Compétences et dons* : Diplomatie +15, Dressage +15, Équitation +13 ; Arme de prédilection (épée longue), Combat monté, Réflexes surhumains, Science du critique (épée longue), Tir monté.

*Attaques spéciales* : châtement du Mal : 1/jour ajoute +3 Att et +9 aux dégâts contre une créature mauvaise. Renvoi des morts-vivants : comme un prêtre 7<sup>e</sup>.

*Particularités* : aura de courage : immunisé à la peur, les alliés dans un rayon de 3 m gagnent +4 aux JS contre la peur. *Détection du Mal* (Mag) : à volonté. Grâce divine : JS incluse le bonus de Cha. Santé divine : immunisé à toutes les maladies. *Imposition des mains* (Mag) : soigne jusqu'à 27 pv/jour ou occasionne 4 points de dégâts à des morts-vivants comme avec un sort de contact. *Guérison des maladies* (Mag) : 3/semaine. Lien empathique (Sur) :

## Le chapitre de mont Baden



communication télépathique avec sa monture jusqu'à 1,5 km de distance; cheval lourd: DV 8d8; pv 45; CA 20; Att +4 corps à corps (1d6+4, 2 sabots), -1 corps à corps (1d4+2 morsure); JS Réf +7, Vig +9, Vol +3; For 20, Int 7. Tout sort lancé par le paladin affecte aussi sa monture si elle est dans un rayon de 1,5 m.

**Sorts préparés** (2/1; base DD = 13 + niveau du sort): 1<sup>er</sup> — lecture de la magie, protection contre le Mal; 2<sup>e</sup> — résistance aux énergies destructives.

**Possessions**: harnois +1, grand bouclier +1, épée longue +1, arc long de force [+2], 20 flèches, 5 flèches +1, 2 potions de soins légers, 2 potions de soins modérés, 2 parchemins d'arme magique, 2 parchemins de protection contre le Mal, 2 javelines de foudre, anneau de protection +1, monture avec harnache d'écaillures de maître, selle militaire, sacoches, dague, symbole sacré en argent (Héronéus), 3 fioles d'eau bénite.

➤ **Marshall Boot**: demi-elfe (f), experte 4; FP 4; humanoïde de taille M; DV 4d6; pv 14; Init +1; VD 10 m; CA 13 (toucher 11, prise au dépourvu 12); Att +2 corps à corps (1d4-1/19-20, dague), ou +4 distance (1d4-1/19-20, dague); AL LN; JS Réf +2, Vig +1, Vol +6; For 8, Dex 12, Con 10, Int 15, Sag 14, Cha 13.

**Compétences et dons**: Artisanat (calligraphie) +9, Artisanat (reliure) +11, Concentration +7, Connaissance (histoire) +9, Connaissance (mystères) +9, Contrefaçon +9, Décryptage +11, Détection +3, Estimation +9, Fouille +3, Perception auditive +3; Talent (artisanat reliure), Talent (décryptage).

**Particularités**: caractéristiques raciales des demi-elfes: immunisé aux sorts de sommeil; +2 contre les sorts et les effets d'enchantement, vision nocturne, +1 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive; manie l'épée longue, la rapière, l'arc long, l'arc court, l'arc composite long et l'arc composite court.

**Possessions**: bracelets d'armure +1, amulette d'armure naturelle +1, dague.

➤ **Gillebart Hargitay**: elfe, magicienne 3; FP 3; humanoïde de taille M; DV 3d4; pv 15; Init +3; VD 10 m; CA 13 (toucher 13, prise au dépourvu 10); Att +1 corps à corps (1d6, bâton) ou +4 distance (1d8/19-20 arbalète légère); AL N; JS Réf +4, Vig +1, Vol +4; For 10, Dex 16, Con 11, Int 15, Sag 12, Cha 8.

**Compétences et dons**: Concentration +6, Connaissance (astrologie) +8, Connaissance des sorts +8, Déplacement silencieux 5, Détection +5, Fouille +4, Perception auditive +5, Scrutation +8; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance.

**Particularités**: familier chat: DV 3d8; pv 7; CA 16; Att +3 corps à corps (1d2-4, 2 griffes), -2 corps à corps (1d3-4, morsure); JS Réf +4, Vig +2, Vol +4; Int 7; esquive surnaturelle. Le maître gagne Vigilance et +2 à Déplacement silencieux. Lien empathique: peut communiquer télépathiquement avec son familier jusqu'à 1,5 km. Scrutation sur familier: 1/jour, peut scruter familier comme si sort de scrutation. Partage de sorts: tout sort lancé par le maître affecte le familier s'il est à 1,5 m. Toucher: familier peut faire des attaques de toucher pour son maître. Caractéristiques raciales des elfes: immunisé aux sorts de sommeil; +2 aux JS contre les sorts ou effets enchantements; Vision nocturne; +1 aux jets de Perception auditive, Fouille et Détection; jet de Fouille si passe à 1,5 m d'une porte cachée; sait manier l'épée longue, la rapière, l'arc long, l'arc court, l'arc composite long, et l'arc composite court.

**Sorts préparés** (4/3/2; base DD = 12 + niveau du sort): 0 — détection de la magie, lecture de la magie, réparation, signature magique; 1<sup>er</sup> — compréhension des langages, identification, serviteur invisible; 2<sup>e</sup> — lumière du jour, vision dans le noir.

**Livre de sorts**: 0 — destruction de morts-vivants, détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire. 1<sup>er</sup> — armure de mage, charme-personne, compréhension des langages, effacement, feuille morte, identification, monture, serviteur invisible; 2<sup>e</sup> — lévitation, lumière du jour, vision dans le noir.

**Possessions**: bâton, arbalète légère, 10 carreaux, parchemin de dissipation de la magie, 2 parchemins de convocation de monstres I, parchemin de toile, potion de grâce féline, potion de soins légers, potion d'invisibilité, potion de soins modérés, baguette de main brûlante, baguette de rayon affaiblissant.

## GÉRER SON TEMPLE

Diriger un temple demande dévouement, sacrifice et pas mal d'argent. Vivre quotidiennement au contact de ses ouailles permet de récolter suffisamment de dons pour faire fonctionner le temple, mais cela prend beaucoup de temps. Les prêtres aventuriers ne connaissent pas la plupart de ces responsabilités, mais ils n'en ont pas moins des obligations qui se font sentir à des moments exceptionnels. Il arrive que les devoirs quotidiens d'un temple nécessitent l'assistance d'aventuriers pour être menés à bien.

L'argent pour le fonctionnement du temple peut provenir de plusieurs sources. La plus courante est la dîme, qui consiste généralement à donner 10% de son revenu. La dîme peut être donnée volontairement ou prise de force, suivant l'alignement de l'église. Là où une église du bien considère la dîme comme un don, un culte du mal la perçoit comme une invitation à faire preuve de pitié. Dans certains cas, comme dans les théocraties, l'église est autorisée à lever un

impôt (voir les taxes et la dime, p. 155 du *Guide du Maître*). Le pouvoir en place peut aussi financer l'église, en versant des sommes prises dans les caisses de l'état.

## Les dépenses

Certaines églises accumulent les fonds qu'elles collectent et d'autres les investissent. Mais la plupart des revenus sont dépensés, quel que soit l'alignement du culte. Grosso modo, le coût annuel de maintenance des structures d'une église, depuis les oratoires le long des chemins jusqu'aux temples, équivaut à environ 10% des coûts de construction (voir table 5-6 : équipements et services spéciaux, p. 151 du *Guide du Maître*, pour des exemples de coûts).

Toutes les églises cherchent à avoir l'air prospères, populaires et dynamiques. Des objets tels que les nappes d'autel et les braseros (voir Objets sacrés dans le chapitre 1 de ce supplément) doivent être réparés et remplacés toutes les quelques années. Les cierges et l'huile à lampe ont aussi un coût. Suivant l'emplacement du temple, le coût du chauffage peut absorber une bonne partie du budget à lui tout seul.

Chaque église a des besoins spécifiques. Par exemple, un temple de Kord a besoin d'une salle de sport afin que le clergé et les fidèles puissent faire des exercices physiques. Les temples de Wy-Djaz et Boccob ne peuvent se passer d'une bibliothèque magique. Ceux d'Héronéus et Hextor doivent maintenir une armurerie. Les temples de Vecna doivent acheter de l'encre, des parchemins et des plumes et doivent posséder des salles de rangement où entreposer livres, cartes et autres. L'église de Fharlanghn a peu de structures et donc

peu de dépenses pour ses oratoires. Cependant ses prêtres voyagent constamment et les dépenses d'hébergement et de nourriture dans les auberges finissent par peser lourd.

## La charité

La charité représente une partie non négligeable des activités des églises du bien. Cela peut consister en soupes populaires destinées aux pauvres ou en distributions de vêtements à ceux qui ne possèdent que des haillons. Les soins et les sorts peuvent être gratuits. D'autres temples peuvent choisir d'héberger les sans-abris. Les désastres naturels sont les moments où ce qu'il y a de mieux dans chaque église se révèle, tandis que les fidèles s'activent pour apporter toute l'aide possible aux démunis. Tous ces efforts coûtent du temps et de l'argent.

L'approche des églises du mal est très différente. Elles peuvent tenter de miner les efforts des cultes du bien en empoisonnant leurs réserves de nourriture ou en faisant pourrir leurs vêtements. Elles peuvent faire semblant de pratiquer la charité pour mieux kidnapper et réduire en esclavage les malheureux qui espéraient simplement un bol de gruau et une paire de sandales. Elles peuvent tenter de provoquer des catastrophes naturelles. Certaines églises du mal se contentent d'ignorer les pauvres et choisissent d'afficher leur pouvoir et leurs richesses plutôt que de les partager.

## Le soutien aux aventuriers

Les aventuriers représentent un poste de dépense pour certaines églises. Un temple qui les soutient peut très bien les loger, les nourrir et les vêtir. Il peut financer tout ou partie de leur entraînement avant qu'ils ne partent dans une quête pour l'église. Les prêtres peuvent soigner gratuitement, ou à prix réduits. Le temple peut prêter tout ou partie de l'argent nécessaire à acheter l'équipement des aventuriers : montures, rations, armes, armures et même objets magiques. Il peut aussi fournir des informations dont le groupe a besoin. Certaines églises soutiennent un groupe d'aventuriers, d'autres en soutiennent plusieurs et d'autres encore n'acceptent d'aider que les prêtres.

## Se faire connaître

Se faire connaître coûte toujours de l'argent. Bardes et hérauts peuvent atteindre les nouveaux arrivants dans la zone d'influence du temple ainsi que convaincre les membres réticents de la communauté à remplir leurs devoirs religieux. Mais les bannières s'usent et doivent être réparées ou remplacées et il faut aussi lutter contre la propagande des temples rivaux. Une église qui recherche des aventuriers doit payer pour le faire savoir.

## Le personnel

Les membres de l'église ont besoin d'argent eux aussi. Si les prêtres ne vivent pas dans le temple, l'église paye leur logement. Par ailleurs ils ont aussi besoin de vêtements ordinaires, de vêtements de cérémonie, de symboles sacrés, de formations, d'armes et d'armures, et de nourriture. Soit le temple prend en charge les besoins de ses prêtres, soit il leur verse un salaire avec lequel ils doivent vivre. Un temple emploie aussi du



personnel profane pour faire le ménage, ou encore des artisans: charpentiers, forgerons, tisserands, tanneurs, relieurs, et ainsi de suite (voir la table 5-2: salaire des employés, p. 149 du *Guide du Maître*). Suivant l'église, toutes les professions peuvent être représentées au sein du personnel. Beaucoup de temples emploient des guerriers, des paladins, des rôdeurs ou des hommes d'armes pour garder l'argent qu'ils collectent.

## Les revenus

Une église peut faire payer ses services (généralement 100 po ou moins, sauf s'il s'agit d'un service particulier comme un luxueux mariage entre nobles qui dure toute une journée). Les temples organisent des événements qui sont l'occasion de lever des fonds, comme une fête de l'artisanat pour une église du bien. Un culte du mal aura plutôt recours au vol et à l'extorsion, engageant des bandits dans ce but. Dans les églises organisées et hiérarchisées, l'argent peut provenir de paroisses secondaires. Bien entendu cela a aussi un coût car il faut bien sûr rémunérer le responsable local.

Un temple qui possède une bibliothèque ou des archives fait payer un droit d'accès aux documents à chaque recherche. Dans les régions pauvres, les fidèles payent en nature plutôt qu'en or. La dîme d'un fermier peut prendre la forme d'une douzaine d'œufs ou d'un boisseau de blé. Certains n'ont rien d'autre à offrir que leurs services. Une église a beaucoup de besoins et tous les dons sont les bienvenus.

## Les activités de l'église

L'argent n'est qu'une part de ce qui est nécessaire pour faire marcher un temple. Les prêtres et les autres membres du personnel ont des devoirs à remplir. Les prêtres apprennent le dogme et l'histoire de leur foi aux acolytes ainsi qu'aux fidèles. Suivant l'église, cette activité peut prendre quelques heures par semaine ou par jour. De plus, les acolytes doivent être formés. Et ceci non seulement dans les domaines du combat et du lancement de sorts dont ils auront besoin s'ils partent en aventure, mais aussi pour les services religieux et les rites requis par les fidèles.

## Les services et les rites

La plupart des temples tiennent plusieurs services religieux, petits et informels, chaque jour. Les prêtres assument aussi le rôle de conseillers et de confesseurs auprès de leurs ouailles. Le jour de la semaine réputé sacré pour le dieu tutélaire du temple est l'occasion d'organiser un service religieux plus important. Il existe aussi chaque année plusieurs fêtes religieuses majeures propres à chaque culte au cours desquelles le service religieux peut durer toute la journée. Les prêtres sont aussi amenés à organiser des cérémonies pour des événements ponctuels comme les naissances, les mariages ou les décès.

Certaines églises organisent des bénédictions rituelles lors de fêtes spéciales. Par exemple les prêtres d'Héronéus bénissent volontiers les cérémonies militaires ou élèvent des paladins au titre de chevalier. La plupart des religions participent aux couronnements ou aux anoblissements. Les prêtres de haut niveau jouent souvent un rôle de conseiller auprès des autorités locales. S'ils représentent eux-mêmes ces

autorités, ils ajoutent les devoirs de la noblesse à celles de leur culte. Ils doivent écouter les plaintes de leurs sujets, endosser le rôle de juges, collecter les impôts et conduire les négociations. Parce que les cérémonies de mariage, de naissance et d'enterrement ont toutes lieu au temple, celui-ci garde généralement des archives qui restent à la disposition des dirigeants. Ce sont aussi les prêtres qui gèrent les transferts de propriété: successions, dons et dots. Les collecteurs d'impôts se servent de ces informations et d'habitude un prêtre collabore avec eux.

## Les devoirs sacrés

Les prêtres ont aussi des devoirs vis-à-vis d'eux-mêmes. Ils doivent consacrer du temps à la méditation et prier tous les jours, à la fois pour obtenir leurs sorts et pour se rapprocher de leur dieu. Ils s'entraînent au besoin à manier armes et armure. Ils enseignent à d'autres ou suivent des cours. Ils doivent recoudre leurs vêtements, polir leurs symboles sacrés et entretenir leur équipement de guerre.



D'autres tâches encore leur sont assignées par leurs supérieurs ou attendent simplement qu'ils se dévouent — car il faut bien que quelqu'un les prenne en charge. Ces devoirs sont par exemple d'obtenir de meilleurs prix pour les achats de fournitures du temple, de négocier une trêve ou une entraide avec un autre culte qui partage une même date de fête religieuse, s'assurer du soutien magique de magiciens ou ensorceleurs locaux, éclaircir d'obscurs points de dogme ou de l'histoire de l'église, et ainsi de suite. Les prêtres peuvent aussi rechercher de nouveaux sorts ou de nouvelles manières d'utiliser leur magie. Ils peuvent également s'entraîner dans leurs autres classes s'ils sont multiclassés.

Les prêtres sont des lanceurs de sorts. S'ils utilisent leurs pouvoirs au profit d'autrui, ils peuvent se faire payer et ainsi gagner de l'argent pour le temple. Vous trouverez des détails sur les prix des sorts dans le *Guide du Maître* (voir Sorts lancés par des PNJ, p. 149). Les temples et les autels ont besoin de sorts de protection, de soins, de bénédiction, de purification et de consécration.

Dans certains cas ce sont les sorts de divination qui sont à l'ordre du jour. Un magicien ou un ensorceleur peut fournir des sorts de magie profane, supervisé par un prêtre, ou bien un prêtre multiclassé magicien ou ensorceleur peut travailler en collaboration avec le temple. Par exemple, les prêtres reconstituent les stocks d'eau bénite suivant les besoins. Certains temples travaillent à la fabrication d'objets magiques, produisant des armes et des outils pour la défense et l'expansion de l'église (voir Dons de création d'objets, p. 77 du *Manuel des Joueurs*, et Création d'objets magiques, p. 241 du *Guide du Maître*, pour les coûts de fabrication).

D'autres devoirs sont plus rares. Le sort de miracle est rarement demandé, mais une divination permet parfois de prévoir un désastre avant qu'il ne se produise. Il arrive aussi que les églises s'affrontent entre elles au cours de batailles magiques ou conventionnelles. Suivant le culte, un prêtre peut être détaché pour accompagner une expédition militaire. L'emplacement d'un nouveau lieu de culte peut nécessiter le lancement d'un sort de sanctification. C'est au chef du temple, s'il y en a un, de décider quelles requêtes nécessitent l'envoi d'un prêtre et lequel envoyer.

Certaines églises très hiérarchisées organisent des réunions régulières, au moins une fois par an, et au plus quatre fois par an. Chaque temple doit envoyer au temple principal une délégation qui y passe plusieurs jours en prières et en discussions. Les sujets abordés vont des événements qui affectent actuellement l'église, jusqu'à d'obscurs points de dogme.

## Les prêtres aventuriers

Les prêtres aventuriers n'ont généralement pas à se soucier de savoir comment sont dépensés les fonds du temple, ou quel prêtre assure le service religieux de midi. Sauf s'ils ont la responsabilité de fonder un nouveau temple et que pendant quelque temps ils sont le seul prêtre présent. Dans ce cas ils doivent s'inquiéter d'où vient l'argent, car l'église compte sur eux pour collecter les fonds ou protéger la dime royale.

Beaucoup de devoirs de courte durée peuvent reposer sur les épaules d'aventuriers. Un temple peut demander à un prêtre et ses compagnons d'assurer sa protection car le grand prêtre soupçonne un culte du mal local de préparer une attaque. Le groupe peut aussi se voir confier la protection d'un convoi contenant des reliques sacrées d'une grande valeur. Cette valeur n'étant bien souvent que religieuse d'ailleurs.

Les prêtres aventuriers représentent l'ensemble de l'église aux yeux des profanes. Il n'est donc pas rare que les fidèles leur demandent de menus services tels que la conduite d'une cérémonie de mariage ou le lancement de sorts bénéfiques ou de soins. Les prêtres peuvent demander une rémunération, mais celle-ci est le plus souvent versée en nature et s'il est question d'argent, il est bon que le prêtre se rappelle que tout l'argent revient au temple.

Un prêtre aventurier peut se retrouver mêlé à des tractations diplomatiques, si un dirigeant local souhaite discrètement bénéficier d'un conseiller religieux sans que l'on s'aperçoive pour autant de l'absence d'un prêtre du cru. Un prêtre aventurier peut posséder une compétence temporairement nécessaire à un temple isolé où il sera amené à diriger des services religieux pendant son séjour.

Les temples constituent une part vitale de la vie quotidienne. Les prêtres fournissent services et soutien à leurs ouailles et aux aventuriers. Des maîtres de donjons expérimentés peuvent utiliser les devoirs cléricaux comme point de départ de leurs aventures.



# CHAPITRE 3: CLASSES DE PRESTIGE

Présentées dans le *Guide du Maître*, les classes de prestiges sont des classes de personnage auxquelles on ne peut accéder qu'en satisfaisant à plusieurs conditions. Celles-ci sont détaillées dans le paragraphe consacré à chaque classe de prestige. Sauf indication contraire, les règles normales de multiclassage s'appliquent lorsque vous choisissez d'adopter une classe de prestige.

De façon générale, les classes décrites dans ce chapitre sont analogues aux classes de prêtre et de paladin, c'est-à-dire que la progression du personnage est étroitement liée à la faveur de la divinité tutélaire qu'il a choisie. Si un personnage ayant choisi une des classes de prestige décrites dans ce chapitre viole grossièrement le code de conduite prescrit par sa divinité (en agissant au mépris de l'alignement divin, voire des idéaux ou des objectifs de la classe de prestige concernée), il perdra tous ses sorts et ses caractéristiques de classe et ne pourra plus progresser dans la classe de prestige ou même en tant que prêtre ou paladin. Cette condition ne prendra fin qu'au prix d'un repentir sincère (voir la description du sort *pénitence*, p. 243 du *Manuel des Joueurs*)

## CHASSEUR DE MORTS-VIVANTS

Le chasseur de morts-vivants poursuit sans répit, nuit après nuit, l'objet de sa haine. Le mort-vivant, sous toutes ses formes, est son ennemi juré; il veut purger le pays de sa présence à tout jamais.

Il dispose de nombreux moyens pour affronter de telles créatures. Sa valeur au combat égale celle de nombreux guerriers et, afin de faciliter sa traque, il possède de multiples sorts et pouvoirs, fruits de son lien avec l'énergie positive. La plupart des chasseurs de morts-vivants sont, à l'origine, des prêtres ou des paladins. Toutefois, les guerriers, rôdeurs, moines, druides ou même barbares sont d'excellentes recrues pour les chasseurs; ruse et discrétion font du roublard ou du barde un ennemi dont les morts-vivants ne peuvent prévoir la venue. Les ensorceleurs et les magiciens (en particulier ceux d'entre eux qui ont accumulé quelques niveaux en tant que prêtre ou paladin) ont bien des avantages lorsqu'il s'agit

de combattre les morts-vivants et il convient donc de ne pas ignorer leur potentiel en tant que chasseurs de morts-vivants.

Les PNJ appartenant à cette classe de prestige sont des solitaires, silencieux et totalement dévoués à leur cause. Ils pourraient raconter la terrible histoire, le profond traumatisme qui a fait naître une telle haine des morts-vivants en eux, mais bien peu sont prêts à divulguer ce secret aux personnes qu'ils rencontrent dans leur errance de ville en ville. Dans les lieux où de nombreux esprits errent sans repos et où les anciens cadavres marchent en grand nombre, les chasseurs se regroupent en congrégations secrètes telles que la Maison des morts, rassemblant leur force avant d'attaquer leurs ennemis de façon coordonnée.

**Dés de vie:** d8.

### Conditions

Pour devenir un chasseur de morts-vivants, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Alignement:** ne peut être mauvais.

**Bonus de base à l'attaque:** +5.

**Connaissance (morts-vivants):** degré de maîtrise de 5.

**Spécial:** pouvoir de renvoi des morts-vivants.

**Marque de la non-vie:** le personnage doit avoir perdu un niveau, ou subi un affaiblissement de caractéristique, de façon permanente et ceci du fait d'une créature morte-vivante. Tous les chasseurs de morts-vivants portent en eux cette cicatrice.

### Compétences de classe

Les compétences du chasseur de morts-vivants (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Concentration (Con), Connaissance (religion), Connaissance (morts-vivants), Équitation (Dex), Fouille (Int), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

### Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de chasseur de morts-vivants:

**Armes et armures.** Un chasseur de morts-vivants maîtrise toutes les armes courantes et de guerre. Il est entraîné au port des boucliers et de toutes les armures.

TABLE 3-1 : CHASSEUR DE MORTS-VIVANTS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	0	+2	0	Détection des morts-vivants	0	—	—	—
2	+2	0	+3	0	Châtiment des morts-vivants	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Rejet de la mort	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1		1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Vraie mort	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Emprise sur les morts-vivants	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2		2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Explosion d'énergie positive	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Vie scellée	2	2	2	1

**Sorts.** Le chasseur de morts-vivants obtient le pouvoir de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter un sort, il doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un chasseur de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le DD des sorts du chasseur est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un chasseur a « — » dans la table comme nombre de sorts pour un niveau donné, il ne peut pas jeter de sorts de ce niveau. S'il a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), le chasseur de morts-vivants ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du chasseur de morts-vivants apparaît plus loin, il peut y choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins).

**Détection des morts-vivants (Mag).** Le chasseur de morts-vivants peut détecter les morts-vivants à volonté. Ce pouvoir est identique au sort *détection des morts-vivants*.

**Châtiment des morts-vivants (Sur).** Une fois par jour, un chasseur de morts-vivants de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier un mort-vivant avec une attaque de corps à corps normale. Dans ces conditions, il ajoute son bonus de Sagesse (s'il est positif) au résultat du jet d'attaque et, en cas de coup porté, il inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau. Par exemple, un chasseur de morts-vivants de niveau 8 armé d'une épée longue infligera 1d8+8 points de dégâts, plus les bonus que peuvent lui conférer sa Force et d'autres effets magiques. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas un mort-vivant, le pouvoir ne se déclenche pas mais il a « dépensé » une tentative. *Note* : un paladin/chasseur de morts-vivants peut le même jour châtier le Mal et châtier les morts-vivants. Potentiellement, les deux peuvent être effectués sur la même cible (s'il s'agit d'un mort-vivant d'alignement mauvais).

**Rejet de la mort (Ext).** Au 3<sup>e</sup> niveau, le chasseur de morts-vivants applique son modificateur de Sagesse (s'il est positif) comme bonus à ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets employés par les morts-vivants. En ce qui concerne les jets de Volonté, cela équivaut à doubler le bonus de Sagesse.

**Vraie mort (Sur).** Les morts-vivants vaincus par un chasseur de morts-vivants ayant atteint le 5<sup>e</sup> niveau, que ce soit par le biais de sorts ou d'attaques de corps à corps, ne peuvent jamais renaître sous forme de morts-vivants. Ils sont détruits pour de bon.

**Emprise sur les morts-vivants.** Au 6<sup>e</sup> niveau, le chasseur de morts-vivants acquiert le don Emprise sur les morts-vivants en tant que don supplémentaire, ce qui lui permet d'effectuer quatre tentatives de renvoi par jour, en sus de son total normal.

**Explosion d'énergie positive (Sur).** Au 8<sup>e</sup> niveau, un chasseur de morts-vivants peut créer une explosion d'énergie positive en sacrifiant deux tentatives de renvoi. Cette explosion inflige 1d6 points de dégâts par niveau de chasseur de morts-vivants à tous les morts-vivants présents dans un rayon de 35 m autour de lui. Les morts-vivants affectés peuvent effectuer un jet de Réflexes (avec un DD de 10 + le niveau de chasseur du PJ). S'il est réussi, les dégâts sont réduits de moitié.

**Vie scellée (Sur).** Un chasseur de morts-vivants ayant atteint le 10<sup>e</sup> niveau ne peut plus perdre de niveaux à cause d'effets d'absorption d'énergie. Néanmoins, la mort (et d'autres sources amenant des pénalités de points d'expérience ou de niveau) affecte toujours le personnage sur ce plan.

## Liste des sorts du chasseur de morts-vivants

Voici la liste des sorts que les chasseurs de morts-vivants peuvent préparer :

1<sup>er</sup> : *arme magique, invisibilité pour les morts-vivants, regain d'assurance, soins légers.*

2<sup>e</sup> : *force de taureau, flamme éternelle, soins modérés, vision dans le noir.*

3<sup>e</sup> : *immobilisation de morts-vivants, lumière brûlante, protection contre les énergies destructives, soins importants.*

4<sup>e</sup> : *liberté de mouvement, protection contre la mort, soins intensifs.*

## CHEVALIER DU CALICE

Une noble organisation de chevaliers d'élite se voue à la lutte contre les démons : appelés les chevaliers du Calice, ils sont animés d'une haine religieuse envers ces créatures, véritables incarnations du chaos et du mal et cherchent à acquérir les méthodes et les pouvoirs nécessaires pour mener à bien cette croisade.

Il est évident que vu les conditions requises, les personnages dignes de rejoindre les rangs des chevaliers du Calice sont souvent des paladins/rôdeurs ou des prêtres/rôdeurs. Cependant, même un nombre très réduit de niveaux dans ces classes de personnage peut permettre à d'autres PJ d'y parvenir, roublards, guerriers, voire magiciens ou ensorceleurs. Toutefois, la croisade de l'ordre attire rarement ces deux dernières classes, qui doivent de toute façon atteindre des niveaux élevés pour pouvoir remplir les conditions nécessaires. C'est également le cas des moines et des bardes, peu enclins à se lancer dans l'extermination de démons.

Les chevaliers du Calice restent souvent des croisés solitaires qui ne gardent qu'un contact informel avec leur ordre. Un PNJ chevalier peut, à l'occasion, rassembler un groupe d'aventuriers autour de lui pour le soutenir au combat. Un chevalier du Calice peut ainsi devenir l'allié temporaire d'une compagnie d'aventuriers qui engage une expédition contre un démon.

Dés de vie : d12.

## Conditions

Pour devenir un chevalier du Calice, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement** : loyal bon.

**Bonus de base à l'attaque** : +8.

**Connaissance (religion)** : degré de maîtrise de 10.

**Connaissance (plans)** : degré de maîtrise de 5.

**Sorts** : pouvoir de lancer des sorts divins, dont *protection contre le Mal*.

**Équipement** : doit posséder un harnois magique (avec un bonus de +1 ou mieux).

**Spécial** : les démons doivent faire partie de sa liste d'ennemis jurés. Le personnage doit déjà avoir vaincu (ou renvoyé dans son plan d'origine) un démon.

TABLE 3-2: CHEVALIER DU CALICE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	0	+2	+2	Destruction des démons +1/+1d6, condamnation des démons	0	—	—	—
2	+2	0	+3	+3	Bravoure céleste	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Destruction des démons +2/+2d6	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+4		1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+4	Dévotion céleste	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+5	Destruction des démons +3/+3d6	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+5		2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+6	Aura consacrée	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+6	Destruction des démons +4/+4d6	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+7	Aura divine	2	2	2	1

## Compétences de classe

Les compétences du chevalier du Calice (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (religion) (Int), Connaissance (plans) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de chevalier du Calice :

**Armes et armures.** Un chevalier du Calice maîtrise toutes les armes courantes et de guerre. Il est entraîné au port de toutes les armures et des boucliers.

**Destruction de démons.** Les chevaliers du Calice disposent d'un certain nombre d'avantages lorsqu'ils affrontent des démons. Un chevalier du 1<sup>er</sup> niveau bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 sur ses jets d'attaque contre les démons. S'il réussit son attaque, il inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires grâce à ses connaissances en matière de démons. Ces bonus augmentent à mesure que le chevalier gagne des niveaux, comme on peut le voir sur la table 3-2.

Le bonus d'aptitude des chevaliers du Calice s'applique également sur les jets de Détection, Intimidation, Perception auditive et Psychologie quand ces compétences sont utilisées contre des démons. De même, les jets de Volonté contre les attaques démoniaques sont majorés de ce bonus, ainsi que les jets de caractéristique en opposition avec un démon.

Ces bonus se cumulent tous avec le bonus d'ennemi juré du chevalier.

**Condamnation des démons (Sur).** Les chevaliers du Calice peuvent condamner les démons, d'une façon très similaire au renvoi des morts-vivants dont disposent les prêtres. Plutôt que de l'énergie positive, le chevalier canalise l'énergie des plans célestes bons loyaux.

Tout comme un prêtre, le chevalier effectue un jet de Charisme et consulte la table 8-16, p. 140 du *Manuel des Joueurs*. Toutefois, il utilise son niveau total de personnage et pas seulement son niveau de chevalier pour déterminer le démon le plus puissant qu'il peut affecter. Il jette ensuite 2d6 + son niveau de chevalier du Calice +

son modificateur de Charisme pour déterminer le nombre de DV de démons qu'il affecte. Cette procédure signifie qu'un seul démon puissant sera probablement affecté par le pouvoir, mais qu'il est difficile de condamner un grand nombre de ces créatures.

Un démon condamné est étourdi par le pouvoir sacré du chevalier. Les créatures étourdies perdent leur (éventuel) bonus de Dextérité à la CA et ne peuvent effectuer aucune action. Leurs adversaires disposent d'un bonus de circonstances de +2 pour les jets d'attaque qui les visent. Si un chevalier du Calice attaque un démon condamné, ce dernier peut de nouveau agir normalement à son tour de jeu.

Si le niveau de personnage du chevalier du Calice est égal ou supérieur au double des DV des démons visés par la condamnation, ils sont renvoyés sur leur plan d'origine. Un chevalier du Calice peut faire appel à ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3+ son modificateur de Charisme. Ces tentatives de condamnation sont distinctes des tentatives de renvoi et un compte séparé doit être tenu.

**Sorts.** Un chevalier du Calice a le pouvoir de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter un sort, il doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un chevalier de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le DD des sorts du chevalier est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un chevalier du Calice a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), il ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du chevalier apparaît plus loin, il peut y choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins).

**Dons d'École de prédilection et d'Efficacité des sorts accrue.** Les chevaliers du Calice acquièrent automatiquement les avantages liés à ces dons dès lors qu'ils désignent un démon comme cible de l'un de leurs sorts. Le DD de ces sorts est majoré de 2 et le chevalier obtient un +2 sur ses jets de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie du démon visé.

**Bravoure céleste (Sur).** Un chevalier du Calice ayant atteint le 2<sup>e</sup> niveau est immunisé aux effets de peur créés ou lancés par les démons. Les alliés du chevalier se trouvant à moins de 3,50 m de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur leurs jets de sauvegarde contre ces mêmes effets.

**Dévotion céleste (Sur).** Au 5<sup>e</sup> niveau, un chevalier du Calice acquiert l'immunité contre les sorts et les effets de l'école d'enchantement invoqués par les démons, y compris les *charmes* et *suggestions*. Les alliés du chevalier se trouvant à moins de 3,50 m de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur leurs jets de sauvegarde contre ces mêmes effets.

**Aura consacrée (Sur).** À partir du niveau 8, il émane d'un chevalier du Calice un effet permanent analogue à un sort de *consécration* dans un rayon de 6,50 m. Si le chevalier se trouve dans la zone d'effet d'un sort de *profanation*, les deux effets sont annulés jusqu'à ce que le chevalier quitte le lieu ou que le sort de *profanation* prenne fin. Si l'endroit profané renferme un autel ou tout autre objet dédié à une divinité maléfique, l'augmentation du malus de malfaisance est annulée tant que le chevalier est présent: les malus de renvoi sont réduits à -3 et les morts-vivants n'ont que le bonus normal de malfaisance de +1 à leurs jets.

**Aura divine (Sur).** Au 10<sup>e</sup> niveau, un chevalier du Calice acquiert le pouvoir de créer une *aura divine* autour de lui (exclusivement) dès lors qu'il est engagé au combat contre un ou plusieurs démons. L'effet de l'aura est identique à celui du sort *aura divine* lancé par un prêtre de 10<sup>e</sup> niveau, à ceci près que seules les attaques, les sorts et les tentatives de possession ou d'influence magique provenant de démons sont affectées par ce pouvoir, et que seules ces créatures peuvent être frappées de cécité lorsqu'elles réussissent une attaque contre le chevalier du Calice.

## Liste des sorts du chevalier du Calice

Voici la liste des sorts que les chevaliers du Calice peuvent préparer:

1<sup>e</sup>: *anathème, arme magique, bénédiction d'arme, bénédiction de l'eau, convocation de monstres I, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Mal, regain d'assurance.*

2<sup>e</sup>: *aide, alignement indétectable, arme spirituelle, cacophonie, consécration, convocation de monstres II, endurance, force de taureau, résistance aux énergies destructives, zèle†.*

3<sup>e</sup>: *cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, cri, dissipation de la magie, lumière brûlante, négation de l'invisibilité, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives.*

4<sup>e</sup>: *allié d'outreplan, ancre dimensionnelle, arme divine†, arme magique supérieure, aspect divin mineur†, châtement divin, détection du mensonge, rejet du Mal, renvoi.*

† Ces nouveaux sorts sont décrits au chapitre 4: magie divine.

## CHEVALIER DU CERCLE MÉDIAN

Ces chevaliers sont membres de l'organisation des Scrutateurs célestes (voir le chapitre 2 de ce guide). Une fois l'ordination achevée, les chevaliers du Cercle médian acceptent les strictes exigences de leur charge et entreprennent d'importantes missions. Ils assurent la sécurité des chapitres des Scrutateurs célestes et peuvent rendre ce même service aux alliés de l'ordre. Puisque les Scrutateurs célestes accueillent au sein de leur congrégation toutes sortes de personnages, quelles que soient leurs classes, les chevaliers du Cercle médian invitent souvent les aventuriers (bons et honorables) ou les maîtres astronomes qui ont servi au sein du Cercle externe depuis des années à les rejoindre. Les chevaliers proposent fréquemment missions et quêtes aux aventuriers du Cercle externe, et dirigent parfois ces expéditions. Si une entreprise est trop importante pour que des personnes non assermentées envers les Scrutateurs célestes en aient connaissance, les chevaliers du Cercle médian peuvent s'en voir assigner la responsabilité, dans le secret et sous le couvert d'une occupation plus officielle.

Les chevaliers du Cercle médian reçoivent les instructions du Cercle interne par le biais de messages secrets et de pigeons voyageurs. Ils sont donc familiarisés avec les animaux comme avec les énigmes et la cryptographie. De même, leur habitude des prophéties et des différentes méthodes de divination du futur leur a permis de développer d'impressionnants pouvoirs d'intuition et de prédiction.

Les chevaliers PNJ du Cercle médian peuvent proposer diverses quêtes aux personnages. Habituellement aimables et cordiaux, ils restent évasifs quant à l'ordre et ses méthodes. Si on leur demande pourquoi les Scrutateurs célestes ont décidé d'organiser une quelconque expédition, les chevaliers évoqueront le mouvement des étoiles sans le ciel et l'interprétation de ces déplacements. Et si des chevaliers du Cercle médian entament une quête avec des personnes qui n'appartiennent pas au Cercle externe, ils ne discuteront jamais ouvertement des tenants et aboutissants de cette mission.

Dés de vie: d10.

## Conditions

Pour devenir un chevalier du Cercle médian, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Alignement:** loyal bon ou neutre bon.

TABLE 3-3: CHEVALIER DU CERCLE MÉDIAN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour		
						1 <sup>e</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
1	+1	0	0	+2	Sens du combat +2, Combat en aveugle	0	—	—
2	+2	0	0	+3	<i>Don des langues</i>	0	—	—
3	+3	+1	+1	+3	<i>Coup au but 1/jour</i>	1	—	—
4	+4	+1	+1	+4		1	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Sens du combat +4	1	0	—
6	+6	+2	+2	+5	<i>Coup au but 2/jour</i>	1	0	—
7	+7	+2	+2	+5		1	1	—
8	+8	+2	+2	+6		1	1	0
9	+9	+3	+3	+6	<i>Coup au but 3/jour</i>	1	1	1
10	+10	+3	+3	+7	Sens du combat +6	1	1	1

- Bonus de base à l'attaque:** +6.  
**Dressage:** degré de maîtrise de 7.  
**Langage secret:** degré de maîtrise de 4.  
**Renseignements:** degré de maîtrise de 4.

## Compétences de classe

Les compétences du chevalier du Cercle médian (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Concentration (Con), Connaissance (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Langage secret (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de chevalier du Cercle médian:

**Armes et armures.** Un chevalier du Cercle médian maîtrise toutes les armes courantes et de guerre. Il est entraîné au port de toutes les armures et des boucliers.

**Sorts.** Pour pouvoir jeter un sort, un chevalier du Cercle médian doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un chevalier de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le DD des sorts du chevalier est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un chevalier a «0» sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), il ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du chevalier du Cercle médian apparaît plus loin, il y choisit les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins).

Le niveau de lanceur de sorts d'un chevalier est égal à la moitié de son niveau de chevalier du Cercle médian.

**Combat en aveugle.** Un chevalier du Cercle médian obtient gratuitement ce don dès le 1<sup>er</sup> niveau.

**Sens du combat (Ext).** Un chevalier du Cercle médian peut désigner un seul et unique adversaire au combat. Contre l'ennemi ainsi défini, le chevalier obtient un bonus d'intuition de +2 à sa CA et à ses jets d'attaque. Au 5<sup>e</sup> niveau, ce bonus passe à +4 et enfin, au 10<sup>e</sup> niveau, le chevalier voit son sens du combat atteindre +6.

**Don des langues (Mag):** Puisqu'ils sont les yeux et les oreilles des Scrutateurs célestes, les chevaliers du Cercle médian doivent pouvoir communiquer avec tous ceux qu'ils rencontrent. Aussi, à partir du 2<sup>e</sup> niveau, un chevalier peut utiliser *don des langues* un nombre de fois égal à son niveau de chevalier, majoré de son bonus de Charisme.

**Coup au but (Mag):** Au 3<sup>e</sup> niveau, un chevalier du Cercle médian peut faire un *coup au but* une fois par jour. Il peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour lorsqu'il atteint le 6<sup>e</sup> niveau, puis trois fois par jour quand il parvient au niveau 9.

**Note de multiclassage.** Un paladin qui adopte cette classe de prestige peut librement continuer sa progression en tant que paladin.

## Liste des sorts du chevalier du Cercle médian

Voici la liste des sorts que les chevaliers du Cercle médian peuvent préparer:

1<sup>er</sup>: *arme magique, bénédiction, bénédiction d'arme, détection des morts-vivants, détection du poison, faveur divine, lecture de la magie, protection contre le mal, soins légers.*

2<sup>e</sup>: *alignement indétectable, augure, protection d'autrui.*

3<sup>e</sup>: *arme magique supérieure, détection du mensonge, dissipation de la magie, prière, soins modérés.*

### Le Cercle interne

Pour atteindre le Cercle interne, il est nécessaire d'avoir acquis au moins un niveau de paladin et de pouvoir en gagner d'autres (et donc être loyal bon, avoir fait pénitence pour toute violation du code et ne pas avoir acquis de niveaux dans une classe qui empêche toute progression future en tant que paladin).

## CONTEMPLATIF

Aucune joie n'est plus profonde pour le serviteur d'une divinité que ces rares moments où la présence de celle-ci se fait tangible, réelle, qu'il sent les ondes de son pouvoir lui traverser le corps et que son âme s'élève comme jamais auparavant. Pour certains, le désir de retrouver cette sensation est si puissant qu'ils y vouent leur vie, espérant approcher de nouveau l'essence de leur divinité tutélaire par une existence de contemplation.

En passant des heures en méditation et en prière, ces fidèles adorateurs purifient leur âme et tentent de la rendre digne du contact divin. Bien que certains contemplatifs se retirent du monde pour des retraites solitaires, d'autres restent actifs et partent même à l'aventure, car ils pensent que la vraie proximité avec la divinité ne viendra qu'en accomplissant sa volonté parmi les mortels. En retour, ils voient se purifier et se parfaire leur esprit, leur corps et leur âme, avant d'être finalement élevés vers une union mystique avec l'être divin.

Quelques contemplatifs, plutôt que de dévouer leur vie à une divinité, s'astreignent à une conformité totale vis-à-vis d'un autre principe abstrait, comme l'alignement. Leur mission n'est pas moins sacrée que celle des contemplatifs fidèles à un dieu tutélaire et leurs méthodes sont pour l'essentiel identiques. Beaucoup vivent une existence de philosophes itinérants, prêchant leur doctrine dans les écoles ou les marchés des villes qu'ils traversent, espérant contribuer à l'élévation des masses.

La plupart des contemplatifs sont des prêtres, bien que les paladins soient souvent attirés par cette voie mystique. Les membres des autres classes manquent souvent de la dévotion nécessaire (envers un dieu ou une philosophie) pour entreprendre un tel voyage spirituel.

Un ermite reclus, le chef d'une église ou le champion exalté de sa divinité sont des exemples de contemplatifs PNJ. Un tel personnage pourrait détenir ce dont un groupe de personnages-joueurs a besoin (une sainte relique, un savoir sacré ou simplement un sort de haut niveau que les prêtres locaux ne peuvent lancer).

**Dés de vie:** d6.

### Les Scrutateurs célestes

Les Scrutateurs célestes ne prélèvent qu'une dîme minimale sur les membres des Cercles interne et médian, car ils sont principalement subventionnés par le biais de dons privés effectués par de riches chevaliers de l'ordre. En échange, ils offrent le gîte, le couvert et l'assistance (par exemple, pour aider un paladin dans sa quête d'un destrier), et vont parfois jusqu'à équiper en objets magiques ceux qui se lancent dans des quêtes d'importance capitale.

## Conditions

Pour devenir un contemplatif, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Connaissance (religion) :** degré de maîtrise de 13.

**Spécial :** le personnage doit avoir vécu un contact direct soit avec sa divinité tutélaire ou un serviteur proche de celle-ci, soit avec un être illuminé qui incarne les principes les plus purs d'un alignement (un solar, par exemple).

## Compétences de classe

Les compétences du contemplatif (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Scrutation (Int, exclusif) et Sens de l'orientation (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de contemplatif :

**Armes et armures.** Les contemplatifs savent manier les armes courantes. Ils ne sont entraînés ni au port d'une armure, ni d'un bouclier, mais en ont parfois la maîtrise grâce à leur classe précédente.

**Domaine de prestige (Ext).** Lorsqu'il adopte la classe de contemplatif, et également au 6<sup>e</sup> niveau, le personnage gagne l'accès à un domaine de prestige de son choix (voir le chapitre 4 : magie divine). Il peut sélectionner n'importe quel domaine auquel il a droit par son alignement ou sa divinité, qu'il s'agisse de l'un des nouveaux domaines de prestige ou de l'un des domaines décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Le personnage reçoit le pouvoir accordé et peut choisir les sorts qui en font partie comme sorts de domaine.

**Santé divine (Ext).** Un contemplatif est immunisé à toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la lycanthropie ou la putréfaction transmise par les momies.

**Sorts.** Un contemplatif qui était auparavant un lanceur de sorts divins poursuit sa progression parallèlement à la voie du contemplatif. Aussi, lorsqu'il gagne un niveau de contemplatif, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins (à noter qu'il ne

gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, des *guérisons des maladies* plus fréquentes, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de contemplatif à celui de sa classe de lanceur de sorts divins pour déterminer le nombre de sorts auxquels il a droit chaque jour.

Par exemple, si Thérèse, une prêtresse de 11<sup>e</sup> niveau, gagne un niveau de contemplative, elle acquiert le nombre de sorts par jour d'un prêtre de 12<sup>e</sup> niveau, mais utilise, pour tous les autres aspects de sa progression (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde), la table des contemplatifs. Si par la suite, elle décide de gagner un niveau de prêtre (ce qui fait d'elle une prêtresse 12<sup>e</sup> niveau/contemplative 1<sup>er</sup> niveau), elle obtiendra les sorts divins d'un prêtre de 13<sup>e</sup> niveau.

Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts divins avant de devenir un contemplatif, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de contemplatif afin de déterminer le nombre de sorts divins qu'il peut lancer par jour.

Si le contemplatif n'appartenait pas à une classe capable de lancer des sorts divins, il gagne le pouvoir de lancer des sorts divins exactement comme un prêtre de sa divinité. Sa progression en matière de sorts est la même que celle d'un prêtre.

**Esprit insaisissable (Ext).** Au 2<sup>e</sup> niveau, un contemplatif obtient le pouvoir de repousser les effets magiques qui pourraient le contrôler ou le contraindre. Si un contemplatif doté de ce pouvoir est affecté par un enchantement et échoue à son jet de sauvegarde, il peut recommencer son jet un round plus tard. Cette chance supplémentaire ne s'applique qu'une fois par attaque.

**Plénitude divine (Sur).** Au 3<sup>e</sup> niveau, un contemplatif gagne le pouvoir de soigner ses propres blessures, ce qui s'ajoute toute autre capacité de guérison qu'il pourrait avoir par ailleurs. Il peut se soigner à hauteur de deux fois son niveau actuel (en points de vie) chaque jour, et répartir ces points en plusieurs utilisations du pouvoir.

**Corps divin (Sur).** Au 6<sup>e</sup> niveau, un contemplatif devient immunisé à tous les types de poison ou venins.

**Âme divine (Sur).** Au 7<sup>e</sup> niveau, un contemplatif se voit doté d'une résistance à la magie, déterminée de la façon suivante : 10+ le niveau de contemplatif. Pour affecter le contemplatif avec un sort, le lanceur doit réussir un jet supérieur à cette résistance avec 1d20+ son propre niveau de jeteur de sorts.

TABLE 3-4 : CONTEMPLATIF

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	Premier domaine de prestige, santé divine	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	0	0	+3	Esprit insaisissable	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Plénitude divine	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4		+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Corps divin	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Second domaine de prestige	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Âme divine	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6		+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Corps inaltérable	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Union mystique	+1 niveau dans la classe existante



formés par leur église pour cette tâche. Les organisations religieuses choisissent exclusivement ceux qui montrent une dévotion sans faille à combattre les Extérieurs maléfiques, tout en faisant preuve d'une foi et d'une dévotion exemplaires. Il arrive qu'un magicien remplisse ces conditions dans une église tolérante envers la magie profane, mais de façon générale, les autres classes de personnage choisissent rarement de devenir exorcistes consacrés.

Les exorcistes PNJ sont généralement des solitaires, voyageant de ville en ville au service de l'église qu'ils servent. Leurs services sont très recherchés car ce sont des professionnels hautement qualifiés, mais il existe peu de cités où un exorciste consacré soit utile en permanence.

**Dés de vie :** d8.

## Conditions

Pour devenir un exorciste consacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement :** n'importe quel alignement bon.

**Connaissance (plans) :** degré de maîtrise de 7.

**Connaissance (religion) :** degré de maîtrise de 10.

**Sorts :** pouvoir de lancer *renvoi* ou *rejet du Mal*.

**Spécial :** Pour pouvoir rejoindre cette classe de prestige, il faut obtenir l'ordination au sein d'une église ou d'un ordre qui comprend des exorcistes sacrés. Seuls des personnages jugés par cette église comme exemplaires dans leur dévotion, leur foi, leur moralité et leur force de volonté pourront être élevés au rang d'exorcistes consacrés.

## Compétences de classe

Les compétences de l'exorciste consacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (plans) (Int), Connaissance (mystères) (Int), Connaissance (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int, exclusif). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe d'exorciste consacré.

**Armes et armures.** L'exorciste consacré est formé au maniement des armes courantes. Il n'est pas entraîné au port des armures ou des boucliers, mais il en a habituellement la maîtrise par le biais de sa précédente classe de personnage.

**Sorts.** Un exorciste consacré poursuit sa progression dans le lancement de sorts parallèlement à l'acquisition des talents liés à l'exorcisme. Aussi, lorsqu'il gagne un niveau d'exorciste, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, des *guérisons des maladies* plus fréquentes, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau d'exorciste à celui de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer les sorts auxquels il a droit.

## EXORCISTE CONSACRÉ

Les exorcistes consacrés espèrent chasser les forces spirituelles du mal, les empêchant de porter préjudice aux corps et aux âmes des mortels. Par la danse, les battements de tambour, les coups sur la plante des pieds, l'usage immodéré de l'eau bénite ou toute autre méthode, ils tentent d'accomplir cette mission avec sérieux et piété. Si tous les exorcistes ne sont pas sinistres et austères, il est vrai que la plupart d'entre eux adoptent ce comportement. Mais leur détermination sans faille à combattre le mal (et les pouvoirs spéciaux qui leur sont conférés) compense aisément ce manque d'humour. Nombreux sont les paladins et les prêtres spécialement

Par exemple, si Delliva, une prêtresse de 8<sup>e</sup> niveau, gagne un niveau d'exorciste, elle acquiert le nombre de sorts par jour d'un prêtre de 9<sup>e</sup> niveau, mais utilise, pour tous les autres aspects de sa progression (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde), la table des exorcistes consacrés. Si par la suite, elle décide de gagner un niveau de prêtre (ce qui fait d'elle une prêtresse niveau 9/exorciste consacrée niveau 1), elle obtiendra les sorts divins d'un prêtre de 10<sup>e</sup> niveau.

Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant d'adopter cette classe de prestige, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau d'exorciste consacré afin de déterminer quels sorts il peut lancer.

**Domaine de prestige.** Lorsqu'un personnage devient un exorciste consacré, il obtient l'accès au domaine de l'Exorcisme, un domaine de prestige décrit dans le chapitre 4 : magie divine. Le personnage reçoit le pouvoir accordé associé au domaine (le pouvoir de forcer l'esprit malin auteur d'une possession à quitter le corps qu'il habite) et peut choisir les sorts qui en font partie en tant que sorts de domaine.

**Ennemis privilégiés (Ext).** L'exorciste consacré doit désigner soit les morts-vivants, soit les Extérieurs comme ennemis privilégiés. Des études intensives et un entraînement spécial donnent à l'exorciste un bonus d'aptitude de +1 pour les jets de Bluff, de Détection, d'Intimidation, de Perception auditive et de Psychologie, ainsi qu'aux jets de lanceur de sorts nécessaires pour vaincre la résistance à la magie de l'ennemi privilégié. Au 4<sup>e</sup> niveau, ce bonus monte à +2, et au 8<sup>e</sup> niveau, il atteint +3.

**Renvoi des morts-vivants (Sur).** Les exorcistes consacrés disposent du même pouvoir que les prêtres vis-à-vis des morts-vivants. Un exorciste ayant des niveaux de prêtre ou de paladin peut les ajouter (en tenant compte du -2 pour les niveaux de paladin) à ceux d'exorciste pour déterminer son niveau réel en matière de renvois.

**Résistance à la possession (Ext).** Les exorcistes consacrés ayant atteint le 2<sup>e</sup> niveau bénéficient d'un bonus de sainteté de +4 sur les jets de sauvegarde contre les sorts de possession et les pouvoirs similaires (y compris le pouvoir de possession des fantômes) et d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de dissipation effectués contre de tels effets. En outre, ils acquièrent un bonus de sainteté de +2 pour leurs jets de sauvegarde contre tous les sorts et les effets de charme et de coercition employés par les Extérieurs maléfiques ou les morts-vivants.

**Détection du Mal (Mag).** Un exorciste consacré de niveau 2 peut détecter le mal à volonté, c'est un pouvoir identique au sort *détection du Mal*.

**Emprise sur les morts-vivants.** Aux niveaux 3, 6 et 9, l'exorciste consacré obtient Emprise sur les morts-vivants en tant que don supplémentaire. Il peut ainsi effectuer quatre, puis huit, puis douze tentatives de renvoi supplémentaires par jour.



TABLE 3-5 : EXORCISTE CONSACRÉ

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	Domaine de prestige: Exorcisme, ennemi privilégié +1, renvoi des morts-vivants	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	0	0	+3	Résistance à la possession, <i>détection du Mal</i>	+1 niveau dans la classe existante
3	+2	+1	+1	+3	Emprise sur les morts-vivants	+1 niveau dans la classe existante
4	+3	+1	+1	+4	<i>Rejet du Mal</i> 1/semaine, ennemi privilégié +2	+1 niveau dans la classe existante
5	+3	+1	+1	+4	Présence consacrée	+1 niveau dans la classe existante
6	+4	+2	+2	+5	Emprise sur les morts-vivants	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+2	+2	+5	<i>Rejet du Mal</i> 2/semaine	+1 niveau dans la classe existante
8	+6	+2	+2	+6	Ennemi privilégié +3	+1 niveau dans la classe existante
9	+6	+3	+3	+6	Emprise sur les morts-vivants	+1 niveau dans la classe existante
10	+7	+3	+3	+7	<i>Rejet du Mal</i> 2/semaine	+1 niveau dans la classe existante

**Rejet du Mal (Mag).** Au 4<sup>e</sup> niveau, l'exorciste consacré gagne le pouvoir magique *rejet du Mal* une fois par semaine. Au 7<sup>e</sup> niveau, il peut l'utiliser deux fois par semaine, puis trois fois par semaine lorsque l'exorciste atteint le 10<sup>e</sup> niveau.

**Présence consacrée (Sur).** À partir du 5<sup>e</sup> niveau, l'exorciste consacré est entouré d'une aura d'énergie positive qui s'étend dans un rayon de 6,50 m autour de lui. Cette aura a un effet identique au sort *consécration*, mais elle se déplace avec l'exorciste. Si le personnage entre dans un endroit affecté par un sort de *profanation*, les deux effets sont annulés tant que l'exorciste reste dans la zone d'effet de ce sort. Si un exorciste sacré est la cible d'un sort de *profanation*, son aura est supprimée pendant la durée de la *profanation*.

## HOSPITALIER

Il est du devoir des chevaliers hospitaliers de protéger les personnes qui entreprennent un pèlerinage religieux. Au fil du temps, leur mission s'est diversifiée, et les hospitaliers se sont investis dans la construction et l'administration d'hôpitaux et de refuges pour les nécessiteux.

Les hospitaliers constituent une force militaire par nécessité. Chacun fait vœu d'obéissance et de pauvreté, se dévouant corps et âme à la défense de ceux dont il a la garde. Les PNJ hospitaliers voyagent souvent en groupe, escortant les pèlerins le long de leur chemin vers les sites sacrés de leur foi. Certains défendent les hôpitaux de leur ordre ou assurent la protection de reliques sacrées ou de lieux saints. Ils ne s'adonnent que rarement aux quêtes et aux aventures, mais sont toujours prêts à partir à la rescousse de pèlerins en danger ou en reconquête de lieux et d'objets saints souillés par les hérétiques et les incroyants.

Dés de vie : d8.

### Conditions

Pour devenir un hospitalier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement :** aucun chaotique.

**Bonus de base à l'attaque :** +4.

**Équitation :** degré de maîtrise de 5.

**Dressage :** degré de maîtrise de 5.

**Dons :** Combat monté, Attaque au galop.

### Compétences de classe

Les compétences de l'hospitalier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (religion), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

### Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe d'hospitalier :

**Armes et armures.** L'hospitalier sait manier toutes les armes courantes et de guerre, et maîtrise toutes les armures et tous les boucliers.

**Sorts.** Un hospitalier qui était auparavant un lanceur de sorts divins poursuit sa progression parallèlement à l'acquisition de ses nouveaux pouvoirs. Aussi, lorsqu'il gagne un niveau d'hospitalier, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, un châtement du Mal plus efficace, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau d'hospitalier à celui de sa classe de lanceur de sorts divins pour déterminer le nombre de sorts auxquels il a droit. Par exemple, si Alhandro, un paladin de 8<sup>e</sup> niveau, gagne un niveau d'hospitalier, il acquiert le nombre de sorts par jour d'un paladin de 9<sup>e</sup> niveau, mais utilise, pour tous les autres aspects de sa progression (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde), la table des hospitaliers. Si par la suite, il décide de gagner un niveau de paladin (ce qui fait de lui un paladin 9<sup>e</sup> niveau/hospitalier 1<sup>er</sup> niveau), Alhandro obtiendra les sorts divins d'un paladin de 10<sup>e</sup> niveau.

Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts divins avant de devenir un hospitalier, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau d'hospitalier afin de déterminer les sorts divins auquel il a droit.

**Imposition des mains (Mag).** Un hospitalier peut refermer les blessures d'un simple contact. Ce pouvoir fonctionne exactement comme celui du paladin. Les niveaux de paladins déjà acquis se cumulent à ceux d'hospitalier pour déterminer la puissance de l'*imposition des mains*.

**Renvoi/intimidation des morts-vivants (Sur).** Lorsque l'hospitalier atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir surnaturel de renvoi des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de moins que lui. Les niveaux acquis dans d'autres classes possédant le pouvoir de renvoi sont pris en compte pour la détermination du niveau effectif du renvoi. Par exemple, un paladin du 6<sup>e</sup> niveau/hospitalier du 4<sup>e</sup> niveau renvoie les morts-vivants comme un prêtre de 6<sup>e</sup> niveau :  $(6-2)+(4-2) = 6$ .

**Guérison des maladies (Mag).** Un hospitalier ayant atteint le 3<sup>e</sup> niveau peut lancer *guérison des maladies* exactement comme un paladin. Les niveaux de ces deux classes sont cumulés pour déterminer la fréquence de cette guérison (voir *Manuel des Joueurs* p. 45).

**Dons supplémentaires.** Aux niveaux indiqués sur la table 3-7, l'hospitalier peut choisir un don supplémentaire parmi la liste qui suit : Ambidextrie, Arme de prédilection\*, Arme en main, Attaque en puissance (Destruction d'arme, Enchaînement, Science de la charge à mains nues, Succession d'enchaînements), Attaques réflexes, Botte secrète\*, Combat à deux armes (Science du combat à deux armes), Combat en aveugle, Combat monté (Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Tir monté), Esquive (Attaque éclair, Souplesse du serpent), Expertise du combat (Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement), Maniement des armes exotiques\*, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues (Parade de projectiles, Uppercut), Science du critique\*, Spécialisation martiale\*, Tir à bout portant (Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide).



Certains de ces dons ne peuvent pas être choisis tant que l'hospitalier n'a pas pris celui dont ils découlent. Dans ce cas, les dons secondaires sont indiqués entre parenthèses après le don principal. Les dons signalés par un astérisque (\*) peuvent être choisis plusieurs fois, mais pour une arme différente à chaque fois. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

**Note:** ces dons viennent en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, l'hospitalier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

**Code de conduite.** L'hospitalier fait vœu de pauvreté et d'obéissance. Il jure également de protéger ceux dont il a la charge. Les hospitaliers ne vivent pas dans la misère, mais ils partagent entre eux leur fortune, avant de donner le superflu à

l'ordre. Leur vœu d'obéissance n'implique pas la sujétion à un quelconque statut social, il s'applique suivant la position de chacun au sein de l'ordre, une position qui peut évoluer suivant les circonstances. Ainsi, quelle que soit leur place dans la hiérarchie, les hospitaliers doivent obéissance au chef de l'établissement qui les accueille. Les hospitaliers doivent être prêts à sacrifier leur vie pour protéger les pèlerins ou les hospices de l'ordre, mais sans faire preuve de témérité ou d'inconscience.

**Note de multiclassage.** Un paladin qui adopte la classe d'hospitalier peut continuer à progresser en tant que paladin.

## Anciens hospitaliers

Un hospitalier devenant chaotique ou bafouant le code de conduite des hospitaliers perd ses pouvoirs et ses sorts et ne peut plus progresser en tant qu'hospitalier. Il récupère ses pouvoirs s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, p. 243 du *Manuel des Joueurs*).

TABLE 3-6: HOSPITALIER

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	<i>Imposition des mains</i>	+1 niveau dans la classe existante
2	+2	0	+3	0		+1 niveau dans la classe existante
3	+3	+1	+3	+1	<i>Renvoi des morts-vivants, guérison des maladies, don supplémentaire</i>	+1 niveau dans la classe existante
4	+4	+1	+4	+1		+1 niveau dans la classe existante
5	+5	+1	+4	+1	<i>Don supplémentaire</i>	+1 niveau dans la classe existante
6	+6	+2	+5	+2		+1 niveau dans la classe existante
7	+7	+2	+5	+2	<i>Don supplémentaire</i>	+1 niveau dans la classe existante
8	+8	+2	+6	+2		+1 niveau dans la classe existante
9	+9	+3	+6	+3	<i>Don supplémentaire</i>	+1 niveau dans la classe existante
10	+10	+3	+7	+3		+1 niveau dans la classe existante

L'hospitalier peut se multiclasser, mais doit s'accommoder de la restriction suivante: s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe, autre que celle de paladin, qu'il possédait avant de devenir hospitalier, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau d'hospitalier. Il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là. La voie de l'hospitalier, tout comme la voie du paladin, exige une grande constance. Si jamais l'on en dévie, il s'avère impossible d'y revenir.

## INQUISITEUR DE LA FOI

Beaucoup de champions de la cause du bien se consacrent au combat contre les forces du mal à l'extérieur de leur église (comme les prêtres et les paladins d'Héronéus qui se vouent à la destruction des adorateurs d'Hextor); l'inquisiteur s'inquiète quant à lui du mal et de la corruption qui règnent au sein même de la hiérarchie cléricale. Quand la cupidité dévore les hautes sphères de l'église, quand des diables infiltrent un ordre chevaleresque et pervertissent ses chefs, quand les hauts prêtres succombent à des enchantements maléfiques et s'écartent du droit chemin, c'est bien souvent un inquisiteur de la Foi qui démasque le mal et le chasse.

Les inquisiteurs se spécialisent dans la divination, pour détecter le mal et la corruption, et l'abjuration, pour se protéger eux-mêmes et les autres de la magie maléfique. Ils sont le plus souvent issus des prêtres et paladins d'ordres et d'églises loyaux. Les membres des autres classes de personnages considèrent habituellement les exigences de la classe de prestige comme trop importantes, et ont rarement la motivation nécessaire.

Les personnages-joueurs peuvent faire la rencontre de PNJ inquisiteurs s'ils s'impliquent dans les affaires d'un ordre ou d'une église d'alignement loyal (peut-être même en tant que suspects dans l'enquête d'un inquisiteur). Les inquisiteurs de la Foi sont particulièrement susceptibles d'apparaître dans les incidents liés aux diables et aux démons, car ils connaissent et combattent la corruption généralisée que ces créatures laissent souvent dans leur sillage.

Dés de vie: d8.

### Conditions

Pour devenir inquisiteur de la Foi, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Alignement**: loyal bon ou loyal neutre.

**Jet de Volonté de base**: +3.

**Connaissance (mystères)**: degré de maîtrise de 8.

**Connaissance des sorts**: degré de maîtrise de 8.

**Sorts**: pouvoir de lancer *dissipation de la magie* comme un sort divin

**Spécial**: doit faire partie d'une église loyale bonne ou d'un ordre religieux, et doit avoir déjà découvert une forme quelconque de corruption au sein de cette organisation.

### Compétences de classe

Les compétences de l'inquisiteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (plans) (Int), Connaissance (mystères) (Int), Connaissance (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

### Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe d'inquisiteur de la Foi.

**Armes et armures**. L'inquisiteur est formé au maniement des armes courantes, est habitué au port de toutes les armures et sait manier tous les boucliers.

**Détection du Mal (Mag)**. Un inquisiteur de la Foi peut détecter le mal à volonté, c'est un pouvoir identique au sort *détection du Mal*.

**Domaine de prestige**. Lorsqu'un personnage devient inquisiteur de la Foi, il obtient l'accès au domaine de l'Inquisition, un domaine de prestige décrit dans le chapitre 4: magie divine. Le personnage reçoit le pouvoir accordé associé au domaine (un bonus de +4 aux jets de dissipation) et peut choisir les sorts qui en font partie comme sorts de domaine.

**Sorts**. Un inquisiteur poursuit sa progression dans le lancement de sorts divins parallèlement à l'acquisition des talents liés à l'Inquisition. Aussi, lorsqu'il gagne un niveau d'inquisiteur de la Foi, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de

TABLE 3-7: INQUISITEUR DE LA FOI

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	<i>Détection du Mal</i> , domaine de prestige: Inquisition	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	0	+3	+3	Immunité aux charmes	+1 niveau dans la classe existante
3	+2	+1	+3	+3	Transpercer les illusions	+1 niveau dans la classe existante
4	+3	+1	+4	+4		+1 niveau dans la classe existante
5	+3	+1	+4	+4	Immunité aux coercitions	+1 niveau dans la classe existante
6	+4	+2	+5	+5	Forcer le changement de forme	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+2	+5	+5		+1 niveau dans la classe existante
8	+6	+2	+6	+6	Immunité à la possession	+1 niveau dans la classe existante
9	+6	+3	+6	+6	<i>Détection du mensonge</i> , <i>découvrir la vérité</i>	+1 niveau dans la classe existante
10	+7	+3	+7	+7		+1 niveau dans la classe existante

renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, des *guérisons des maladies* plus fréquentes, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau d'inquisiteur de la Foi à celui de sa classe de lanceur de sorts divins pour déterminer les sorts auxquels il a droit.

Par exemple, si Garjin, un prêtre de 8<sup>e</sup> niveau, gagne un niveau d'inquisiteur de la Foi, il acquiert le nombre de sorts par jour d'un prêtre de 9<sup>e</sup> niveau, mais utilise, pour tous les autres aspects de sa progression (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde), la table des inquisiteurs. Si par la suite, il décide de gagner un niveau de prêtre (ce qui fait de lui un prêtre 9<sup>e</sup> niveau/inquisiteur de la Foi 1<sup>e</sup> niveau), il obtiendra les sorts divins d'un prêtre de 10<sup>e</sup> niveau.

Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts divins avant de devenir un inquisiteur, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau d'inquisiteur de la Foi afin de déterminer le nombre de sorts divins qu'il peut lancer par jour.

**Immunité aux charmes (Ext).** Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le 2<sup>e</sup> niveau est immunisé à tous les sorts et effets de *charme*.

**Transpercer les illusions (Sur).** Au 3<sup>e</sup> niveau, l'inquisiteur de la Foi obtient le pouvoir surnaturel de pénétrer déguisements et illusions à volonté. Il doit pour ce faire toucher une illusion ou une créature dont l'apparence est recouverte par une illusion (comme un sort de *changement d'apparence*). L'inquisiteur effectue alors un jet de dissipation comme s'il lançait une *dissipation de la magie* sur l'effet illusoire. S'il réussit, l'illusion est instantanément détruite. Le bonus de +4 aux jets de dissipation de l'inquisiteur de la Foi (le pouvoir accordé du domaine de l'Inquisition) s'applique également à ce jet. En outre, l'inquisiteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur ses jets de Détection lorsqu'ils sont opposés à la compétence Déguisement.

**Immunité aux coercitions (Ext).** Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le 5<sup>e</sup> niveau est immunisé à tous les sorts et effets de coercition.

**Forcer le changement de forme (Sur).** Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le 6<sup>e</sup> niveau peut forcer une créature à reprendre sa forme naturelle. Il doit réussir une attaque de contact au corps à corps sur cette créature. L'inquisiteur, une fois l'attaque réussie, effectue un jet de dissipation comme s'il jetait une *dissipation de la magie* sur l'effet de changement de forme. Le bonus de +4 aux jets de dissipation de l'inquisiteur de la Foi (le pouvoir accordé du domaine de l'Inquisition) s'applique également dans ce cas.

Ce pouvoir annule les effets de *changement de forme*, *métamorphose*, *modification d'apparence*, ainsi que les pouvoirs de transformation (ainsi décrits dans le *Manuel des Monstres* et donnant accès à des formes multiples), qu'ils soient magiques, extraordinaires ou surnaturels. La créature affectée ne peut plus se transformer avant que 1d6 rounds ne soient écoulés. L'inquisiteur peut employer ce pouvoir à volonté.

**Immunité à la possession (Ext).** Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le 8<sup>e</sup> niveau est immunisé à *possession*, *capture d'âme*, *séquestration*, le pouvoir de possession d'un fantôme et tous les autres sorts ou effets qui déplacent ou remplacent l'âme d'un personnage. Le personnage peut néanmoins voyager vers les plans par le biais d'une *projection astrale*, s'il le désire.

**Détection du mensonge (Mag).** Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le 9<sup>e</sup> niveau peut utiliser *détection du mensonge* trois fois par jour.

**Découvrir la vérité (Sur).** En touchant une créature qui lui a menti, un inquisiteur de la Foi ayant atteint le 9<sup>e</sup> niveau peut la forcer à révéler la vérité. La cible peut faire un jet de Volonté (DD 10 + le niveau de l'inquisiteur de la Foi + le modificateur de Charisme de l'inquisiteur) pour résister à cet effet de coercition [mental]. Si ce jet de sauvegarde échoue, la créature renouvellera la déclaration (mensongère) mais cette fois, elle ne pourra que dire la vérité. L'inquisiteur peut employer ce pouvoir à volonté, mais seulement après avoir utilisé son pouvoir magique de *détection du mensonge* sur la créature en question.

## LIBÉRATEUR SACRÉ

Le libérateur sacré est un combattant animé par une cause, un lointain cousin du paladin qui se destine à renverser toutes les formes de tyrannie. Champions de la liberté et de l'égalité, ils sont indépendants, vertueux et dotés d'une volonté à toute épreuve. Ils dirigent particulièrement leurs efforts contre les sociétés loyales mauvaises (dictatures et ploutocraties), les marchands d'esclaves (ainsi que ceux qui vivent de leur travail) et les gouvernements corrompus. Mais ils n'ignorent pas les abus commis dans les régions où règne l'anarchie (lorsque la loi du plus fort est la seule qui compte).

Les membres de toutes les classes (à la notable exception du moine) peuvent rejoindre cette classe de prestige. Les rôdeurs et les guerriers d'alignement chaotique bon y sont naturellement enclins, ajoutant à leur respectable talent de combattant les pouvoirs sacrés des libérateurs. De nombreux prêtres sont également attirés par cette voie, en particulier certains prêtres de Kord et les prêtres d'alignement chaotique dévoués à Pélor. Les roubleards sont aussi nombreux à choisir cette classe, combinant le maniement des armes et la discrétion pour servir la liberté.

Les libérateurs PNJ sont bien souvent des solitaires, même s'ils fédèrent parfois les forces rebelles contre une nation tyrannique. Ils ont souvent de puissants alliés (depuis les animaux célestes jusqu'aux ghaeles éladrins) avec lesquels ils tissent un réseau informel plutôt qu'une organisation structurée et hiérarchisée. Comme ils acceptent rarement les ordres (d'où qu'ils viennent), il leur est malaisé d'en donner; les libérateurs sacrés préfèrent les relations d'amitié et d'alliance plutôt qu'avoir des servants et des séides.

**Dés de vie:** d10.

### Conditions

Pour devenir un libérateur sacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Alignement:** chaotique bon.

**Bonus de base à l'attaque:** +5.

**Diplomatie:** degré de maîtrise de 5.

**Renseignements:** degré de maîtrise de 5.

**Don:** Volonté de fer.

### Compétences de classe

Les compétences du libérateur sacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (religion), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag),

Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de libérateur sacré :

**Armes et armures.** Le libérateur sacré sait manier toutes les armes courantes et de guerre, et maîtrise toutes les armures et tous les boucliers.

**Sorts.** Le libérateur sacré a le pouvoir de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter un sort, il doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un libérateur de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse, et le DD des sorts du libérateur est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un libérateur a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), le libérateur ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du libérateur sacré apparaît plus loin, il peut y choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins).

**Détection du Mal (Mag).** Le libérateur sacré peut détecter le mal à volonté. Ce pouvoir magique fonctionne comme un sort de *détection du Mal*.

**Résistance aux enchantements (Sur).** Un libérateur sacré reçoit un bonus de moral de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets d'enchantement.

**Grâce divine (Sur).** Au 2<sup>e</sup> niveau, le bonus de Charisme du libérateur (s'il est positif) s'applique à tous ses jets de sauvegarde.

**Châtiment du Mal (Sur).** Une fois par jour, un libérateur sacré de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ces conditions, il ajoute son bonus de Charisme (s'il est positif) au résultat du jet d'attaque et, en cas de coup porté, il inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau. Par exemple, un libérateur de niveau 9 armé d'une épée longue infligera 1d8+9 points de dégâts, plus les bonus que peuvent lui conférer sa Force et d'autres effets magiques. Si le personnage utilise

accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le pouvoir ne se déclenche pas mais il a « dépensé » une tentative.

**Renvoi des morts-vivants (Sur).** Lors que le libérateur sacré atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir surnaturel de renvoi des morts-vivants. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de moins que lui.

**Immunité au charme et à la coercition (Ext).** À partir du 3<sup>e</sup> niveau, le libérateur sacré est immunisé contre tous les effets de charme et de coercition. Son esprit lui appartient, et nul ne peut contrôler ses actions ou ses pensées.

**Discours subversif (Sur).** Un libérateur sacré ayant atteint le 7<sup>e</sup> niveau peut aider un individu à se libérer de l'influence d'un effet de charme ou de coercition, en ayant 5 minutes de conversation avec lui. Au terme de ce discours, le libérateur utilise une action complexe pour toucher la victime de l'enchantement (un jet d'attaque de contact au corps à corps peut s'avérer nécessaire) et invoque le pouvoir divin dont il est porteur. Le personnage enchanté effectue immédiatement un nouveau jet de sauvegarde, avec ses propres bonus et majoré du modificateur de Charisme du libérateur sacré. Si le résultat égale ou dépasse le DD du jet de sauvegarde initial, le personnage est libéré de l'effet de charme ou de coercition.

**Code de conduite.** Le libérateur sacré est obligatoirement d'alignement chaotique bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt ses pouvoirs. Fidèles à la logique de leur alignement, les libérateurs sacrés n'ont pas d'autres obligations de conduite.

## Liste des sorts du libérateur sacré

Voici la liste des sorts que les libérateurs sacrés peuvent préparer :

1<sup>er</sup> : *arme magique, bénédiction, bénédiction d'arme, détection du poison, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveur divine, regain d'assurance, résistance, soins légers, stimulant.*

2<sup>e</sup> : *aide, apaisement des émotions, délivrance de la paralysie, force de taureau, protection d'autrui, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives, soins modérés.*

3<sup>e</sup> : *arme magique supérieure, cercle magique contre le Mal, détection du mensonge, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, prière, soins importants.*

4<sup>e</sup> : *épée sainte, liberté de mouvement, neutralisation du poison, protection contre la mort, rejet du Mal, soins intensifs.*

TABLE 3-8 : LIBÉRATEUR SACRÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	0	+2	+2	Détection du Mal, résistance aux enchantements	0	—	—	—
2	+2	0	+3	+3	Grâce divine, châtiment du Mal	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Renvoi des morts-vivants, Immunité au charme et à la coercition	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+4		1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+4	Compagnon céleste	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+5		1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+5	Discours subversif	2	1	1	0
8	+8	+2	+5	+6		2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+6		2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+7		2	2	2	1



## Anciens paladins devenus libérateurs

Il n'est pas si rare qu'un paladin s'écarte de la voie inflexible de la loi pour mieux servir le bien et devienne un libérateur sacré. L'ancien paladin ne récupère, pour l'essentiel, aucune de ses pouvoirs perdus lorsqu'il adopte cette classe de prestige. Néanmoins, en ce qui concerne les pouvoirs de châtement et de renvoi des morts-vivants, les niveaux de paladin acquis préalablement contribuent au potentiel du personnage. Ces pouvoirs s'exercent donc à un niveau égal à la somme des niveaux de paladin et de libérateur sacré. Ainsi, le châtement d'un ancien paladin inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau cumulé, de même qu'il repousse les morts-vivants en tenant compte du total de ses niveaux (de paladin et de libérateur).

## Compagnon céleste

Lorsqu'il atteint le 5<sup>e</sup> niveau, le libérateur peut appeler un compagnon céleste qui prend l'une des formes suivantes: aigle, chat, cheval, chien, faucon, hibou, loup ou poney (voir l'appendice 1 du *Manuel des Monstres* pour les caractéristiques de ces créatures et l'appendice 3 pour l'archétype céleste). Cette créature peut servir de vigile (comme le faucon), d'éclaireur (comme le chat) ou de monture (comme le cheval). Ce compagnon gagne des DV et des pouvoirs spéciaux en fonction du niveau de personnage du libérateur.

Le libérateur sacré ne peut avoir qu'un seul compagnon céleste à la fois. Si ce dernier vient à mourir, il a la possibilité d'en appeler un autre après avoir attendu une journée. Ce nouveau compagnon a d'emblée tous les pouvoirs correspondant au niveau du libérateur.

TABLE 3-9: COMPAGNON CÉLESTE

Niveau de personnage	DV sup.	Armure naturelle	Ajust. Force	Int	Spécial
12 ou moins	+2	+1	+1	6	Esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien empathique, transfert de jet de sauvegarde
13-15	+4	+3	+2	7	Communication avec le libérateur sacré
16-18	+6	+5	+3	8	Pacte de sang
19-20	+8	+7	+4	9	Résistance à la magie

**Niveau de personnage:** il s'agit de la somme totale des niveaux du libérateur dans ses différentes classes de personnage.

**DV supplémentaires:** ces DV sont des d8 que l'on rajoute aux pv normaux du compagnon. Le bonus de Constitution est appliqué à tous, comme d'habitude. N'oubliez pas que les DV supplémentaires améliorent le bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde du compagnon.

**Armure naturelle:** le bonus indiqué vient s'ajouter à la CA naturelle du compagnon.

**Ajustement de Force:** ajoutez cet ajustement à la valeur de Force du compagnon.

**Intelligence:** la valeur d'Intelligence du compagnon (il est plus rusé que les animaux normaux de son espèce).

**Esquive surnaturelle:** si un compagnon céleste réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit pas le moindre dégât. S'il rate ce jet, il n'encaisse néanmoins que la moitié des dégâts.

**Transfert d'effet magique:** si le libérateur sacré le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon céleste, si ce dernier se trouve à moins de 1,50 m de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le compagnon si ce dernier s'éloigne trop du libérateur (au-delà de 1,50 m). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le compagnon revient aux côtés du PJ. Ce dernier a aussi l'option de lancer directement sur son compagnon tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du compagnon céleste (créature magique).

**Lien empathique (Sur):** le libérateur sacré bénéficie d'un lien télépathique avec son compagnon céleste tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de l'animal, mais peut communiquer télépathiquement avec lui. Notez que les compagnons célestes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains; les incompréhensions sont donc toujours possibles.

En raison du lien unissant le compagnon céleste au libérateur sacré, celui-ci a le même rapport que son compagnon à un lieu ou à un objet (voir *Les familiers*, p. 34 du *Manuel des Joueurs*).

**Transfert de jet de sauvegarde:** le compagnon céleste utilise son jet de sauvegarde de base ou celui du libérateur sacré, en prenant chaque fois le plus avantageux.

**Communication avec le libérateur sacré:** le libérateur et son compagnon peuvent converser à haute voix comme s'ils partageaient le même idiome. Les autres créatures sont incapables de comprendre la discussion sans aide magique.

**Pacte de sang (Ext):** le compagnon bénéficie d'un bonus de moral de +2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence s'il est témoin d'une menace ou d'une attaque contre le libérateur sacré. Ce bonus reste valable aussi longtemps qu'une menace réelle et immédiate subsiste.

**Résistance à la magie:** la résistance à la magie du compagnon est égale au niveau dans la classe de libérateur +5. Si un adversaire tente d'affecter magiquement le compagnon céleste, il doit réussir un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) au moins égal au jet de résistance à la magie du compagnon.

## MAÎTRE DES LINCEULS

Le maître des linceuls est un jeteur de sorts très souvent maléfique qui asservit magiquement des morts-vivants désincarnés et les soumet à sa volonté. Ces morts-vivants, enrégés par la perturbation de leur repos éternel, répandent la peur et la mort pour assouvir leur colère.

Bien que le maître des linceuls possède une certaine capacité de lanceur de sorts divins, son outil de prédilection est son pouvoir de convocation des morts-vivants intangibles. Les paladins ne deviennent jamais maîtres des linceuls, bien que d'anciens paladins en soient capables si leur déchéance et le mépris de leur ancien alignement vont assez loin. Les prêtres d'alignement mauvais constituent l'essentiel des effectifs de cette classe de prestige. Mais druides et rôdeurs peuvent également la rejoindre une fois acquis les niveaux nécessaires et la mentalité adéquate.

Les PNJ maîtres des linceuls opèrent le plus souvent en secret, formulant leurs plans maléfiques au plus profond des ténèbres. Ils travaillent individuellement ou en groupe, selon leur alignement. Il est rare néanmoins que ces groupes excèdent quatre membres, de peur d'attirer l'attention de paladins ou de prêtres d'alignement bon, sans parler des chasseurs de morts-vivants. C'est également pour cette raison qu'ils évitent de rester longtemps au même endroit.

**Dés de vie:** d8.

### Conditions

Pour devenir un maître des linceuls, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Alignement:** tous, sauf bon.

**Jet de Volonté de base:** +5.

**Concentration:** degré de maîtrise de 10.

**Connaissance des sorts:** degré de maîtrise de 10.

**Sorts:** capacité de lancer des sorts divins, et l'accès à au moins l'un de ces domaines: Mal, Mort ou Protection. Pour remplir cette condition, un personnage qui peut lancer au moins un sort appartenant à un de ces domaines est considéré comme y ayant accès.

**Spécial:** capacité de canaliser l'énergie négative.

### Compétences de classe

Les compétences du maître des linceuls (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (mystères) (Int), Connaissance (religion) (Int), Connaissance des sorts (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag) et Scrutation (Int, exclusif). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

### Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de maître des linceuls:

**Armes et armures.** Les maîtres des linceuls savent manier les armes courantes. Ils sont entraînés au port de toutes les armures et des boucliers.

**Sorts.** Un maître des linceuls lance des sorts comme un prêtre (voir la table 3-16, p. 47 du *Manuel des Joueurs*) et dispose d'un accès total à la liste des sorts des prêtres. Les niveaux de maître des linceuls sont ajoutés aux niveaux de prêtre acquis par le personnage pour déterminer le nombre de sorts qu'il peut jeter par jour et les effets de ces sorts. De plus, le maître des linceuls obtient l'accès aux domaines du Mal, de la Mort et de la Protection.

En outre, un maître des linceuls poursuit sa progression parallèlement à l'acquisition des pouvoirs de sa nouvelle classe. Aussi, lorsqu'il gagne un niveau de maître des linceuls, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, le pouvoir de métamorphose naturelle, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau de maître des linceuls à celui de sa classe de lanceur de sorts divins pour déterminer le nombre de sorts auxquels il a droit chaque jour.

**Emprise sur les morts-vivants.** Le maître des linceuls acquiert le don Emprise sur les morts-vivants en tant que don supplémentaire, ce qui lui permet d'effectuer quatre tentatives de renvoi par jour, en sus de son total normal.

TABLE 3-10: MAÎTRE DES LINCEULS

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	0	+2	Emprise sur les morts-vivants	+1 niveau dans la classe existante
2	+2	0	0	+3		+1 niveau dans la classe existante
3	+3	+1	+1	+3	Convocation de morts-vivants I	+1 niveau dans la classe existante
4	+4	+1	+1	+4		+1 niveau dans la classe existante
5	+5	+1	+1	+4	Convocation de morts-vivants II	+1 niveau dans la classe existante
6	+6	+2	+2	+5		+1 niveau dans la classe existante
7	+7	+2	+2	+5	Convocation de morts-vivants III	+1 niveau dans la classe existante
8	+8	+2	+2	+6		+1 niveau dans la classe existante
9	+9	+3	+3	+6	Convocation de morts-vivants IV	+1 niveau dans la classe existante
10	+10	+3	+3	+7		+1 niveau dans la classe existante



**Convocation de morts-vivants I (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *convocation de monstres I*, avec les exceptions qui suivent. Un maître des linceuls peut appeler n'importe quelle combinaison d'ombres et d'allips n'excédant pas deux créatures. En outre, lorsqu'il déclenche ce pouvoir, le maître a la possibilité de spécifier une durée plus courte que d'habitude (1 round par niveau de maître des linceuls). S'il est en mesure de communiquer avec les créatures, il peut leur donner des ordres de façon analogue au sort de *convocation de monstres*. Si les créatures convoquées sont encore présentes après la mort du dernier ennemi désigné, elles attaqueront le maître des linceuls, à moins qu'il ne réussisse une tentative de renvoi à chaque round et pour chaque créature jusqu'à ce que le pouvoir prenne fin et qu'elles disparaissent. La convocation de morts-vivants I peut être employée un nombre de fois par jour égal à 3 + le modificateur de Charisme du maître des linceuls (mais au moins une fois par jour).

**Convocation de morts-vivants II (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme la version ci-dessus, mais le maître peut convoquer soit deux âmes-en-peine, soit n'importe quelle combinaison d'allips et d'ombres n'excédant pas quatre créatures.

**Convocation de morts-vivants III (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme la version ci-dessus, mais le maître peut convoquer soit deux spectres, soit n'importe quelle combinaison d'allips, d'âmes-en-peine et d'ombres n'excédant pas quatre créatures.

**Convocation de morts-vivants IV (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme la version ci-dessus, mais le maître peut convoquer n'importe quelle combinaison d'allips, d'âmes-en-peine, d'ombres et de spectres n'excédant pas huit créatures.

## Liste des sorts du maître des linceuls

Les maîtres des linceuls peuvent aussi choisir les sorts de cette liste en tant que sorts divins. L'accès à ces sorts n'accroît pas le nombre de sorts qu'un maître des linceuls peut lancer chaque jour.

1<sup>er</sup>: *contact glacial, destruction de mort-vivant, rayon affaiblissant.*

2<sup>e</sup>: *baiser de la goule, effroi, main spectrale.*

3<sup>e</sup>: *baiser du vampire, contagion, immobilisation de morts-vivants, préservation des morts.*

4<sup>e</sup>: *énergie négative, terreur.*

5<sup>e</sup>: *possession.*

## ORACLE DIVIN

Certains les qualifient de déments, et il arrive assurément que des oracles divins soient rendus fous par leurs visions. D'autres doutent de leurs déclarations, et il arrive que, comme par malédiction, certains oracles divins ne soient jamais entendus. Pourtant, quand les divinités s'adressent aux mortels, il arrive que certains élus entendent leurs voix avec une pureté unique, et qu'ils en retirent la connaissance du passé, du présent et du futur. Les oracles divins sont ces élus, bénis (ou maudits) par les visions de leurs dieux.

Tous les oracles divins sont des lanceurs de sorts, et beaucoup étaient druides ou prêtres avant de rejoindre cette classe de prestige. Quelles que soient leurs autres classes, tous les oracles partagent une dévotion particulière envers l'école de la Divination, dont ils maîtrisent toutes les méthodes disponibles pour contempler des bribes d'avenir.

Les oracles divins PNJ vivent le plus souvent dans des endroits reculés, mais ils restent habituellement assez proches des régions civilisées, afin que les gens qui se posent des questions sur leur futur puissent venir les trouver. Ils habitent fréquemment des

### Convoquer des morts-vivants

Une fois que le maître des linceuls a convoqué des morts-vivants, tous issues seulement sont envisageables: Les morts-vivants peuvent être vaincus ou renvoyés pendant le combat; les morts-vivants peuvent partir lorsque la durée du sort est écoulée; les morts-vivants attaquent leur maître si plus aucun ennemi n'est en vie. Dans ce dernier cas, le maître des linceuls doit recourir à d'autres pouvoirs ou solliciter l'aide de ses alliés pour échapper à la fureur des morts-vivants convoqués.

lieux saints ou d'anciens temples et jouent rarement un rôle actif dans les grandes affaires du monde.

**Dés de vie:** d6.

## Conditions

Pour devenir un oracle divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes

**Scrutation:** degré de maîtrise de 10.

**Don:** Talent (Scrutation).

## Compétences de classe

Les compétences de l'oracle divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (religion) (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Premiers secours (Sag), Scrutation (Int, exclusif). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe d'oracle divin:

**Armes et armures.** Les oracles divins savent manier les armes courantes. Ils ne sont entraînés ni au port d'une armure, ni d'un bouclier, mais ils en gardent souvent la maîtrise grâce à leur classe précédente.

**Sorts.** Un oracle divin qui était auparavant un lanceur de sorts poursuit sa progression parallèlement à l'acquisition des pouvoirs de sa nouvelle classe. Aussi, lorsqu'il gagne un niveau d'oracle, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, *forme animale* plus fréquent, etc.). Autrement dit, il ajoute son niveau d'oracle divin à celui de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer les sorts auxquels il a droit.

Par exemple, si Cassandra, une prêtresse de 10<sup>e</sup> niveau, gagne un niveau d'oracle divin, elle acquiert le nombre de sorts par jour d'un prêtre de 11<sup>e</sup> niveau, mais utilise, pour tous les autres aspects de sa progression (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde),

la table des contemplatifs. Si par la suite, elle décide de gagner un niveau de prêtre (ce qui fait d'elle une prêtresse 11<sup>e</sup> niveau/oracle divin 1<sup>er</sup> niveau), elle obtiendra les sorts d'un prêtre de 12<sup>e</sup> niveau.

Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un oracle divin, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau d'oracle divin afin de déterminer les sorts auxquels il a droit.

**Domaine de prestige.** Lorsqu'un personnage adopte la classe d'oracle divin, il obtient l'accès au domaine de la Divination, un domaine de prestige décrit dans le chapitre 4: magie divine. Le personnage reçoit le pouvoir accordé associé au domaine (son niveau de jeteur de sorts est majoré de 2 pour les sorts de divination) et peut préparer les sorts qui en font partie comme sorts de domaine.

**Bonus de Scrutation (Sur).** Un oracle divin dispose d'un bonus de sainteté de +2 sur tous ses jets de Scrutation.

**Prescience (Ext).** À partir du 2<sup>e</sup> niveau, si un oracle divin réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme pour une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge), sa prescience lui permet de se mettre hors de danger et il ne subit pas le moindre dégât. Cette forme d'esquive fonctionne également quelle que soit l'amure portée par l'oracle, contrairement au pouvoir d'esquive totale du moine et du roublard.

**Amélioration des divinations (Ext).** Au 3<sup>e</sup> niveau, un oracle divin ajoute son niveau d'oracle divin à ses chances de succès lorsqu'il lance un sort tel qu'*augure* ou *divination*. Par exemple, si un prêtre de 11<sup>e</sup> niveau/oracle divin du 4<sup>e</sup> niveau utilise *divination*, son pourcentage de réussite sera: 70% (base) + 15% (+1% par niveau de jeteur de sort) + 4% (son niveau d'oracle divin), soit 89%.

**Esquive instinctive (Ext).** Dès le niveau 4, un oracle divin acquiert un pouvoir extraordinaire lui permettant de réagir au danger avant que ses sens normaux ne lui permettent de le faire. L'oracle conserve ainsi son bonus de Dextérité (s'il en a un) à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Au 6<sup>e</sup> niveau, l'oracle divin ne peut plus être pris en tenaille, car il est en mesure de réagir aux assauts de ses adversaires, même s'ils proviennent de différentes directions. La plupart des roublards deviennent donc incapables de lui porter des attaques sournoises.

TABLE 3-11 : ORACLE DIVIN

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	Domaine de prestige: Divination, bonus de Scrutation	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	0	0	+3	Prescience	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Amélioration des divinations	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4		+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5		+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Esquive instinctive (+1 contre les pièges)	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6		+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Immunité à la surprise	+1 niveau dans la classe existante



L'exception à cette règle concerne les roublards ayant au moins quatre niveaux de plus que l'oracle; eux peuvent le prendre en tenaille et donc lui porter des attaques sournoises.

Au 8<sup>e</sup> niveau, l'oracle acquiert un sens intuitif qui l'avertit du danger provenant des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges, et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

**Immunité à la surprise (Ext).** Au 10<sup>e</sup> niveau, le sens du danger de l'oracle divin devient si développé qu'il ne peut plus être surpris. Il a donc toujours la possibilité d'effectuer une action partielle pendant un round de surprise, à moins qu'il ne soit empêché physiquement d'agir.

## POING SACRÉ

Les poings sacrés forment des organisations indépendantes que l'on trouve dans de nombreux temples. Ces ascètes orientent leur don divin vers l'intérieur, pour emmener leur corps et leur volonté vers l'harmonie.

Ils abandonnent l'usage des armes et les armures encombrantes et considèrent leur enveloppe de chair ainsi que leur esprit comme des cadeaux de leur divinité. Ne pas développer ces dons divins vers leur potentiel maximal est donc un péché. L'usage des sorts ne les déshonore pas. Les poings sacrés sont puissants dans leur foi, leur volonté et leur corps. Les prêtres font d'excellents candidats pour rejoindre les ordres de poings sacrés. Les paladins peuvent également suivre cette voie, mais peu sont prêts à renier leur vocation initiale. Les guerriers, les roublards, les bardes et même d'anciens moines peuvent choisir cette classe de prestige, à condition d'avoir acquis les niveaux suffisants dans une classe qui pratique la magie divine. Les druides apprécieront les capacités de combat des poings sacrés, tout comme les ensorceleurs et les magiciens (s'ils ont quelques niveaux de prêtre ou la capacité de lancer des sorts divins).

Les PNJ poings sacrés sont aussi variés que les religions qu'ils servent. Ils voyagent le plus souvent seuls, prêtant main forte à ceux qui ont besoin d'assistance ou de protection. Si un poing sacré du temple de Pélor aide avec humilité tous ceux qui le lui demandent, un autre vouant sa foi à Érythnul n'accordera ses services que si cela sert ses intérêts. Les poings sacrés du temple de Kord seront en général d'ardents bagarreurs, humbles dans la défaite comme dans la victoire. Tous les poings sacrés recherchent des défis à leur mesure, pour progresser encore et encore vers la perfection.

**Dés de vie:** d8.

### Conditions

Pour devenir un poing sacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Bonus de base à l'attaque:** +4.

**Dons:** Attaques réflexe, Science du combat à mains nues, Vigilance.

**Spécial:** capacité à lancer des sorts divins.

### Compétences de classe

Les compétences du poing sacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Acrobaties (Dex), Concentration (Con), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

### Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de poing sacré.

**Armes et armures.** Les poings sacrés abandonnent l'usage des armes et des boucliers. Leur discipline leur permet seulement le port d'une armure légère.

**Code de conduite.** Tous les membres d'un ordre de poings sacrés font le serment de ne plus avoir recours aux armes. Un poing sacré qui porte ou utilise sciemment une arme perd les sorts et les pouvoirs de la classe de prestige jusqu'à ce qu'il fasse acte de contrition (voir le sort *pénitence*, p. 243 du *Manuel des Joueurs*).

**Sorts.** Le poing sacré obtient le pouvoir de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter un sort, il doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un poing sacré de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse, et le DD des sorts du poing sacré est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un poing sacré a «—» dans la table comme nombre de sorts pour un niveau donné, il ne peut pas jeter de sorts de ce niveau. S'il a «0» sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), le poing sacré ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du poing sacré apparaît plus loin, il peut y choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de *soins*).

**Domaine gratuit.** Lorsqu'un personnage devient un poing sacré, il peut choisir un domaine parmi ceux de sa divinité.

**Combat à mains nues (Ext).** Le poing sacré est spécialement

formé se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Il peut frapper du poing, du pied, du coude ou du genou, et ce des deux côtés; il n'a pas de main directrice et de seconde main lorsqu'il se bat à mains nues. Le poing sacré peut causer au choix des dégâts normaux ou temporaires. En outre, il inflige plus de dégâts que la normale, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Taille du poing sacré

Niveau	Petite	Moyenne ou supérieure
1 <sup>er</sup>	1d4	1d6
5 <sup>e</sup>	1d6	1d8
9 <sup>e</sup>	1d8	1d10
10 <sup>e</sup>	1d10	1d12

**Attaque en déluge (Ext).** En sacrifiant une partie de sa précision, le poing sacré peut donner un déluge de coups. Il porte alors une attaque supplémentaire en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque supplémentaire). À noter que ce malus dure 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait avoir après son tour de jeu. Un déluge de coups ne peut se tenter qu'au prix d'une action complexe (voir p. 124 du *Manuel des Joueurs*).

**Poings puissants (Sur).** Un poing sacré annule en partie la réduction des dégâts de ses adversaires. Au 1<sup>er</sup> niveau, il faut considérer ses attaques à mains nues comme portées avec des armes ayant un bonus d'altération de +1 en ce qui concerne le pouvoir de réduction des dégâts (il s'agit d'un bonus « virtuel » qui ne s'applique pas aux jets d'attaque ou de dégâts). Ce pouvoir surnaturel monte en puissance avec le niveau du personnage. À partir du 3<sup>e</sup> niveau, le poing sacré frappe à mains nues comme s'il utilisait une arme +2, une arme +3 au 6<sup>e</sup> niveau et enfin une arme +4 au niveau 9.

**Esquive totale (Ext).** L'agilité exceptionnelle du poing sacré 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 (comme pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Ce

pouvoir ne peut être utilisé que si le poing sacré porte une armure légère au maximum.

**Magie de combat.** Au 2<sup>e</sup> niveau, un poing sacré obtient la Magie de combat en tant que don supplémentaire.

**Esquive instinctive (Ext).** Dès le niveau 3, un poing sacré peut réagir au danger avant que ses sens normaux ne lui permettent de le faire. Il conserve ainsi son bonus de Dextérité (s'il en a un) à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Au 5<sup>e</sup> niveau, le poing sacré ne peut plus être pris en tenaille, car il est en mesure de réagir aux assauts de ses adversaires, même s'ils proviennent de différentes directions. La plupart des roublards deviennent donc incapables de lui porter des attaques sournoises. L'exception à cette règle concerne les personnages ayant au moins quatre niveaux de plus que le poing sacré; eux peuvent le prendre en tenaille et donc (s'il s'agit de roublards) lui porter des attaques sournoises.

Si le poing sacré a déjà le pouvoir d'esquive instinctive par une autre classe, on ajoute les niveaux de cette classe et celle du poing sacré pour obtenir la puissance de l'esquive instinctive.

**Vision aveugle (Ext).** Ce pouvoir, acquis au 6<sup>e</sup> niveau, octroie une telle sensibilité aux vibrations, aux odeurs et aux sons que, avec les yeux clos, le poing sacré se déplace et combat comme s'il y voyait parfaitement. Cette acuité sensorielle s'étend dans un rayon de 10m autour du personnage. Dans la zone ainsi définie, l'invisibilité et l'obscurité ne gênent aucunement le poing sacré et sont ignorées (bien que le poing sacré ne puisse discerner les sujets éthérés). Il n'est pas nécessaire pour le poing sacré d'effectuer des jets de Détection ou de Perception auditive pour remarquer la présence de créatures à cette distance.

**Flamme sacrée (Mag).** Au 7<sup>e</sup> niveau, un poing sacré peut utiliser une action simple pour invoquer des flammes sacrées autour de ses poings et de ses pieds. Au lieu des dégâts habituels, une attaque réussie avec ces flammes inflige les dégâts suivants: 1d6 + bonus de Sagesse (s'il est positif) + 1 point par niveau de poing sacré du personnage. Cette attaque ne peut jamais provoquer plus de 1d6 + 15 points de dégâts. Au moins la moitié des dégâts infligés est causée par le feu, le reste est constitué d'énergie sacrée (ce qui signifie que cette attaque ignore en partie les effets qui réduisent les dégâts du feu).

TABLE 3-12: POING SACRÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	+2	+2	0	Attaque en déluge, domaine gratuit, poings puissants	0	—	—	—
2	+2	+3	+3	0	Esquive totale, Magie de combat	1	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)	1	0	—	—
4	+4	+4	+4	+1		1	1	—	—
5	+5	+4	+4	+1	Esquive instinctive (pas de prise en tenaille)	1	1	0	—
6	+6	+5	+5	+2	Vision aveugle	1	1	1	—
7	+7	+5	+5	+2	Flamme sacrée	2	1	1	0
8	+8	+6	+6	+2	Coups sans ombre	2	1	1	1
9	+9	+6	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+7	+7	+3	Armure intérieure	2	2	2	1

Une attaque de *flamme sacrée* peut être combinée avec un déluge de coups.

**Coups sans ombre (Ext).** À partir du 8<sup>e</sup> niveau, un poing sacré peut ajouter son bonus de Sagesse à ses jets d'attaque et de dégâts. De plus, il peut toucher les créatures disposant d'une réduction des dégâts comme s'il utilisait une arme magique ayant un bonus d'altération égal à son bonus de Sagesse. Ce bonus est cumulatif avec celui obtenu avec le pouvoir des poings puissants. L'esprit, le corps et la volonté du poing sacré ne forment plus qu'un unique instrument.

**Armure intérieure (Ext).** Au 10<sup>e</sup> niveau, la sérénité atteinte par le personnage le protège contre les agressions extérieures. Il peut déclencher son armure intérieure un nombre de fois par jour égal à son niveau de poing sacré, pour une durée en rounds équivalente à son modificateur de Sagesse (si ce dernier est négatif ou nul, le pouvoir ne peut être utilisé). Ce pouvoir octroie un bonus d'intuition de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 à tous les jets de sauvegarde, et une résistance à la magie égale à son niveau de poing sacré.

## Liste des sorts du poing sacré

Les poings sacrés ont accès aux sorts appropriés à leur alignement, même si ces sorts n'ont pas comme portée « contact » ou « le personnage ». La liste qui suit ne tient pas compte des sorts de domaine. Ces sorts peuvent être lancés par un poing sacré qui dispose d'un accès au domaine dont ils font partie.

1<sup>er</sup>: *arme magique*<sup>\*\*</sup>, *bénédiction de l'eau*<sup>\*</sup>, *blessure légère*<sup>\*</sup>, *bouclier de la foi*, *bouclier entropique*, *compréhension des langages*, *endurance aux énergies destructives*, *faveur divine*, *invisibilité pour les morts-vivants*, *malédiction de l'eau*<sup>\*</sup>, *paix du défunt*<sup>†</sup>, *Pierre magique*<sup>\*\*</sup>, *protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal*<sup>\*</sup>, *sanctuaire*, *soins légers*<sup>\*</sup>.

2<sup>e</sup>: *aide*, *alignement indétectable*, *augure*, *blessure modérée*<sup>\*</sup>, *communication avec les animaux*, *endurance*, *force de taureau*, *mise à mort*, *préservation des morts*, *ralentissement du poison*, *résistance aux énergies destructives*, *restauration partielle*, *ronces*<sup>†\*\*</sup>, *soins modérés*<sup>\*</sup>.

3<sup>e</sup>: *barbelures*<sup>\*\*†</sup>, *blessure grave*<sup>\*</sup>, *cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal*<sup>\*</sup>, *chaîne de témoins*<sup>†</sup>, *communication avec les plantes*, *contagion*<sup>\*</sup>, *délivrance des malédictions*<sup>\*</sup>, *dissimulation d'objet*, *façonnage de la pierre*, *flamme de la foi*<sup>†</sup>, *flamme éternelle*, *fusion dans la pierre*, *glyphe de garde*, *guérison des maladies*<sup>\*</sup>, *lumière du jour*, *malédiction*<sup>\*</sup>, *marche sur l'onde*, *négation de l'invisibilité*, *panoplie magique*, *protection contre l'énergie négative*, *protection contre les énergies destructives*, *respiration aquatique*, *soins importants*<sup>\*</sup>, *ténèbres profondes*.

4<sup>e</sup>: *blessure critique*<sup>\*</sup>, *divination*, *don des langues*, *empoisonnement*<sup>\*</sup>, *endurance supérieure*<sup>†</sup>, *griffes bestiales*<sup>†</sup>, *liberté de mouvement*, *marche dans les airs*, *neutralisation du poison*<sup>\*</sup>, *protection contre la mort*, *puissance divine*, *rapport*, *restauration*, *soins intensifs*<sup>\*</sup>, *transfert de sorts*.

\*Le MD doit déterminer quels sorts sont appropriés en fonction de l'ordre auquel appartient le PJ.

\*\*Bien qu'un poing sacré puisse employer les sorts ainsi annotés, il doit se montrer prudent car les actions entreprises à la suite du lancement de tels sorts peuvent constituer une violation de son code de conduite.

† Ces nouveaux sorts sont décrits au chapitre 4: magie divine.

## PRÊTRE DE GUERRE

Ces féroces religieux prient pour la paix tout en se préparant à la guerre. Outre leur côté terre à terre, les prêtres de guerre sont dotés d'une volonté à toute épreuve, savent imposer leur personnalité et se vouent totalement à la cause divine, ce qui fait d'eux de redoutables combattants. Ceux qui veulent rejoindre cette classe de prestige devront d'abord acquérir quelques niveaux en tant que prêtre avant de pouvoir satisfaire aux conditions requises.

Se préparer à la guerre est la principale occupation des PNJ appartenant à cette classe de prestige. La prière, l'entraînement militaire avec l'armée du seigneur local, l'étude de l'histoire occupent le plus clair de leur temps. Les prêtres de guerre ont une forte tendance à exprimer les aspects les plus évidents et les plus marqués de leur divinité tutélaire.

En période de paix, il arrive que certains voyagent pour parfaire leur connaissance du terrain, et quelques prêtres de guerre sont même connus pour avoir effectué des missions d'espionnage dans des pays hostiles. Un prêtre de guerre ne part que rarement à l'aventure, et il s'agit toujours pour lui de découvrir une relique ou une arme extraordinaires qui pourraient accroître sa puissance.

**Dés de vie:** d8.

## Conditions

Pour devenir un prêtre de guerre, il faut satisfaire aux conditions suivantes:

**Bonus de base à l'attaque:** +5.

**Diplomatie:** degré de maîtrise de 5.

**Psychologie:** degré de maîtrise de 5.

**Dons:** Magie de combat, Prestige.

**Sorts:** disposer de l'accès à au moins l'un de ces domaines: Destruction, Force, Guerre ou Protection. Pour remplir cette condition, un personnage qui peut lancer au moins un sort appartenant à un de ces domaines est considéré comme y ayant accès.

**Spécial:** capacité à canaliser l'énergie, positive ou négative.

## Compétences de classe

Les compétences du prêtre de guerre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (guerre) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de prêtre de guerre:

**Armes et armures.** Un prêtre de guerre maîtrise toutes les armes courantes et de guerre. Il est entraîné au port de toutes les armures et des boucliers.

**Sorts.** Un prêtre de guerre lance des sorts comme un prêtre (voir la table 3-16, p. 47 du *Manuel des Joueurs*) et dispose d'un accès complet à la liste des sorts de prêtre. Les niveaux pairs (voir table 3-13 plus loin) de prêtre de guerre sont ajoutés aux niveaux de prêtre acquis par le personnage pour déterminer le nombre de sorts qu'il peut jeter par jour et les effets de ces sorts. Ainsi, lorsqu'un

prêtre de guerre gagne un niveau pair (2, 4, 6, etc.), le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins (à noter qu'il n'acquiert pas les autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, sauf l'amélioration du renvoi/intimidation des morts-vivants, voir ci-dessous).

Voici un exemple: un prêtre de 8<sup>e</sup> niveau/prêtre de guerre de 2<sup>e</sup> niveau dispose du même nombre de sorts par jour qu'un prêtre de 9<sup>e</sup> niveau. S'il gagne un niveau de prêtre de guerre (ce qui fait de lui un prêtre de niveau 8/ prêtre de guerre de niveau 3), son nombre de sorts ne change pas, mais lorsqu'il atteint le 4<sup>e</sup> niveau de prêtre de guerre, il devient l'équivalent d'un prêtre de 10<sup>e</sup> niveau en matière de lancement de sorts.

Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts divins avant de devenir un prêtre de guerre, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau pair de prêtre de guerre afin de déterminer le nombre de sorts divins qu'il peut lancer chaque jour.

**Domaines de prestige.** Un prêtre de guerre obtient un accès au domaine de la Gloire (s'il canalise l'énergie positive) ou de la Domination (s'il canalise l'énergie négative). Au 4<sup>e</sup> niveau, il acquiert un accès au domaine de la Divination.

**Renvoi/intimidation des morts-vivants (Sur).** Les niveaux de prêtres de guerre sont ajoutés aux niveaux de prêtre ou de paladin pour déterminer les capacités de renvoi/intimidation du personnage.

**Ralliement (Ext).** Un prêtre de guerre qui n'est pas sous le joug d'un effet de peur peut utiliser ce pouvoir au prix d'une action

simple. Ses alliés qui seraient soumis à un effet de peur peuvent immédiatement tenter un jet de Volonté (avec le DD de l'effet de peur) avec un bonus de moral de +1 par niveau de prêtre de guerre du personnage. Pour bénéficier de ce pouvoir, les alliés en question doivent se trouver à moins de 20m du prêtre de guerre et être en mesure de l'entendre.

**Discours galvanisant (Ext).** Par un discours enflammé (qui doit avoir lieu au moins 5 minutes avant la bataille), un prêtre de guerre ayant atteint le niveau 2 octroie à ceux qui l'écoutent (y compris lui-même) un bonus de moral sur les jets de sauvegarde contre tous les effets de charme ou de peur. Ce bonus est de +2 pour un prêtre de guerre de niveau 2, et il augmente de +2 à chaque niveau pair atteint par le personnage (ce qui signifie +4 au 4<sup>e</sup> niveau, +6 au 6<sup>e</sup>, et ainsi de suite). Cet effet prend fin 5 minutes +1 minute par niveau de prêtre de guerre après la conclusion du discours.

**Cercle de guérison (Mag).** Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 3 peut faire un *cercle de guérison* (comme le sort).

**Festin des héros (Mag).** Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 5 peut faire un *festin des héros* (comme le sort).

**Aura de terreur (Sur).** Une fois par jour, un prêtre de guerre ayant atteint le 6<sup>e</sup> niveau peut émettre une aura de terreur dans un rayon de 6,50m autour de lui. Cette aura se prolonge pendant 1 round par niveau de prêtre de guerre. Ses adversaires doivent réussir un jet de Volonté (avec un DD de 10 + niveau de prêtre de guerre + bonus de Charisme de ce dernier) pour ne pas subir l'effet d'un sort de *terreur*.



TABLE 3-13 : PRÊTRE DE GUERRE

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	Ralliement, domaine de prestige	—
2	+2	0	+3	0	Discours galvanisant	+1 niveau dans la classe existante
3	+3	+1	+3	+1	<i>Carcle de guérison</i>	—
4	+4	+1	+4	+1	Domaine de prestige: Divination	+1 niveau dans la classe existante
5	+5	+1	+4	+1	<i>Festin des héros</i>	—
6	+6	+2	+5	+2	Aura de terreur	+1 niveau dans la classe existante
7	+7	+2	+5	+2	<i>Rapidité de groupe</i>	—
8	+8	+2	+6	+2	<i>Guérison suprême de groupe</i>	+1 niveau dans la classe existante
9	+9	+3	+6	+3	Aura de terreur (2/jour)	—
10	+10	+3	+7	+3	<i>Ennemi implacable</i>	+1 niveau dans la classe existante

**Rapidité de groupe (Mag).** Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 7 peut faire une *rapidité de groupe* (comme le sort).

**Guérison suprême de groupe (Mag).** Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 8 peut faire une *guérison suprême de groupe* (comme le sort).

**Ennemi implacable (Mag).** Au 10<sup>e</sup> niveau, le prêtre de guerre peut canaliser de l'énergie vers ses alliés se trouvant dans un rayon de 33 m, afin qu'ils continuent à se battre même après avoir reçu des blessures mortelles. Pour employer ce pouvoir, le prêtre de guerre doit être concentré et utiliser une action de mouvement. Tant que ce pouvoir est actif, les alliés du personnage (dans la zone d'effet) qui encaissent des dégâts suffisants pour les mettre hors de combat (voire mourants) ignorent les effets des dégâts et continuent le combat. La mort est immédiate lorsque les points de vie atteignent -20.

Quand le pouvoir s'arrête, soit parce que le prêtre de guerre cesse de se concentrer, qu'il rate un jet de Concentration ou qu'il est mis hors de combat (voire pire), tous les effets des dégâts qui ont été ignorés sont immédiatement pris en compte.

**Note de multiclassage.** Un prêtre de guerre qui change de classe ou gagne un niveau dans une classe qu'il possédait déjà devra faire acte de contrition (voir le sort *pénitence* dans le *Manuel des Joueurs*, p. 243) avant de pouvoir progresser de nouveau en tant que prêtre de guerre.

## TEMPLIER

Le templier est un pieux guerrier béni par sa divinité tutélaire, qui lui accorde une endurance inhumaine et décuple sa valeur martiale. Il a fait le serment de défendre un site religieux et manie l'arme de prédilection de son dieu dans tous les combats, affrontant les ennemis de sa religion avec ferveur et sans la moindre hésitation. Si protéger le temple ne suffit pas, le templier peut se voir confier des tâches supplémentaires, y compris participer à une expédition au cœur du domaine de l'ennemi.

Les fidèles de toutes les professions peuvent être incorporés dans les rangs des templiers ; les prêtres et les paladins sont les candidats les plus probables. Certains temples (comme ceux qui sont voués à Boccob ou Wy-Djaz) accueillent les ensorceleurs et les magiciens parmi leurs templiers, car ils apprécient l'alliance de la magie profane de tels personnages avec l'entraînement militaire de cette classe de prestige. De même, les temples d'Olidammara sont souvent surveillés par des

roublards/templiers, qui pimentent leurs tactiques de défense par des attaques sournoises. Plusieurs rôdeurs/templiers servent au sein d'édifices voués à Ehlonna et Obad-Haï, et des barbares/templiers ont déjà combattu pour les temples de Kord ou d'Érythnul. Seuls les moines, qui suivent un entraînement bien spécifique au combat, sont peu enclins à suivre cette voie.

Les templiers PNJ passent l'essentiel de leur temps dans les édifices religieux auxquels ils sont attachés, ou logent non loin, dans des dépendances.

**Dés de vie :** d10.

## Conditions

Pour devenir un templier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque :** +5.

**Connaissance (religion) :** degré de maîtrise de 8.

**Dons :** Arme de prédilection (ce don doit concerner l'arme de prédilection de la divinité que sert le PJ), Endurance.

## Compétences de classe

Les compétences du templier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (religion) (Int), Escalade (For), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de templier :

**Armes et armures.** Un templier maîtrise toutes les armes courantes et de guerre. Il est entraîné au port de toutes les armures et des boucliers.

**Ardeur (Sur).** La bénédiction qui accompagne le templier lui permet d'ignorer des effets magiques qui auraient normalement dû lui causer du tort. S'il réussit un jet de sauvegarde de Volonté ou de Vigueur contre un sort dont l'effet aurait normalement dû être réduit en cas de jet réussi, il ne subit rigoureusement aucun effet. Seuls les sorts dont la description comporte à la ligne Jet de sauvegarde les mentions « Vigueur, 1/2 dégâts », « Volonté, partiel » ou des mentions similaires peuvent se voir annulés grâce à ce pouvoir.

**Spécialisation martiale.** Un templier acquiert le don de spécialisation martiale avec l'arme de prédilection de sa divinité.

**Sorts.** Le templier a le pouvoir de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter un sort, il doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un templier de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse, et le DD des sorts du templier est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un templier a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), le templier ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du templier apparaît plus loin, il peut y choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins ou de blessure).

#### Châtiment

(Sur). Une fois par jour, un templier ayant atteint le 2<sup>e</sup> niveau peut tenter de châtier un adversaire avec une attaque au corps à corps normale. Son jet d'attaque s'effectue avec un bonus de +4 et, s'il réussit, les dégâts normaux sont majorés de 1 point de dégât par niveau de templier. Le personnage doit annoncer le châtiment avant

de faire le jet d'attaque. Au 7<sup>e</sup> niveau, un templier peut châtier deux fois par jour.

Si le templier possède préalablement un pouvoir de châtiment ou de châtiment du Mal (par exemple s'il s'agit d'un paladin ou d'un prêtre ayant accès au domaine de la Destruction), il peut employer ce pouvoir une fois supplémentaire par jour (deux fois supplémentaires au niveau 7). Le bonus appliqué au jet d'attaque reste inchangé, mais le bonus aux dégâts infligés est calculé en fonction des niveaux cumulés du personnage (ses niveaux de templier plus ceux de prêtre ou de paladin).

#### Réduction des dégâts (Ext).

(Ext). À partir du 3<sup>e</sup> niveau, le templier peut ignorer une partie des dégâts qu'il encaisse. À chaque fois que le PJ est touché, les dégâts qu'il subit sont réduits de 1 point. Au 6<sup>e</sup> niveau, cette réduction des dégâts passe à 2 points, pour finir à 3 points au 9<sup>e</sup> niveau.

#### Dons supplémentaires.

Aux niveaux indiqués par la table 3-14, le templier peut choisir un don supplémentaire parmi la liste qui suit : Ambidextrie, Arme de prédilection\*, Arme en main, Attaque en puissance (Destruction d'arme, Enchaînement,



TABLE 3-14: TEMPLIER

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
1	+1	0	+2	+2	Ardeur, Spécialisation martiale	0	—	—	—
2	+2	0	+3	+3	Châtiment 1/jour	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Réduction des dégâts 1/-	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+4	Don supplémentaire	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+4		1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+5	Réduction des dégâts 2/-	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+5	Châtiment 1/jour	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+6	Don supplémentaire	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+6	* Réduction des dégâts 3/-	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+7		2	2	2	1

Science de la charge à mains nues, Succession d'enchaînements), Attaques réflexes, Botte secrète\*, Combat à deux armes (Science du combat à deux armes), Combat en aveugle, Combat monté (Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Tir monté), Esquive (Attaque éclair, Souplesse du serpent), Expertise du combat (Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement), Maniement des armes exotiques\*, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues (Parade de projectiles, Uppercut), Science du critique\*, Spécialisation martiale\*, Tir à bout portant (Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide).

Certains de ces dons ne peuvent pas être choisis tant que le templier n'a pas pris celui dont ils découlent. Dans ce cas, les dons secondaires sont indiqués entre parenthèses après le don principal. Les dons signalés par un astérisque (\*) peuvent être choisis plusieurs fois, mais pour une arme différente à chaque fois. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

## Liste des sorts du templier

Voici la liste des sorts que les templiers peuvent préparer :

1<sup>er</sup> : *arme magique, bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique, faveur divine, frayer, injonction, monture.*

2<sup>e</sup> : *aide, apaisement des émotions, arme spirituelle, discours captivant, endurance, force de taureau, immobilisation de personne, protection d'autrui.*

3<sup>e</sup> : *cécité/surdité, dissipation de la magie, lumière brûlante, lumière du jour, négation de l'invisibilité, panoplie magique, prière, protection contre l'énergie négative.*

4<sup>e</sup> : *arme magique supérieure, liberté de mouvement, puissance divine, rapport.*

## TRAQUEUR CONSACRÉ

Le traqueur consacré fait office de chasseur de primes pour sa religion ou son organisation. Alors que les inquisiteurs de la Foi chassent le mal et la corruption au sein de l'église et que les autres champions du bien combattent le mal en général et sous toutes ses formes, le traqueur consacré pourchasse les hérétiques, les blasphémateurs et ceux qui trahissent ou attaquent l'église directement. Par exemple, un traqueur consacré pourrait se voir confier la mission de trouver et détruire un ogre ayant souillé un lieu saint ou d'amener un hérétique devant les maîtres de son église. Les missions ont toujours trait soit à un blasphème ou une souillure spécifiques, soit à la source d'une hérésie. L'église attribue les missions et les cibles selon ses besoins.

Pourchasser les ennemis spécifiques d'une église demande des compétences très analogues à celles d'un chasseur de primes. Bien que le traqueur soit tout à fait capable de se charger de ses cibles, il doit d'abord les retrouver. Un bon traqueur consacré sera rusé, subtil, et doté d'une foi inaltérable. Puisque ses adversaires peuvent disposer de sorts et de pouvoirs magiques, sa volonté doit être forte et il doit s'y préparer de façon adéquate. Les paladins et les prêtres font d'excellents traqueurs consacrés grâce à leurs valeurs élevées de Charisme, mais les rôdeurs sont également recherchés pour leur don de pistage exceptionnel. Les roublards possèdent souvent la subtilité et les compétences de discussion nécessaires pour localiser leurs cibles.

Un traqueur consacré peut être difficile à repérer. Il utilise des compétences, ses sorts et ses pouvoirs pour masquer sa nature jusqu'à la confrontation avec sa proie. La plupart des traqueurs sont d'un abord plaisant et jovial, toujours prêts à raconter une bonne plaisanterie ou une histoire. Cette façade masque leur vraie et implacable nature et leur permet d'accumuler indices et informations sans éveiller l'attention ou les soupçons. Les ennemis particulièrement puissants ou très bien protégés se voient chassés par des petits groupes de traqueurs consacrés qui travaillent en conjonction avec d'autres classes de personnages pour atteindre et confronter leurs cibles.

**Dés de vie :** d10.

## Conditions

Pour devenir un traqueur consacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement :** loyal.

**Bonus de base à l'attaque :** +5.

**Déguisement :** degré de maîtrise de 5.

**Renseignements :** degré de maîtrise de 5.

**Profession (homme de loi) :** degré de maîtrise de 5.

**Don :** Pistage.

**Spécial :** le candidat doit accepter une mission de son église : localiser et détruire un ennemi individuel et spécifique de celle-ci. S'il échoue, il devra attendre un an et un jour avant de présenter de nouveau sa candidature. Si le candidat réussit, l'église l'acceptera en tant que traqueur consacré et il pourra gagner des niveaux dans cette classe de prestige.

## Compétences de classe

Les compétences du traqueur consacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et pouvoirs de la classe de traqueur consacré :

**Armes et armures.** Le traqueur sait manier toutes les armes courantes et de guerre, sait porter toutes les armures et manier tous les boucliers.

**Sorts.** Dès le premier niveau, le traqueur consacré obtient le pouvoir de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter un sort, il doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort, ce qui signifie qu'une Sagesse de 10 ou moins empêchera un traqueur de lancer des sorts. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse, et le DD des sorts du traqueur est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. Quand un traqueur a « — » dans la table comme nombre de sorts pour un niveau donné, il ne peut pas jeter de sorts de ce niveau. S'il a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1<sup>er</sup> niveau, où il peut préparer 0 sort de 1<sup>er</sup> niveau), le traqueur ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du traqueur consacré apparaît plus loin,

il peut y choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de *soins* ou de *blessures*).

**Bénédiction des écritures (Sur).** Tous les traqueurs consacrés reçoivent un bonus de sainteté de +2 sur les jets de Bluff, Détection, Perception auditive et Sens de la nature lorsqu'ils cherchent la cible désignée par l'église. Si cette cible est un groupe, le bonus s'applique vis-à-vis du chef de ce groupe. Ce bonus s'applique également aux attaques de corps à corps et aux dégâts infligés (toujours avec des armes de corps à corps) contre les cibles désignées. Mais il ne fait pas effet si le traqueur emploie des armes à distance. Ce bonus passe à +4 au 3<sup>e</sup> niveau, +6 au 5<sup>e</sup> niveau, +8 au 7<sup>e</sup> niveau et +10 au 9<sup>e</sup> niveau.

**Détection du Chaos (Mag).** Le traqueur consacré peut utiliser la *détection du Chaos* à volonté, comme un prêtre de niveau équivalent au sien.

**Vision sanctifiée (Sur).** À partir du 2<sup>e</sup> niveau, le traqueur consacré dispose d'un bonus de +4 pour tous ses jets de sauvegarde contre les illusions.

**Dissipation de la magie (Mag).** Un traqueur consacré ayant atteint le 3<sup>e</sup> niveau peut utiliser la *dissipation de la magie*, comme un prêtre de niveau égal au sien. Il peut le jeter une fois par jour, plus une fois supplémentaire par point de bonus en Sagesse.

**Émotion (Mag).** Un traqueur consacré ayant atteint le 4<sup>e</sup> niveau peut éveiller une émotion en chaque créature vivante présente dans un rayon de 5 m, de la même façon que le sort *émotion*. Il utilise ce pouvoir comme un magicien qui aurait un niveau de moins que son niveau de traqueur (ainsi, un traqueur consacré de 4<sup>e</sup> niveau lance ce sort comme un magicien de 3<sup>e</sup> niveau) et ce, un nombre de fois par jour égal à son bonus de Sagesse (avec un minimum de 1).

**Leurre (Sur).** À partir du 6<sup>e</sup> niveau, un traqueur consacré peut échapper aux tentatives de scrutation opérées par sa cible (y compris par ses alliés ou même d'éventuels employés), d'une manière similaire au sort *leurre*. Il utilise ce pouvoir comme un magicien qui aurait un niveau de moins que son niveau de traqueur et ce, un nombre de fois par jour égal à son bonus de Sagesse (avec un minimum de 1).

**Chasse implacable (Sur).** À partir du 8<sup>e</sup> niveau, si le traqueur consacré blesse sa proie et que celle-ci s'échappe, il est en mesure de déterminer la direction qu'elle a pris et de

connaître la distance approximative qui le sépare d'elle. Ce pouvoir ne fonctionne que si le traqueur et sa cible se trouvent sur le même plan d'existence. La chasse implacable peut être utilisée simultanément sur des cibles différentes, à condition que chacun des individus concernés soit concerné par la mission actuelle du traqueur.

**Chasse infallible (Sur).** Au 10<sup>e</sup> niveau, un traqueur ayant établi une chasse implacable peut l'intensifier jusqu'à une chasse infallible. Il est alors en mesure de détecter sa proie au-delà des frontières entre les plans. À l'inverse d'une chasse implacable, on ne peut mener qu'une seule chasse infallible à la fois, et elle ne peut concerner qu'un seul individu, ce qui oblige le traqueur consacré à renoncer à toute autre chasse infallible en cours.

**Code de conduite.** Un traqueur consacré doit se présenter à sa cible et annoncer les raisons de sa venue lors de la confrontation. Il ne peut pas l'abattre, même en plein champ de bataille, sans que ces présentations aient été faites. Un traqueur ne peut effectuer d'attaque sournoise sur sa proie. Les traqueurs définissent à dessein leurs exigences de conduite de façon assez vague, pour permettre à chacun d'entre eux une certaine flexibilité sur le terrain. Néanmoins, un traqueur qui ne parvient pas à agir suivant leur code doit entreprendre une pénitence avant de pouvoir gagner des niveaux dans la classe de prestige (voir la description du sort *pénitence*, p. 243 du *Manuel des Joueurs*).

**Note de multiclassage :** un paladin qui devient traqueur consacré peut continuer de progresser en tant que paladin.

## Liste des sorts du traqueur consacré

Voici la liste des sorts que les traqueurs consacrés peuvent préparer :

1<sup>er</sup> : *anathème, apaisement des émotions, corde animée, injonction, modification d'apparence.*

2<sup>e</sup> : *charme-personne, détection de pensées, immobilisation de personne, lumière du jour.*

3<sup>e</sup> : *détection du mensonge, mythes et légendes, protection contre la mort, renvoi.*

4<sup>e</sup> : *domination, marque de la justice.*

5<sup>e</sup> : *bannissement, zone d'antimagie.*

TABLE 3-15 : TRAQUEUR CONSACRÉ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour				
						1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
1	+1	0	0	+2	Bénédiction des écritures +2, détection du Chaos	0	—	—	—	—
2	+2	0	0	+3	Vision sanctifiée	1	—	—	—	—
3	+3	+1	+1	+3	Bénédiction des écritures +4, dissipation de la magie	1	0	—	—	—
4	+4	+1	+1	+4	Émotion	1	1	—	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Bénédiction des écritures +6	1	1	0	—	—
6	+6	+2	+2	+5	Leurre	1	1	1	—	—
7	+7	+2	+2	+5	Bénédiction des écritures +8	2	1	1	0	—
8	+8	+2	+2	+6	Chasse implacable	2	1	1	1	0
9	+9	+3	+3	+6	Bénédiction des écritures +10	2	2	1	1	1
10	+10	+3	+3	+7	Chasse infallible	2	2	2	1	1

# CHAPITRE 4 : MAGIE DIVINE

Un prêtre néophyte peut pallier à l'assèchement d'un puits en produisant suffisamment d'eau pour le village (*création d'eau*) et il est en mesure de garantir que rien ne reste cassé très longtemps (*réparation*). Avec un peu d'expérience, un prêtre peut devenir le meilleur bricoleur du coin (*réparation intégrale*) et un magistrat quasiment infaillible (*zone de vérité*).

Après quelques années de service dévoué, un prêtre devrait être capable de garantir aux habitants d'une petite ville une existence libre de toute maladie, cécité, ou surdité (*guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies*). Il est probablement le meilleur sculpteur des environs (*façonnage de la pierre*), le chercheur d'objets le plus prisé (*localisation d'objets*) et un important fournisseur de nourriture à la ville (*création de nourriture et d'eau*). En outre, si *zone de vérité* ne suffit pas à démasquer un meurtrier, le prêtre peut se renseigner auprès de la victime elle-même (*communication avec les morts*). Il peut même s'adresser aux champs et aux cultures locales (*communication avec les plantes*).

Le temple local est dirigé par un prêtre doyen, personnage central de la communauté. Personne ne peut lui mentir (*détection du mensonge*), il prédit l'avenir (*divination*), communique avec tout le monde (*don pour les langues*), répare les méfaits de presque toutes les créatures néfastes (*neutralisation du poison, restauration*) et fait en sorte que même une sécheresse n'affecte pas l'accès à l'eau (*contrôle de l'eau*).

Les sorts divins sont la manifestation la plus concrète de la faveur divine et du pouvoir des dieux dans le monde des mortels. Les prêtres et les paladins ne les utilisent pas dans leur intérêt personnel, mais pour propager la bonne parole et accomplir la volonté de leur divinité. De ce fait, les sorts qu'emploient ces deux classes de personnage peuvent en partie révéler la nature du dieu qui les octroie, tandis que les sorts d'un magicien n'ont aucun rapport avec ses croyances.

Ce chapitre propose une cinquantaine de sorts que prêtres ou paladins peuvent lancer (quelques-uns sont également destinés à d'autres classes). Un grand nombre de ces sorts appartiennent à de nouveaux domaines appelés les domaines de prestige. Ils sont réservés aux personnages ayant acquis des niveaux dans certaines classes de prestige.

## NOUVEAUX SORTS DE PRÊTRE

### Sort de prêtre de 1<sup>er</sup> niveau

**Paix du défunt.** Empêche qu'un cadavre devienne un mort-vivant.

### Sorts de prêtre de 2<sup>e</sup> niveau

**Flamme divine.** Protège une zone contre les créatures du froid.

**Giclée de couteaux.** Un cône de gouttelettes, inflige 1d6 + 1 points de dégâts/niv. (max. +5).

**Ronces.** Une arme contondante en bois acquiert +1 à l'attaque, +1 point de dégât/niv. (max. +10).

**Zéphyr divin.** Protège une zone contre les créatures du feu.

### Sorts de prêtre de 3<sup>e</sup> niveau

**Barbelures.** Comme *ronces*, mais le bonus d'attaque est de +2 et dure plus longtemps.

**Chaîne de témoins.** Votre perception scrutatrice passe d'une créature à une autre par simple contact.

**Flammes de la foi.** Une arme normale ou de maître est temporairement dotée de la propriété de feu intense.

**Lien télépathique mineur.** Lien créé avec un sujet à moins de 10 m pendant 10 mn/niv.

**Malédiction de la brute.** La For, Dex ou Con sont majorées de +1/niv. (au max.). L'Int et le Cha sont réduits de la même valeur.

**Masque des bêtes.** Les animaux et les monstres primitifs croient que le sujet est des leurs.

**Précision bénie.** Les alliés obtiennent un bonus de moral de +2 à leurs jets d'attaque à distance.

**Puits du sourcier.** Crée un puits vers de l'eau douce à une distance de 33 m dans le sol.

**Toile de ronces.** Comme *enchevêtrement*, mais les ronces occasionnent des dégâts à chaque round.

**Vapeur d'épées.** Comme *giclée de couteaux*, mais 1d8 de dégâts et max. +10.

### Sorts de prêtre de 4<sup>e</sup> niveau

**Arme de la divinité.** +1 aux jets d'attaque et de dégâts, plus un pouvoir spécial.

**Busard.** Convoque un oiseau de proie intangible qui combat pour vous.

**Déclamation.** Vos alliés gagnent +2 ou +3 aux jets d'attaque et de sauvegarde, vos ennemis -2.

**Endurance inépuisable.** Bonus de +4 contre la fatigue et l'affaiblissement, différents bonus liés à l'endurance.

**Griffes bestiales.** Vos mains deviennent des armes tranchantes (1d6).

**Perception du climat.** Prévoit le temps (naturel) qu'il fera pendant la semaine.

**Rudolement.** Inflige la surdité ou des dégâts à vos ennemis, selon leur alignement.

**Tempête divine.** Crée un disque d'armes tournoyant qui inflige 1d6 points de dégâts, plus 2 par niveau du prêtre (max. +20).

### Sorts de prêtre de 5<sup>e</sup> niveau

**Agilité divine.** Le sujet gagne un bonus à ses jets de Réflexes, une Dex de 18 et le don Attaque éclair.

**Flétrissure.** Inflige 1d6/niv. à une créature de type plante, ou flétrit la végétation dans un rayon de 33 m.

**Force de l'ours.** Un allié/niv. gagne +4 en Force et 1d4 points de vie temporaires par niv.

### Sorts de prêtre de 7<sup>e</sup> niveau

**Fureur vertueuse des fidèles.** Comme *aide*, mais dans un rayon de 10 m, les fidèles de votre divinité obtiennent de meilleurs avantages.

**Vague de limon.** Couvre une zone de 5 m de rayon avec du limon vert.

### Sorts de prêtre du 8<sup>e</sup> niveau

**Araignée mentale.** Espionne les pensées de 8 créatures (au max.)

**Chaîne du Chaos.** Propage une épidémie d'*aliénation mentale* qui se transmet par simple contact.

## NOUVEAUX SORTS DE PALADIN

### Sorts de paladin du 1<sup>er</sup> niveau

**Sacrifice divin.** Sacrifie des points de vie pour obtenir un bonus aux dégâts.

### Sorts de paladin du 2<sup>e</sup> niveau

**Malédiction de la brute.** La For, Dex ou Con sont majorées de +1/niv. (au max.). L'Int et le Cha sont réduits de la même valeur.

**Précision bénie.** Les alliés obtiennent un bonus de moral de +2 à leurs jets d'attaque à distance.

**Zèle.** Vous obtenez un bonus de +4 à votre CA contre les attaques d'opportunité, vous pouvez vous déplacer parmi les ennemis.

## Sorts de paladin du 4<sup>e</sup> niveau

**Apparence divine inférieure.** Votre forme devient le reflet de celle de votre divinité.

**Arme de la divinité.** +1 aux jets d'attaque et de dégâts, plus un pouvoir spécial pour votre arme.

## NOUVEAUX SORTS DE DRUIDE

### Sorts de druide du 2<sup>e</sup> niveau

**Puits du sourcier.** Crée un puits vers de l'eau douce à une distance de 33 m dans le sol.

**Masque des bêtes.** Les animaux et les monstres primitifs croient que le sujet est des leurs.

**Ronces.** Une arme contondante en bois acquiert +1 à l'attaque, +1 dégât/niv. (max. +10).

**Toile de ronces.** Comme *enchevêtrement*, mais les ronces occasionnent des dégâts à chaque round.

### Sorts de druide du 3<sup>e</sup> niveau

**Barbelures.** Comme *ronces*, mais le bonus d'attaque est de +2 et dure plus longtemps.

**Busard.** Convoque un oiseau de proie intangible qui combat pour vous.

**Griffes bestiales.** Vos mains deviennent des armes tranchantes (1d6).

**Perception du climat.** Prévoit le temps (naturel) qu'il fera pendant la semaine.

### Sorts de druide du 4<sup>e</sup> niveau

**Flétrissure.** Inflige 1d6/niv. à une créature de type plante, ou flétrit la végétation dans un rayon de 33 m.

**Force de l'ours.** Un allié/niv. gagne +4 en Force et 1d4 points de vie temporaires par niv.

**Chaîne de témoins.** Votre perception scrutatrice passe d'une créature à une autre par simple contact.

### Sort de druide du 7<sup>e</sup> niveau

**Vague de limon.** Couvre une zone de 5 m de rayon avec du limon vert.

## NOUVEAU SORT DE RÔDEUR

### Sort de rôdeur du 2<sup>e</sup> niveau

**Toile de ronces.** Comme *enchevêtrement*, mais les ronces occasionnent des dégâts à chaque round.

## DOMAINES DE PRESTIGE

Certaines des classes de prestige décrites au chapitre 3 octroient aux membres de ces classes un accès à un troisième domaine, ce qui signifie qu'ils y gagnent un nouveau pouvoir accordé et augmentent les options du personnage en matière de sorts de domaine. Il peut s'agir de l'un des domaines usuels de la divinité que vénère le personnage, ou bien l'un des domaines de prestige décrits ci-dessous. Ces derniers ne sont accessibles qu'aux personnages qui progressent dans une classe de prestige autorisant un accès à un nouveau domaine, on ne peut les choisir lors de la création du PJ.

Si un personnage n'étant pas un prêtre adopte une classe de prestige qui autorise l'acquisition d'un tel domaine, il obtient l'accès au domaine choisi et bénéficie donc du pouvoir accordé correspondant. De plus, si le personnage est un lanceur de sorts divins (paladin, rôdeur ou druide), il peut jeter un sortilège supplémentaire de *chaque* niveau de sort dont il dispose, à condition que ces sortilèges supplémentaires soient ceux du domaine en question.

Par contre, si le personnage est un lanceur de sorts profane (magicien, ensorceleur ou barde), les sorts du domaine sont inclus dans son répertoire de sorts (inscrits dans le livre de sorts pour un magicien, ajoutés à la liste des sorts connus pour un ensorceleur ou un barde) et il peut les utiliser normalement.

Voici quelques exemples : Jehanne, un paladin du 14<sup>e</sup> niveau, gagne son 1<sup>er</sup> niveau d'exorciste consacrée. Elle acquiert le domaine de prestige de l'Exorcisme et le pouvoir accordé qui lui correspond (la possibilité de chasser les esprits malins qui habitent les corps ne leur appartenant pas). Sa capacité à lancer des sorts devient celle d'un paladin de 15<sup>e</sup> niveau (puisque la classe de prestige lui permet d'accroître son niveau de lanceur de sorts divins tout en progressant comme exorciste), mais elle peut dorénavant lancer un sort de domaine de chaque niveau par jour. Ainsi, elle peut lancer deux sorts de paladin de 1<sup>er</sup> niveau et un sort de *protection contre le Mal* supplémentaire, un sort du 2<sup>e</sup> niveau et *cercle magique contre le Mal*, un sort de 3<sup>e</sup> niveau et *délivrance des malédictions* et enfin un sort de 4<sup>e</sup> niveau ainsi que *renvoi* (bien sûr, son bonus de Charisme accroît son allocation journalière de sorts de paladin).

Delliva, une prêtresse de niveau 8, est ordonnée exorciste consacrée (ce qui signifie que son niveau de jeteuse de sorts divins atteint 9, voir ci-dessus) et elle obtient l'accès au domaine de l'Exorcisme. Le pouvoir accordé lui est conféré et elle peut choisir les sorts de la liste de l'Exorcisme comme sorts de domaines pour une journée donnée. Cela n'augmente pas son allocation quotidienne, puisque Delliva est une prêtresse et qu'elle bénéficie déjà d'un sort supplémentaire, mais elle a le choix entre trois sorts (au lieu de deux) pour chacun de ses sorts de domaine.

Si Kharid, un ensorceleur du 10<sup>e</sup> niveau, devient un exorciste consacré, il acquiert le pouvoir accordé du domaine de l'Exorcisme. Son niveau de lanceur de sorts profanes passe au 11<sup>e</sup> niveau, puisque le niveau de lanceur de sorts augmente avec le gain d'un niveau d'exorciste (il n'est pas précisé dans cette classe de prestige que seuls les niveaux de sorts *divins* progressent). Il ajoute les sorts (de niveau 1 à 5, c'est-à-dire ceux qu'il est en mesure de lancer) à sa liste de sorts connus, ce qui lui donne un total de 9 sorts de niveau 0, 6 du 1<sup>er</sup> niveau (dont *protection contre le Mal*), 5 du 2<sup>e</sup> (dont *cercle magique contre le Mal*), 4 du 3<sup>e</sup> (dont *délivrance des malédictions*), 3 du 4<sup>e</sup> (dont *renvoi*) et 2 du 5<sup>e</sup> (dont *rejet du Mal*). À noter qu'il pourrait lancer *renvoi* comme un sort de niveau 4 (vis-à-vis de son domaine) ou de niveau 5 (le niveau normal de *renvoi* pour un ensorceleur).

Note: les sorts signalés par une dague (†) dans la liste des domaines ci-après sont des sorts inédits détaillés dans ce guide.

### Domaine de prestige de la Célérité

**Dieux:** Fharlanghn, Olidammara

**Pouvoirs accordés:** le personnage reçoit un bonus d'altération de +2 à sa Dextérité, sa vitesse de déplacement est accrue de 3 m (s'il porte une armure légère au plus), et un bonus d'altération de +2 à son jet d'initiative. Il s'agit de pouvoirs surnaturels.

### Sorts du domaine de la Célérité

- Flou.** Chaque attaque a 20% de chances de rater sa cible.
- Grâce féline.** Confère 1d4+1 points de Dex pendant 1 h/niv.
- Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- Rapidité.** Action partielle supplémentaire et +1d4 à la CA.

- 4 **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.
- 5 **Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
- 6 **Rapidité de groupe.** Comme *rapidité*, mais 1 sujet/niv.
- 7 **Clignotement.** Le sujet apparaît et disparaît pendant 1 rd/niv.
- 8 **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

## Domaine de prestige de la Communauté

**Dieux:** Corellon Larethian, Garl Brilledor, Pélor, Saint Cuthbert, Yondalla.

**Pouvoirs accordés:** le personnage peut employer *apaisement des émotions* une fois par jour (c'est un pouvoir magique). Un bonus de +2 s'applique à ses jets de Diplomatie.

### Sorts du domaine de la Communauté

- 1 **Bénédictio.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la peur.
- 2 **Protection d'autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 **Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les ennemis.
- 4 **Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- 5 **Lien télépathique de Rary.** Permet de communiquer mentalement.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 personne/niv; soigne et *bénit*.
- 7 **Refuge.** Enchanter un objet pour ramener son

possesseur jusqu'au PJ.

- 8 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
- 9 **Miracle.** Intercède auprès du dieu.

## Domaine de prestige de la Convocation

**Dieux:** Tous.

**Pouvoir accordé:** tous les sorts de *convocation de monstres* sont lancés par le personnage comme s'il avait le double de niveaux, en ce qui concerne la portée et la durée de ces sorts.

### Sorts du domaine de la Convocation

- 1 **Convocation de monstres I.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 2 **Convocation de monstres II.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 3 **Convocation de monstres III.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 4 **Allié d'outreplan.** Échange de services avec un Extérieur à 8 DV.
- 5 **Convocation de monstres V.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 6 **Allié majeur d'outreplan.** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 16 DV.
- 7 **Convocation de monstres VII.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

- 8 **Allié suprême d'outreplan.** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 24 DV.
- 9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

## Domaine de prestige de la Création

**Dieux:** Corellon Larethian, Garl Brilledor, Moradin, Obad-Hai, Pélor, Vecna, Yondalla.

**Pouvoir accordé:** le personnage lance les sorts d'invocation (création) comme s'il avait deux niveaux de plus.

### Sorts du domaine de la Création

- 1 **Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure par niveau.
- 2 **Image imparfaite.** Illusion visuelle et auditive limitée.
- 3 **Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niv.
- 4 **Création mineure.** Crée un objet en tissu ou en bois.
- 5 **Création majeure.** Comme *création mineure*, plus pierre et métal.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 personne/niv; soigne et *bénit*.
- 7 **Image permanente.** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
- 8 **Création véritable†.** Comme *création majeure*, mais permanent.
- 9 **Genèse†.** Crée un petit demi-plan.

## Domaine de prestige de la Divination

**Dieux:** Boccob, Obad-Hai, Pélor, Vecna.

**Pouvoir accordé:** le personnage lance les sorts de divination comme s'il avait deux niveaux de plus.

### Sorts du domaine de la Divination

- 1 **Identification.** Révèle une propriété d'un objet magique.
- 2 **Augure.** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 **Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 4 **Scrutation.** Permet d'espionner le sujet à distance.
- 5 **Communion.** Le dieu du PJ répond par oui ou non à une question/niv.
- 6 **Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 7 **Scrutation ultime.** Comme *scrutation*, mais plus loin et plus longtemps.
- 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 **Prémonition.** «Sixième sens» avertissant le personnage en cas de danger.

## Domaine de prestige de la Domination

**Dieux:** Gruumsh, Hextor, Saint Cuthbert, Wy-Djaz.

**Pouvoir accordé:** le personnage acquiert le don École de prédilection: enchantement.

### Sorts du domaine de la Domination

- 1 **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant un round.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30m (+3m/niv.) à la ronde.
- 3 **Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- 4 **Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

### Note sur les pouvoirs accordés.

Le domaine de la Divination octroie au personnage le pouvoir de lancer des sorts de divination comme s'il avait deux niveaux de plus. Le domaine de la Création confère un bonus identique. Habituellement, les pouvoirs accordés donnent seulement un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts, mais les sorts en question ici sont en général d'un usage moins immédiat et plus limité dans les combats. En outre, les sorts concernés par ces pouvoirs sont moins nombreux que ceux qui correspondent aux pouvoirs accordés similaires qui sont décrits dans le chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*.

- Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte un sujet/niv.
- Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais affecte une créature/niv.
- Domination véritable†.** Comme *domination*, mais le jet de sauvegarde se fait à -4.
- Esclave monstrueux†.** Comme *domination*, mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

## Domaine de prestige de l'Exorcisme

**Dieux:** Corellon Larethian, Héronéus, Kord, Moradin, Pélor.

**Pouvoir accordé:** le personnage dispose d'un pouvoir surnaturel qui lui permet de chasser les esprits malins hors du corps qu'ils possèdent. Pour ce faire, il faut effectuer un jet de Charisme (1d20 + le modificateur de Charisme) et consulter la table 8-16, p. 140 du *Manuel des Joueurs*, en cumulant les niveaux de la classe de prestige, les niveaux de prêtre et les niveaux de paladin (minorés de 2), si le PJ en a acquis. Si le résultat de la table atteint les DV de la créature en possession du corps, elle est chassée de sa victime. Si l'esprit en question appartenait à un jeteur de sort ayant employé *possession*, sa force vitale retourne à son réceptacle magique. S'il s'agit d'un fantôme, la créature redevient intangible. Dans tous les cas, l'esprit malin ne peut pas tenter une possession sur la même victime avant qu'une journée entière se soit écoulée.

### Sorts du domaine de l'Exorcisme

- Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- Cercle magique contre le Mal.** Comme *protection contre le Mal*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
- Délivrance des malédictions.** Libère des malédictions.
- Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan natal.
- Rejet du Mal.** +4 contre les attaques.
- Bannissement.** Bannit pour 2 DV/niv de créatures extra-planaires.
- Parole divine.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
- Aura divine.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
- Rupture d'entraves†.** Détruit tous les sorts qui entravent ou retiennent quoi que soit 60 m à la ronde.

## Domaine de prestige de la Folie

**Dieux:** Boccob, Érythnul, Vecna.

**Pouvoir accordé:** le personnage acquiert une « valeur d'Aliénation » qui équivaut à la moitié du niveau du personnage (ajoutez pour ce décompte les niveaux de prêtre aux niveaux de la classe de prestige). En ce qui concerne le lancement des sorts (détermination des sorts en bonus et du DD des sorts), ajoutez cette valeur à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse normale. Pour tout le reste (comme les jets de sauvegarde ou de compétences), soustrayez la valeur d'Aliénation à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse. Cela signifie qu'il sera très difficile de résister aux sorts du personnage, mais que ce dernier n'est guère attentif au monde qui l'entoure et se comporte de façon erratique et imprudente.

Une fois par jour, le personnage observe et agit avec la lucidité des fous. Sa valeur d'Aliénation peut être utilisée en tant que bonus

sur un jet (et un seul) concernant la Sagesse (comme un jet de Perception auditive ou de Volonté). L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée préalablement au jet.

### Sorts du domaine de la Folie

- Action aléatoire.** La cible agit aléatoirement pendant 1 round.
- Contact aliénant†.** Une créature est hébétée pendant 1 rd/niv.
- Rage†.** Donne un bonus de +4 à la Force et à la Constitution et de moral de +2 aux jets de Volonté.
- Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.
- Rayons d'ensorcellement†.** Un rayon par round, le sujet est hébété pendant 1d3 rds.
- Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de *confusion*.
- Hurllement aliénant†.** Le sujet subit un -4 à la CA, ne peut employer de bouclier, jets de Réflexes réussis seulement avec un 20.
- Ennemi subconscient.** Comme *assassin fantasmagique*, mais 10 m à la ronde.

## Domaine de prestige de la Gloire

**Dieux:** Héronéus, Pélor.

**Pouvoir accordé:** le personnage renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 sur le jet de renvoi et de +1d6 sur le jet d'efficacité.

### Sorts du domaine de la Gloire

- Destruction de mort-vivant.** 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- Bénédictio d'arme.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niv, plus contre les morts-vivants.
- Châtiment divin.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
- Épée sainte.** L'arme devient +5 et ses dégâts sont doublés contre le Mal.
- Rayon de gloire†.** Un rayon qui inflige des dégâts d'énergie positive, plus contre les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.
- Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 3d6 points de dégâts.
- Couronne de gloire†.** Octroie +4 au Cha et captive les sujets.
- Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

## Domaine de prestige de l'Inquisition

**Dieux:** Héronéus, Moradin, Saint Cuthbert.

**Pouvoir accordé:** le personnage dispose d'un bonus de +4 à tous ses jets de dissipation.

### Sorts du domaine de l'Inquisition

- Détection du Mal.** Révèle l'aura des créatures, sorts, ou des objets.
- Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.
- Détection de pensées.** Permet d'« écouter » les pensées superficielles.
- Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- Vision lucide.** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- Interdiction.** Zone interdite aux créatures d'un autre alignement.

- 7 **Décret.** Tue, ralentit, paralyse ou assourdit les cibles non loyales.
- 8 **Aura divine.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
- 9 **Séquestration.** Emprisonne la cible dans une gemme.

## Domaine de prestige de la Maîtrise animale

**Dieux :** Ehlonna, Obad-Haï

**Pouvoir accordé :** une fois par jour et par niveau, le personnage peut utiliser la *communication avec les animaux*. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

### Sorts du Domaine de la Maîtrise animale

- 1 **Amitié avec les animaux.** Permet de gagner l'amitié des animaux.
- 2 **Masque des bêtes†.** Les animaux et les monstres primitifs croient que le sujet est des leurs.
- 3 **Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.
- 4 **Force de l'ours†.** Un allié/niv. gagne +4 en Force et 1d4 points de vie temporaires par niveau.
- 5 **Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niv.
- 6 **Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 7 **Métamorphose animale.** 1 allié/niv. se transforme en animal choisi.
- 8 **Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 9 **Changement de forme.** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

## Domaine de prestige du Mysticisme

**Dieux :** n'importe quelle divinité bonne ou mauvaise.

**Pouvoir accordé :** le modificateur de Charisme du personnage (s'il est positif) s'applique à tous ses jets de sauvegarde. Si le personnage dispose déjà de ce pouvoir (comme un paladin), le bonus est simplement majoré de +1.

### Sorts du domaine du Mysticisme

- 1 **Faveur divine.** Confère un bonus de +1/3 niv. (attaques et dégâts).
- 2 **Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
- 3 **Apparence divine inférieure†.** Votre forme devient le reflet de celle de votre divinité.
- 4 **Arme de la divinité†.** +1 aux jets d'attaque et de dégâts, plus un pouvoir spécial pour votre arme.
- 5 **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère un bonus de +4 en Force.
- 6 **Apparence divine†.** Comme *apparence divine inférieure*, mais le personnage obtient les qualités célestes ou fiélonnes.
- 7 **Blasphème/Parole divine\*.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises/bonnes.
- 8 **Aura divine/Aura infernale\*.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises/bonnes.
- 9 **Apparence divine suprême†.** Comme *apparence divine inférieure*, mais le personnage gagne des ailes, ses valeurs de

caractéristiques sont améliorées et il obtient diverses résistances et immunités.

\*Le personnage doit choisir l'un de ces deux sorts en fonction de son alignement. Ce choix irrévocable détermine le sort du domaine pour ce niveau.

## Domaine de prestige de la Pensée

**Dieux :** Boccob, Vecna, Wy-Djaz.

**Pouvoir accordé :** le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets de Bluff, Diplomatie, Langage secret, Lecture sur les lèvres et Psychologie, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les effets de l'école d'enchantement.

### Sorts du domaine de la Pensée

- 1 **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- 2 **Détection de pensées.** Permet d'« écouter » les pensées superficielles.
- 3 **Lien télépathique mineur†.** Crée un lien avec un sujet à moins de 10 m pendant 10 mn/niv.
- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Lien télépathique de Rary.** Permet de communiquer mentalement
- 6 **Exploration des pensées†.** « Lit » la mémoire du sujet, une question/rd.
- 7 **Araignée mentale†.** Espionne les pensées de 8 créatures (au max.).
- 8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux.
- 9 **Ennemi subconscient.** Illusion effrayante, qui tue ou inflige 3d6 points de dégâts 10 m à la ronde.

## Domaine de prestige de la Pestilence

**Dieux :** Érythnul, Hextor, Nérull, Wy-Djaz.

**Pouvoir accordé :** le personnage est immunisé aux effets de toutes les maladies, bien qu'un prêtre doté de ce pouvoir puisse être un porteur sain de maladies infectieuses.

### Sorts du domaine de la Pestilence

- 1 **Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegardes, entre autres.
- 2 **Convocation de monstres II.** Appelle 1d3 rats sanguinaires fiélon luttant pour le PJ.
- 3 **Contagion.** Infecte la cible.
- 4 **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con. Idem une minute plus tard.
- 5 **Horde de rats†.** Convoque une horde de rats porteurs de maladie.
- 6 **Malédiction de la lycanthropie†.** Confère une forme de lycanthropie temporaire à un sujet.
- 7 **Fléau†.** Propage une maladie qui doit être guérie magiquement, 1 sujet/niv.
- 8 **Création de mort-vivant dominant.** Crée une momie à partir d'un cadavre.
- 9 **Nuée d'otyughs†.** Crée 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs de taille TG.

## NOUVEAUX SORTS

### Agilité divine

Transmutation

Niveau: Prê 5

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: créature vivante touchée

Durée: 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: non

Grâce au pouvoir de son dieu tutélaire, le prêtre confère à une créature vivante agilité et habileté au combat. La cible bénéficie d'un jet de Réflexes de base semblable à celui d'un roublard du niveau de personnage du prêtre, d'un bonus d'altération à sa Dextérité qui augmente la valeur de cette caractéristique jusqu'à atteindre 18 (sauf si cette valeur est déjà atteinte ou dépassée), et du don Attaque éclair pendant la durée du sort.

### Apparence divine

Transmutation [Bien, Mal]

Niveau: Mysticisme 6

Ce sort octroie les mêmes avantages qu'*apparence divine inférieure*, mais vous bénéficiez également des qualités d'une créature céleste ou fiélonne (voir le *Manuel des Monstres* pour plus de détails)

- L'apparence du personnage est altérée: brillante et métallique (pour les prêtres bons) ou simplement plus effrayante (pour ceux qui servent le Mal)
- Le personnage acquiert le pouvoir de châtier le Mal ou le Bien une fois par jour. Le bonus de Charisme du personnage est ajouté au jet d'attaque et le niveau du personnage aux dégâts, à condition que la cible de l'attaque soit de l'alignement idoine.
- La vision dans le noir (à 20 m de distance) est conférée au personnage.
- Il acquiert également une résistance (20) à l'acide, au froid et à l'électricité (pour les prêtres bons) ou au feu et au froid (pour les mauvais).
- Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/+3 et d'une résistance à la magie de 25.

À noter que le personnage ne change pas de type de créature (il ne devient pas un Extérieur).

### Apparence divine inférieure

Transmutation [Bien, Mal]

Niveau: Mysticisme 3, Pal 4

Composantes: V, S, FD

Temps d'incantation: 1 action

Portée: personnelle

Cible: le jeteur de sorts

Durée: 1 round/niveau

Lorsque ce sort est lancé, le corps du personnage se transforme pour adopter une apparence proche de celle de son dieu (d'une façon très limitée, évidemment). La valeur de Charisme reçoit un

bonus d'altération de 1d4+1. S'il est d'alignement bon, le personnage reçoit une résistance (10) contre trois types d'énergies destructives: l'acide, l'électricité et le froid. S'il est mauvais, sa résistance s'applique au feu et au froid.

### Apparence divine suprême

Transmutation [Bien, Mal]

Niveau: Mysticisme 9

Ce sort est proche d'*apparence divine inférieure*, à ceci près que le personnage acquiert les qualités d'un demi-céleste ou d'un demi-fiélon (voir l'appendice 3 du *Manuel des Monstres* pour plus de précisions). Néanmoins, les pouvoirs magiques de ces créatures ne sont pas conférés aux personnages.

Le personnage est considéré comme un Extérieur pendant la durée du sort, à une exception près: Il peut être ramené à la vie s'il décède sous cette forme.

Un prêtre bon se transforme de la façon suivante:

- Des ailes d'oiseau naissent dans le dos du personnage et lui permettent de voler au double de sa vitesse de déplacement normale (avec une bonne manœuvrabilité).
- Il acquiert un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.
- Il est doté de la vision nocturne.
- Le personnage gagne une immunité contre l'acide, l'électricité, le froid et les maladies.
- Il dispose d'un bonus racial de +4 à ses jets de sauvegarde contre le poison.
- Le personnage reçoit les bonus suivants à ses valeurs de caractéristiques: For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Un prêtre mauvais se transforme de la façon suivante:

- Des ailes de chauve-souris naissent dans son dos et lui permettent de voler à sa vitesse de déplacement normale (avec une manœuvrabilité moyenne).
- Il acquiert un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.
- Il peut désormais attaquer à l'aide de griffes ou par morsure. Si le personnage est de taille M ou supérieure, la morsure inflige 1d6 points de dégâts et chaque griffe, 1d4. Si le personnage est de taille P, la morsure n'inflige que 1d3 points de dégâts, tout comme les griffes.
- La vision dans le noir (à 20 m de distance) lui est conférée.
- Le personnage gagne l'immunité contre le poison.
- Il acquiert également une résistance (20) à l'acide, au froid, au feu et à l'électricité.
- Le personnage reçoit les bonus suivants à ses valeurs de caractéristiques: For +4, Dex +4, Con +2, Int +4, Sag +4, Cha +2.

### Araignée mentale

Divination [mental]

Niveau: Prê 8, Pensée 7

Composantes: V, S, M, FD

Temps d'incantation: 1 round complet

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible: un maximum de huit créatures vivantes à portée

Durée: 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort permet, au moyen d'une action simple, d'espionner les pensées de huit créatures (au maximum) à la fois. Le personnage peut entendre, s'il le désire :

- Le chaos incessant des pensées et des images superficielles.
- Les enchaînements d'idées de chaque individu, dans l'ordre souhaité par le lanceur de sorts.
- Des informations en provenance de tous les esprits concernés, à propos d'un sujet, d'un être ou d'un objet; elles sont obtenues à raison d'un élément d'information par niveau du lanceur de sorts.
- Une étude approfondie des pensées et de la mémoire de l'une des créatures faisant partie du groupe ciblé par le sort.

Une fois par round, si le personnage n'est pas en train d'utiliser cette dernière possibilité (l'étude approfondie et individuelle), il peut tenter, au prix d'une action simple, de formuler une *suggestion* dans l'esprit de l'une des créatures affectées. La créature peut alors effectuer un nouveau jet de Volonté pour y résister, avec le DD du sort d'*araignée mentale* (les créatures dotées d'une résistance aux sorts de type enchantement peuvent en bénéficier contre l'effet de *suggestion*). Un tel jet, s'il est réussi, ne libère pas pour autant la créature des autres effets de l'*araignée mentale*.

Le personnage peut affecter les êtres intelligents de son choix se trouvant à portée (en respectant la limite des huit), en commençant par les créatures dont il connaît l'identité ou la présence. Le sort ignore la barrière du langage et le lanceur peut affecter des individus qu'il ne connaît pas personnellement (il peut choisir « les huit gardes les plus proches en faction dans cette salle »). Le sort ne peut atteindre les cibles qui réussissent un jet de Volonté.

*Composante matérielle*: une araignée de n'importe quel type (ou taille). Peu importe qu'elle soit morte, mais elle doit disposer de ses huit pattes.

## Arme de la divinité

Transmutation

Niveau: Mysticisme 4, Pal 4, Prê 4

Composantes: V, FD

Temps d'incantation: 1 action

Portée: personnelle

Cible: l'arme du personnage

Durée: 1 round/niveau

Pour pouvoir jeter ce sort, le personnage doit avoir en main l'arme de prédilection de son dieu. Il peut désormais se servir de l'arme comme s'il en avait la maîtrise, même si ce n'est pas normalement le cas. L'arme se voit doter d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts infligés, ainsi qu'un pouvoir spécial supplémentaire (se reporter à la liste ci-dessous). Une arme double n'obtient ce bonus d'altération (et le pouvoir) que pour une seule de ses deux extrémités (au choix du lanceur).

Lorsque le niveau du lanceur de sort atteint 9, le bonus d'altération augmente et passe à +2. Au 12<sup>e</sup> niveau, le bonus est de +3; au 15<sup>e</sup> niveau, il devient +4 avant d'atteindre +5 au 18<sup>e</sup> niveau.

## LISTE POUR L'ARME DE LA DIVINITÉ

- Annam (géants): *attaque à mains nues améliorée +1, gardienne*  
 Blibdoolpoolp (kuo-toas): *longue pince +1 de foudre*  
 Boccoob: *bâton +1 stockeur de sort*  
 Callarduran Maindouce (svirfnebelins): *hache d'armes +1, de lancer*  
 Corellon Larethian (elfes): *épée longue +1, acérée*  
 Diirinka (derros): *dague venimeuse +1 stockeuse de sort*  
 Eadro (hommes-poissons, locathah): *lance +1 de froid*  
 Ehlonna: *épée longue +1 de froid*  
 Érythnul: *morgenstern +1 d'enchaînement*  
 Fharlanghn: *bâton +1, gardien*  
 Garl Brilledor (gnomes): *hache d'armes +1, de lancer*  
 Grolantor (ettins, géants des collines, ogres): *gourdin +1 d'enchaînement*  
 Gruumsh (orques): *lance +1, boomerang*  
 Héronéus: *épée longue +1 de foudre*  
 Hextor: *fléau d'armes lourd +1 d'enchaînement*  
 Hiatea (géantes): *lance +1 à longue portée*  
 Hruggek (gobelours): *morgenstern +1 d'enchaînement*  
 Iallanis (géants bons): *attaque à mains nues améliorée +1, gardienne*  
 Iuz: *épée à deux mains +1 d'enchaînement*  
 Kaelthiere (créatures mauvaises du feu): *lance +1 de feu*  
 Kord: *épée à deux mains +1 d'enchaînement*  
 Kulturmak (kobolds): *demi-pique +1, de foudre*  
 Laduguer (duergars): *marteau de guerre +1, gardien*  
 Laogzed (trogodytes): *javeline +1 d'enchaînement*  
 Lolth (driders, drows): *fouet +1, acéré*  
 Maglubiyet (gobelins, hobgobelins): *hache d'armes +1 d'enchaînement*  
 Memnor (géants des nuages mauvais): *morgenstern +1 d'enchaînement*  
 Merrshaulk (yuan-tis): *épée +1, venimeuse* (comme la dague du même nom)  
 Moradin (nains): *marteau de guerre +1, de lancer*  
 Nérull: *faux +1, acéré*  
 Obad-Hai: *bâton +1, gardien*  
 Olidammara: *rapicre +1, acéré*  
 Panzuriel (créatures maritimes mauvaises): *bâton +1 de foudre*  
 Pélor: *masse d'armes lourde +1 de feu*  
 Sekolah (sahuagins): *trident de domination aquatique*  
 Semuanya (hommes-lézards): *massue +1 d'enchaînement*  
 Sixin (xills): *épée courte +1 de froid*  
 Skoraeus Os-de-pierre (géants de pierre): *marteau de guerre +1 d'enchaînement*  
 Saint Cuthbert: *masse d'armes lourde +1 d'enchaînement*  
 Sashelas le Profond (elfes aquatiques): *trident de domination aquatique*  
 Stronmaus (géants des nuages/tempêtes): *marteau de guerre +1 de foudre*  
 Surtur (géants du feu): *épée à deux mains +1 de feu*  
 Thrym (géants du froid): *grande hache +1 de froid*  
 Vaprak (ogres): *massue +1 d'enchaînement*  
 Vecna: *dague +1 de froid*  
 Wy-Djaz: *dague venimeuse*  
 Yondalla (halfelins): *épée courte +1, gardienne*

Bien: *marteau de guerre +1 de froid*

Chaos: *hache d'armes +1 de foudre*

Loi: *épée longue +1 de feu*

Mal: *fléau d'armes léger +1 d'enchaînement*

Neutralité: *masse d'armes lourde +1, gardienne*

## Barbelures

Transmutation

Niveau: Prê 3, Dru 3

Composantes: V, S, M

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: l'arme touchée, qui doit être faite de bois

Durée: 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort est similaire à *ronces*, mais l'arme affectée gagne un bonus d'altération de +2 pour les jets d'attaque et sa probabilité d'infliger un coup critique est doublée.

## Busard

Invocation (création)

Niveau: Prê 4, Dru 3

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible: une créature

Durée: 1 round/niveau ou jusqu'à la mort de la cible

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

*Busard* crée un oiseau de proie intangible et magique ayant la taille d'une chauve-souris sanguinaire (approximativement 1,50 m de long pour une envergure de 3 m). L'oiseau agit indépendamment du lanceur pendant la durée du sort. Lorsque le sort est jeté, le personnage choisit une cible, qui sera attaquée par l'oiseau jusqu'à la fin du sort ou la mort de la cible.

➤ **Busard**: FP 3; créature magique de taille G; DV 4d10; pv 22; Init +5, VD 6,50 m, en vol 15 m (bonne), CA 19 (contact 14, pris au dépourvu 9), Att +9 corps à corps (1d8, énergie); espace occupé/allonge 3 x 1,5 m/1,5 m; AS attaque de contact; Part intangible; AL N; JS Réf +9, Vig +4, Vol +3; For —; Dex 20; Con —; Int 2; Sag 14; Cha 6.

*Compétences et dons*: Botte secrète (énergie), Détection +7, Perception auditive +7.

**Attaque de contact (Sur)**. L'attaque du busard est une attaque de contact en ce qui concerne la CA de sa cible.

**Intangible**. Uniquement affecté par les autres créatures intangibles, les armes +1 au moins et la magie. 50% de chances de ne pas être affecté par une attaque physique. Traverse les solides à volonté. Ne tient pas compte de l'armure adverse. Se déplace toujours en silence.

## Chaîne de témoins

Divination

Niveau: Prê 3, Dru 4

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: créature vivante touchée

Durée: 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Le personnage utilise la vue d'une créature à la place de la sienne. Ce sort ne donne aucun contrôle sur les actions de ladite créature, mais à chaque fois qu'elle entre en contact physique avec un autre être vivant, le lanceur peut transférer sa perception à ce dernier. Ainsi, il est en mesure d'obtenir un aperçu visuel d'un endroit très bien gardé. Pendant son tour de jeu, le personnage peut employer une action gratuite pour passer de la vision « transférée » (dans la créature en cours) à sa vision normale ou inversement.

## Chaîne du Chaos

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau: Prê 8

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: créature vivante et intelligente touchée

Durée: 1 jour/5 niveaux du lanceur de sorts à partir de la transmission

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce puissant instrument du chaos propage la folie par un simple contact. Le prêtre contamine la première victime par le biais d'un jet d'attaque de contact réussi. Si la cible échoue dans son jet de Volonté, elle est atteinte d'une forme d'*aliénation mentale* (un effet continu de *confusion*). Cet état est permanent à moins qu'il ne soit soigné et peut être transmis à quiconque entre en contact physique avec la victime. Quiconque réussit le jet de sauvegarde initial contre cette *chaîne du Chaos* est immunisé contre elle.

Chaque personne que le sujet touche pendant la durée du sort (y compris au moyen d'attaques au corps à corps) doit réussir un jet de Volonté (avec le DD du sort) ou souffrir de l'effet d'*aliénation mentale*. Une personne contaminée peut transmettre l'effet à son tour pendant un jour pour cinq niveaux du jeteur de sorts, à partir du moment où elle a été affectée. Au total, le sort peut affecter un maximum de cinq personnes par niveau du lanceur.

*Note pour le MD*: lorsque l'on s'intéresse aux effets de ce sort sur une importante population sédentaire et ce, pour une longue période, il n'est pas nécessaire de tenir le compte précis des individus affectés par la *chaîne du Chaos*. Il convient de déterminer simplement si les personnes que les PJ rencontrent sont atteintes de folie ou non, en se fiant à son jugement quant à la vitesse de propagation de la maladie.

## Contact aliénant

Enchantement [mental]

Niveau: Folie 2

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: créature touchée

Durée: 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** Volonté, annule  
**Résistance à la magie:** oui

Le lanceur de sorts peut brouiller les idées de sa cible (une créature vivante) en réussissant un jet d'attaque de contact. Si le jet de Volonté de la victime échoue, elle est désormais hébétée et ne peut accomplir la moindre action pendant 1 round par niveau du lanceur. La créature n'est pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de combattre, de lancer des sorts, de faire appel à ses pouvoirs mentaux, etc.

### Couronne de gloire

**Évocation**  
**Niveau:** Gloire 8  
**Composantes:** V, S, M, FD  
**Temps d'incantation:** 1 round complet  
**Portée:** 40 m  
**Zone d'effet:** une émanation de 40 m de rayon, centrée sur le lanceur  
**Durée:** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde:** Volonté, annule  
**Résistance à la magie:** oui

Une aura d'autorité céleste est conférée au personnage, imposant un respect mêlé de crainte à tous les médiocres qui contemplant sa terrible perfection et sa vertu. La valeur de Charisme est majorée d'un bonus d'altération de +4 pendant la durée du sort.

Les créatures disposant de moins de 8 DV cessent toute activité et sont contraintes de lui prêter attention. Elles devront réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour entreprendre un quelconque acte hostile envers le personnage. Si ce jet est un échec, la créature est captivée (comme par un sort de *discours captivant*) aussi longtemps qu'elle reste dans la zone d'effet du sort (qu'elle ne cherchera pas à quitter par ailleurs). Les créatures dotées de 8 DV ou plus prêteront sans doute attention au lanceur de sort, mais ne seront pas affectées outre mesure par le sort.

Quand le personnage s'exprime, tous ceux qui l'écoutent le comprennent automatiquement grâce à une forme de télépathie, quel que soit le langage employé. Pendant la durée du sort, le lanceur peut formuler jusqu'à trois suggestions (qui n'affecteront que les créatures à portée possédant moins de 8 DV) à la manière d'un sort de *suggestion de groupe* (un jet de Volonté réussi annulera cet effet). Seules les créatures présentes dans la zone d'effet au moment où la suggestion est formulée pourront être affectées.

**Composante matérielle:** une opale valant au moins 200 po.

### Création véritable

**Invocation (création)**  
**Niveau:** Création 8  
**Composantes:** V, S, M, PX  
**Temps d'incantation:** 10 minutes  
**Portée:** 0 m  
**Effet:** objet non magique de matière inerte de 30 dm<sup>3</sup> /niveau  
**Durée:** instantanée  
**Jet de sauvegarde:** aucun  
**Résistance à la magie:** non

Ce sort permet de créer un objet non magique composé de n'importe quelle matière inerte. Les objets créés grâce à ce sort

sont réels en tous points, permanents, et ils ne peuvent être détruits par une magie de dissipation ou des effets de négation de la magie. Le volume de l'objet ainsi créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm<sup>3</sup> par niveau du jeteur de sorts. Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un jet de compétence approprié comme Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites ou Artisanat (taille des pierres précieuses) pour une pierre taillée correctement.

À l'inverse des objets obtenus par les sorts de niveau inférieur *création mineure* et *création majeure* (voir le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces sorts), les objets créés par le biais de *création véritable* peuvent être utilisés comme composantes matérielle pour d'autres sorts.

**Composante matérielle:** un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un bout de bois pour une flèche, etc.)

**Coût en points d'expérience:** la valeur de l'objet en pièces d'or donne le coût en PX pour le personnage, avec un minimum de 1 PX (se reporter au *Manuel des Joueurs* pour le prix des objets).

### Déclamation

**Invocation (création)**  
**Niveau:** Prê 4  
**Composantes:** V, S, FD  
**Temps d'incantation:** 1 action  
**Portée:** 20 m  
**Zone d'effet:** tous les alliés et les ennemis du personnage dans un rayon de 20 m autour de lui.  
**Durée:** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde:** aucun  
**Résistance à la magie:** oui

En déclamant un texte sacré ou une profession de foi, le prêtre invoque la bénédiction de son dieu sur lui-même et ses alliés, tout en semant le doute et la faiblesse chez ses ennemis. Le sort affecte tous les ennemis et les alliés du personnage qui se trouvent dans la zone d'effet du sort au moment où celui-ci est lancé. Les alliés du prêtre obtiennent un bonus de chance de +2 sur leurs jets d'attaque et de sauvegarde, voire un bonus de +3 s'ils vénèrent la même divinité que ce dernier. Ses ennemis sont frappés d'un malus de chance de -2 sur les jets d'attaque et de sauvegarde. Une fois le sort lancé, le prêtre est libre d'agir à sa guise.

**Focaliseur divin:** en plus du symbole sacré du personnage, il est nécessaire pour lancer ce sort de posséder un texte sacré qui fera office de focaliseur divin.

### Domination véritable

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau:** Domination 8  
**Composantes:** V, S  
**Temps d'incantation:** 1 action  
**Portée:** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cible:** un humanoïde de taille M ou inférieure  
**Durée:** 1 jour/niveau  
**Jet de sauvegarde:** Volonté, annule  
**Résistance à la magie:** oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde de taille M ou inférieure. Il établit automatiquement

un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux parlent une même langue, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.

Le sujet a une chance de résister au contrôle de son maître (par le biais d'un jet de Volonté réussi lorsque le sort est lancé). S'il est soumis à l'effet du sort et qu'il est forcé à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde avec une pénalité de -4. Même une instruction poussant de façon évidente le sujet à l'autodestruction sera suivie, à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde avec ce même malus de -4. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent sur le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour contrôler ses actions.

*Protection contre le Mal* et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet sur la domination proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

## Puits du sourcier

Divination

Niveau: Prê 3, Dru 2

Composantes: V, S, M

Temps d'incantation: 1 action

Portée: longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet: un puits de 3 m de diamètre et de 30 m de profondeur au maximum

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort localise une source d'eau douce se trouvant (au plus) à 30 m de la surface. Si une source est effectivement à portée, un puits est immédiatement foré jusqu'à l'eau. Si ce n'est pas le cas, le sort échoue.

*Composantes matérielles*: une bêche ou une pelle.

## Endurance inépuisable

Transmutation

Niveau: Prê 4

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 round complet

Portée: contact

Cible: Une créature vivante/niveau

Durée: 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde: Aucun

Résistance à la magie: oui

Ce sort accorde une immunité quasiment totale contre la fatigue ou l'épuisement. Le prêtre doit toucher chacune des créatures qu'il désire affecter tandis qu'il lance le sort. Les sujets du sort en retirent les bénéfices suivants:

*Endurance*: ce don est conféré aux sujets. Chaque fois que l'un d'entre eux doit effectuer un jet de dé pour une action physique se prolongeant dans le temps (course, nage, retenir son souffle, etc.), il le fait avec un bonus de +4.

*Bonus de moral*: les sujets acquièrent un bonus de moral de +4 qui s'ajoute au bonus précédent. Ce bonus s'applique également aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques qui provoquent la fatigue, l'épuisement et l'affaiblissement.

*Activité accrue*: les sujets peuvent travailler dur pendant 12 heures ou effectuer une marche forcée sans souffrir de la fatigue. S'ils continuent pendant 16 heures, ils sont fatigués au lieu d'être épuisés (voir *Marche forcée*, p. 143 du *Manuel des Joueurs*, et épuisé et fatigué, p. 84 du *Guide du Maître*).

## Esclave monstrueux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau: Domination 9

Composantes: V, S, PX

Temps d'incantation: 1 action

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible: une créature

Durée: Instantanée

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort est semblable à la *domination véritable*, à ceci près que n'importe quelle créature peut être la cible du sort et que cette dernière est dominée à titre permanent si son jet de Volonté initial est un échec. Si l'esclave est forcé à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 afin de résister à cet ordre particulier. Si ce jet réussit, le sujet reste l'esclave du lanceur de sort malgré cette petite mutinerie. Lorsque le sujet a réussi son jet de Volonté pour ne pas suivre une instruction spécifique, ses futurs jets de sauvegarde pour résister à cette même instruction s'effectueront sans malus.

Coût en PX: 500 PX par DV ou niveau du sujet.

## Exploration des pensées

Divination [mental]

Niveau: Pensée 6, Ens/Mag 6

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible: une créature vivante

Durée: concentration

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui

Tout le savoir, tous les souvenirs du sujet deviennent accessibles au lanceur de sorts, des images enfouies au plus profond de sa mémoire jusqu'aux connaissances les plus fraîchement acquises. Le personnage peut poser une question par round et la réponse sera formulée du mieux possible dans la limite des connaissances du sujet. Il est possible d'explorer les pensées d'un sujet endormi, auquel cas ce dernier a droit à un jet de Volonté avec le DD du sort d'*exploration des pensées* pour tenter de se réveiller après chaque question. Les sujets qui refusent d'être la cible de ce sort peuvent essayer de sortir de sa zone d'effet, à moins qu'elles ne soient retenues contre leur gré. Les

questions sont posées par télépathie, et les réponses sont directement transmises au jeteur de sorts. Il n'est pas nécessaire que le lanceur et la cible parlent le même langage, mais des créatures peu intelligentes ne pourront peut-être pas répondre autrement que par la transmission mentale d'images appropriées aux questions posées.

### Flammes de la foi

Évocation

Niveau: Prê 3

Composantes: V, S, M

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: l'arme non magique touchée

Durée: 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Le prêtre peut transformer temporairement une arme normale ou de maître en arme magique enflammée. Pendant la durée du sort, elle est considérée comme +1, de feu intense et inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires dus au feu. Si un coup critique se produit, l'arme provoque +1d10 points de dégâts supplémentaires (feu). Si l'arme s'accompagne d'un multiplicateur de critique de x3, ces dégâts additionnels se montent à 2d10 points et à 3d10 points avec un multiplicateur de x4.

*Composante matérielle:* un morceau de phosphore avec lequel on touche l'arme ciblée.

### Flamme divine

Abjuration

Niveau: Prê 2

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 4,50 m

Zone d'effet: émanation de 4,50 m de rayon autour du prêtre

Durée: 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts

Résistance à la magie: oui

*Flamme divine* crée une protection statique contre les créatures du froid comme les géants du givre. De telles créatures entrant ou demeurant dans la zone d'effet du sort subissent 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur, avec un maximum de 5d4 points (un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié). Ces dégâts sont infligés à chaque round, aussi longtemps que la créature reste dans la zone d'effet, et le jet de Vigueur est autorisé à chaque fois.

### Fléau

Nécromancie

Niveau: Pestilence 7

Composantes: V, S, F, FD

Temps d'incantation: 1 action

Portée: longue (120 m +12 m/niveau)

Cible: une créature vivante/niveau, chaque cible devant être située à moins de 15 m d'une autre cible.

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: Vigueur, annule

Résistance à la magie: oui

Ce sort vicieux frappe d'une maladie grave toutes les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde. Les créatures affectées sont immédiatement contaminées par un mal écœurant qui se répand sur toute la surface du corps. Les furoncles noirâtres, les pustules couleur magenta, les lésions de teinte violette, les abcès purulents et autres kystes malins sont la source d'une douleur atroce et hautement débilante.

La maladie inflige 1d3 points de dégâts temporaires par jour à la Force et à la Dextérité du sujet, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur pour la journée en cours. Comme dans le cas de la putréfaction transmise par les momies, ces jets de sauvegarde quotidiens, même s'ils sont réussis, ne permettent pas la guérison de la créature affectée. Les symptômes persistent tant que la créature ne bénéficie pas d'un traitement magique de la maladie (comme *guérison des maladies*, *guérison suprême* ou *restauration*).

*Focaliseur:* un fouet noir ou une cravache de la même teinte, que le jeteur de sorts claque dans la direction de ses victimes lorsque le sort est lancé.

### Flétrissure

Nécromancie

Niveau: Prê 5, Dru 4

Composantes: V, S, FD

Temps d'incantation: 1 action

Portée: voir description

Effet: voir description

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: voir description

Résistance à la magie: oui

Il existe deux versions de ce sort. Pour l'une et l'autre, le jeteur de sorts doit toucher une plante et souffler dessus.

*Flétrir une zone:* quand le sort est lancé sur une plante normale, tous les végétaux présents dans une étendue de 30 m s'étiolent et meurent. Les fleurs se fanent, les feuilles mortes jonchent le sol et le feuillage pourrit. Néanmoins la terre elle-même n'est pas affectée et une nouvelle floraison succédera aux plantes mortes. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé contre cette version de l'enchantement.

*Flétrir une créature appartenant à la catégorie des plantes:* lorsque le sort est lancé sur une seule plante mobile ou intelligente, comme un sylvanien ou un terre errant, il inflige à cette créature 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sort (jusqu'à un maximum de 15d6). La plante a droit à un jet de Vigueur qui, en cas de réussite, réduit les dégâts de moitié.

### Force de l'ours

Transmutation

Niveau: Maîtrise animale 4, Prê 5, Dru 4

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 6,50 m

Effet: les alliés vivants du personnage à moins de 6,50 m

Durée: 1 round/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, annule

Résistance à la magie: non

Les alliés vivants du personnage (un par niveau) deviennent de féroces combattants, mais l'arrêt du sort les laisse épuisés.

Ils obtiennent un bonus d'altération de +4 à leur valeur de Force et 1d4 points de vie par niveau du joueur de sorts. Lorsque le sort prend fin, les points de vie temporaires restants sont perdus et chaque allié subit en outre 1 point de dégât temporaire par niveau du lanceur.

### Fureur vertueuse des fidèles

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau:** Prê 7

**Composantes:** V, S, FD

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** 10 m

**Cibles:** tous les alliés du personnage situés dans un rayon-  
nement de 10 m centré sur lui

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** oui

Quand le prêtre lance ce sort, ses alliés et compagnons sont envahis d'une fureur, voire d'une folie divine, qui améliore grandement leur capacité de combat. Tous ceux qui combattent aux côtés du prêtre sont affectés par un sort d'aide, c'est-à-dire qu'ils bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, tout en gagnant 1d8 points de vie temporaires.

Les alliés du personnage qui vénèrent le même dieu que lui sont quant à eux emplis d'une fureur vertueuse. Ils gagnent une attaque supplémentaire de corps à corps à chaque round (effectuée avec leur bonus aux jets d'attaque le plus élevé) et un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Ils reçoivent également 1d8 points de vie temporaires additionnels (pour un total de 2d8) et un bonus de moral de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets mentaux.

Lorsque le sort prend fin, les alliés du prêtre qui ont été sujets à la totalité des effets de la fureur vertueuse sont fatigués (Force et Dextérité réduite de 2, incapacité de courir ou de charger) pendant 10 minutes.

### Genèse

Invocation (création)

**Niveau:** Création 9

**Composantes:** V, S, M, PX

**Temps d'incantation:** 1 semaine (8 heures/jour)

**Portée:** 60 m

**Effet:** Un demi-plan dans le plan Éthéré se crée autour du per-  
sonnage

**Durée:** instantanée

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** non

Ce sort, qui ne peut être lancé que dans le plan Éthéré, crée un lieu immobile et fini dont l'accès est limité: un demi-plan. Les plans constitués à l'aide de cet enchantement sont très petits, voire insignifiants. Lors de son lancement, la genèse provoque une fluctuation dans la densité ambiante et précipite ainsi la formation d'un demi-plan. Celui-ci croît à la vitesse de 30 cm par jour dans toutes les directions (jusqu'au rayon maximum initial de 60 m), tirant avidement sa substance des vapeurs éthérées et de la proto-matière.

Lors du premier lancement de genèse, le personnage détermine l'environnement régnant au sein du demi-plan, qui n'obéit qu'à ses désirs et à son imagination. Les éléments comme l'atmosphère, l'eau, la température, la structure générale du terrain sont établis à la convenance du créateur. Néanmoins, le sort ne crée pas la vie (donc pas de végétation) et n'édifie aucune construction (bâtiment, route, puits, donjon, etc.). Si le créateur désire de tels ajouts, il devra les y amener par un autre moyen.

Une fois la taille maximale atteinte, il est possible d'accroître les dimensions du demi-plan en lançant plusieurs sorts de genèse, ce qui ajoute à chaque fois une nouvelle bulle de 120 m de diamètre.

**Coût en PX:** 5000 PX.

### Giclée de couteaux

Évocation

**Niveau:** Prê 2

**Composantes:** V, S

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet:** cône

**Durée:** instantanée

**Jet de sauvegarde:** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie:** oui

Lorsque ce sort est lancé, l'humidité présente dans l'air scintille, se concentre et se solidifie avant d'être projetée par les doigts du prêtre, pour venir perforer toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Chacune des victimes encaisse 1d6 points de dégâts, plus 1 point par niveau du prêtre jusqu'à un maximum de +5. Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.

### Griffes bestiales

Transmutation

**Niveau:** Prê 4, Dru 3

**Composantes:** V, S, M

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** personnelle

**Cible:** le joueur de sorts

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** non

Griffes bestiales transforme les mains du lanceur de sorts qui sont désormais pourvues de longues griffes courbes. Elles sont assimilées à des armes tranchantes qui infligent 1d6 points de dégâts (plus les bonus magiques et normaux, comme une Force élevée) et peuvent donner un critique sur un résultat de 19-20. Les attaques portées à l'aide de ces griffes ne provoquent pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible. La dextérité manuelle et la capacité à lancer des sorts du personnage ne sont pas diminuées par la transformation.

**Composante matérielle:** la serre d'un rapace (un aigle ou un faucon, par exemple).

### Horde de rats

Invocation (convocation)

**Niveau:** Pestilence 5

**Composantes:** V, S, FD

**Temps d'incantation:** 1 round complet

**Portée:** moyenne (30m + 3m/niveau)

**Effet:** une nuée de rats sanguinaires sur une étendue de 6,50m

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** oui (voir description)

Une nuée de rats sanguinaires attaque vicieusement toutes les créatures comprises dans une étendue de 6,50m, leur infligeant des dégâts tout en transmettant la fièvre des marais (voir p. 76 du *Guide du Maître*). Si une créature attaquée par la horde ne fait rien d'autre que repousser les rats, elle encaisse 1d4 points de dégâts lors de son tour de jeu et a droit à un jet de Vigueur (avec un DD de 15 + le bonus d'Intelligence du jeteur de sort) pour éviter de contracter la maladie. Toute autre action (y compris fuir la horde) entreprise par un individu piégé dans la nuée entraîne les conséquences suivantes: il encaisse 1d4 points de dégâts par niveau de l'invocateur, et le jet de Vigueur pour échapper à la contagion s'effectue avec une pénalité de -4. Il est impossible de lancer des sorts ou de rester concentré lorsque l'on est pris dans une telle nuée.

Puisque les attaques des rats ne sont pas magiques, l'intangibilité, la réduction des dégâts ou d'autres défenses peuvent protéger un individu contre les dégâts causés par la horde. L'effet de transmission de la maladie est quant à lui magique et se déclenche par simple contact. Toute créature tangible prise dans la nuée et qui n'est pas immunisée contre les maladies peut être victime de la fièvre des marais.

La horde ne peut pas être combattue effectivement avec des armes, mais le feu et les attaques provoquant des dégâts sur une zone d'effet peuvent la forcer à se disperser. Cet événement survient lorsque la nuée a subi par le biais de ces attaques un total de 8 points de dégâts par niveau de l'invocateur de la *horde de rats*. Un *nuage nauséabond* (ou un effet de zone similaire) disperse une nuée immédiatement.

Au prix d'une action de mouvement, l'invocateur peut diriger le déplacement de la nuée à la vitesse de 13m par round.

## Hurlerment aliéner

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau:** Folie 8

**Composantes:** V

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** contact

**Cible:** la créature vivante touchée

**Durée:** 1d4+1 rounds

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** oui

Le sujet ne peut s'empêcher de hurler, de balbutier des propos incohérents et de s'agiter dans tous les sens à la façon d'un malade mental. Le sort empêche la victime d'entreprendre quoi que ce soit (si ce n'est galoper en miaulant), pénalise sa classe d'armure de -4 et interdit l'utilisation d'un bouclier. Le sujet ne peut pas réussir ses jets de Réflexes, sauf sur un résultat de 20 au jet de dé.

## Lien télépathique mineur

Divination [mental]

**Niveau:** Prê 3, Pensée 3

**Composantes:** V, S

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** 10m

**Cibles:** Le personnage et une créature consentante à moins de 10m

**Durée:** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** non

Un lien télépathique qui ignore la barrière du langage se forme entre le personnage et un autre individu doté d'une valeur d'Intelligence de 6 ou plus. Le lien ne peut être établi qu'avec un sujet consentant, il ne confère ni influence, ni domination dans un sens comme dans l'autre. Une fois constitué, le lien reste en place quelle que soit la distance séparant les deux interlocuteurs, mais il ne fonctionne pas d'un plan à un autre.

## Malédiction de la brute

Transmutation

**Niveau:** Prê 3, Pal 2

**Composantes:** V, S

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** contact

**Cible:** la créature touchée

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** Vigueur, annule

**Résistance à la magie:** oui

Le sujet reçoit un bonus d'altération de +1 par niveau du lanceur de sorts (au maximum) à l'une de ses caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Constitution). Toutefois, les valeurs d'Intelligence et de Charisme du sujet sont réduites dans les mêmes proportions. Si l'une de ces caractéristiques tombe en dessous de 3, le sort échoue automatiquement. Imaginons qu'un prêtre de 5<sup>e</sup> niveau lance *malédiction de la brute* sur un barbare pour accroître sa Force de 4 points. Par voie de conséquence, l'Intelligence et le Charisme de ce barbare sont tous deux réduits de 4 points. Si le barbare dispose d'une valeur d'Intelligence ou de Charisme inférieure ou égale à 6, le sort n'aura aucun effet.

## Malédiction de la lycanthropie

Nécromancie

**Niveau:** Pestilence 6

**Composantes:** V, S, M, FD

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** contact

**Cible:** l'humanoïde touché

**Durée:** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde:** Vigueur, annule

**Résistance à la magie:** oui

Le personnage peut induire par simple contact une lycanthropie temporaire chez un humanoïde. Si celui-ci échoue dans son jet de sauvegarde, il contracte cette maladie et les symptômes se manifesteront lors de la prochaine pleine lune. À l'inverse des autres formes de lycanthropie, l'effet de ce sort peut être annulé par un sort de *délivrance des malédictions* ou une *annulation d'enchantement*.

Toutes les formes communes de lycanthropie peuvent être reproduites avec ce sort, et les prêtres mauvais expérimentent souvent de nouvelles variantes. En règle générale, le lycanthrope peut prendre la forme de n'importe quel prédateur dont la taille

est comprise entre celle d'un chien et celle d'un ours. La provenance de la composante matérielle détermine l'animal en question (voir l'appendice 3 du *Manuel des Monstres* pour plus de détails sur les lycanthropes).

*Composante matérielle*: un demi-litre de sang d'un animal.

### Masque des bêtes

Illusion (hallucination)

Niveau: Maîtrise animale 2, Dru 2

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: contact

Cible: la créature vivante touchée

Durée: 5 minutes + 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde: Volonté, dévoile

Résistance à la magie: oui

Ce sort déguise le sujet aux yeux des animaux et des monstres primitifs, qui croient reconnaître en lui un animal, normal ou sanguinaire. Ainsi, un individu protégé par cet enchantement et qui apparaît comme un loup pourra se mouvoir librement au sein d'une meute de ses « semblables ». Le déguisement animal doit être déterminé au moment où le sort est jeté. Par rapport à la taille du sujet, la forme choisie doit être égale, supérieure d'une catégorie, ou encore inférieure de deux catégories. Si cette condition n'est pas respectée, le sort échoue. L'illusion trompe les différents sens des monstres primitifs et des animaux: l'ouïe, l'odorat, la vue et le toucher. Le sort n'accorde cependant pas la possibilité de communiquer avec ces types de créatures, et le sujet n'acquiert aucune des caractéristiques de la forme animale choisie.

### Nuée d'otyughs

Invocation (création)

Niveau: Pestilence 9

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet: trois otyughs ou plus, qui ne doivent pas être séparés de plus de 10 m

Durée: sept jours ou sept mois (T) (voir description)

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Ce sort crée des otyughs à partir d'une grande masse d'ordures et d'immondices (comme un égout ou une fosse d'aisance). Il est possible de « produire » 3d4 otyughs de taille normale ou 1d3+1 otyughs de taille TG (voir p. 14 du *Manuel des Monstres*). Ces monstres serviront l'invocateur de leur plein gré dans les combats, pour des missions spécifiques ou comme gardes du corps. Les otyughs restent aux côtés de leur créateur pendant sept jours à moins qu'il ne les congédie avant l'achèvement de la durée du sort. Cette durée est portée à sept mois si les otyughs se voient seulement assigner une mission de surveillance et de protection d'un site spécifique. Dans ce dernier cas, les otyughs ne peuvent pas se déplacer hors de la portée du sort.

*Nuée d'otyughs* ne peut être lancé que dans un endroit contenant au moins 3 tonnes d'immondices, de déchets ou de miasmes. Une fois le sort lancé, les otyughs (qui n'ont pas été désignés comme gardes) peuvent quitter leur tas d'ordures sur ordre de leur créateur.

### Paix du défunt

Abjuration [Bien]

Niveau: Prê 1

Composantes: V, S, M, PX

Temps d'incantation: 10 minutes

Portée: contact

Cible: le cadavre touché

Durée: permanente

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie: oui

Grâce à ce sort, un prêtre protège un cadavre des influences et des effets maléfiques. À moins que la sépulture ne soit profanée ou que la *paix du défunt* ne soit contrée, il devient impossible d'animer magiquement le corps ou de faire revenir le défunt à la « vie » sous la forme d'un rejeton (de goule ou de vampire, par exemple). En outre, quiconque essayant de troubler le repos éternel du défunt sera frappé d'une terreur soudaine; l'importun devra réussir un jet de Volonté ou fuir l'endroit pendant 1 minute par niveau du prêtre. Si, par la suite, le cadavre protégé est ramené à la vie, le sort de *paix du défunt* s'achève.

*Composantes matérielles*: le symbole sacré du prêtre et une flasque d'eau bénite (ou maudite suivant son alignement), dont le contenu est répandu sur le corps.

Coût en PX: 100 PX

### Perception du climat

Divination

Niveau: Prê 4, Dru 3

Composantes: V, S, M, FD

Temps d'incantation: 1 heure

Portée: 1,5 km + 1,5 km/niveau

Zone d'effet: un rayon de 1,5 km + 1,5 km/niveau autour du personnage

Durée: instantanée

Jet de sauvegarde: aucun

Résistance à la magie: non

Par le biais de ce sort, il est possible de prédire les évolutions climatiques à venir dans un délai d'une semaine. Si des forces non naturelles influent sur le climat lorsque le sort est lancé, *perception du climat* fournit les mêmes informations qu'un sort de *détection de la magie*.

*Composante matérielle*: de l'encens.

*Focaliseur divin*: un objet de scrutation (miroir, boule de cristal, coupe, etc.)

### Précision bénie

Divination

Niveau: Prê 3, Pal 2

Composantes: V, S

Temps d'incantation: 1 action

Portée: 20 m

Zone d'effet: étendue de 20 m de rayon centrée sur le personnage

Durée: concentration

Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie: non

Ce sort accorde un bonus de moral de +2 à tous les jets d'attaque à distance effectués par les alliés du lanceur de sorts présents dans l'étendue.

## Rage

Enchantement (coercition) [mental]  
 Niveau: Folie 3  
 Composantes: V, S  
 Temps d'incantation: 1 action  
 Portée: contact  
 Cible: la créature touchée  
 Durée: 1 round/niveau  
 Jet de sauvegarde: Volonté, annule (inoffensif)  
 Résistance à la magie: oui (inoffensif)

Ce sort plonge la créature ciblée dans une frénésie hystérique et sanguinaire. Elle obtient les avantages suivants: +4 à la Force, +4 à la Constitution, et un bonus de moral de +2 sur les jets de Volonté. À l'inverse de la rage du barbare, le sujet ne souffre d'aucune pénalité à sa CA, et il n'est pas fatigué lorsque le sort s'achève.

## Rayon de gloire

Évocation  
 Niveau: Gloire 6  
 Composantes: V, S, FD  
 Temps d'incantation: 1 action  
 Portée: courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
 Zone d'effet: rayon  
 Durée: instantanée  
 Jet de sauvegarde: aucun  
 Résistance à la magie: oui

Ce sort projette un rayon dont la puissance est puisée dans le plan de l'Énergie positive et qui vise une seule créature. Un jet d'attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre cette cible.

La victime subit des dégâts variables suivant sa nature, son plan d'origine et le niveau du jeteur de sorts:

Nature/Origine de sa créature	Dégâts infligés	Max. de dégâts (selon niv. du lanceur)
Plan Matériel, plan élémentaire, Extérieur d'alignement neutre	1d6/2 niveaux	7d6
Plan de l'Énergie négative, mort-vivant, Extérieur mauvais	1d6/niveau	15d6
Plan de l'Énergie positive, Extérieur d'alignement bon	—	—

## Rayons d'ensorcellement

Enchantement [mental]  
 Niveau: Folie 5  
 Composantes: V, S  
 Temps d'incantation: 1 action  
 Portée: moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
 Effet: rayon  
 Durée: 1 round/niveau  
 Jet de sauvegarde: Volonté, annule  
 Résistance à la magie: oui

Ce sort accorde au personnage le pouvoir de tenter une attaque de rayon par round. Il s'agit d'une attaque qui frappe d'hébetement la créature vivante touchée, qui ne peut plus agir pendant 1d3 rounds. La victime n'est pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de bouger, de combattre, de lancer des sorts, de faire appel à ses pouvoirs mentaux, etc.

## Ronces

Transmutation  
 Niveau: Prê 2, Dru 2  
 Composantes: V, S, M  
 Temps d'incantation: 1 action  
 Portée: contact  
 Cible: L'arme touchée, qui doit être faite de bois  
 Durée: 1 round/niveau  
 Jet de sauvegarde: aucun  
 Résistance à la magie: non

De petites épines et pointes magiques jaillissent sur toute la surface d'une arme en bois (un bâton, un gourdin, une massue ou un nunchaku, par exemple). Pendant toute la durée du sort, l'arme inflige des dégâts à la fois contondants et perforants. Un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque lui est conféré, et ses dégâts sont majorés de 1 point par niveau du lanceur (maximum +10). À noter que ce sort ne fonctionne qu'avec des armes dont la surface utilisée pour porter les coups est faite de bois. Un arc, des flèches ou une masse d'armes composée de métal ne pourront pas être la cible de ronces.

Composante matérielle: une petite épine.

## Rudoïement

Évocation  
 Niveau: Prê 4  
 Composantes: V  
 Temps d'incantation: 1 action  
 Portée: 3 m  
 Zone d'effet: émanation de 3 m de rayon  
 Durée: instantanée  
 Jet de sauvegarde: Vigueur, 1/2 dégâts  
 Résistance à la magie: oui

Ce sort permet au prêtre de réprimander verbalement ses ennemis. Clamant bien haut les enseignements de son dieu vis-à-vis des autres alignements, il provoque une forte douleur chez ses auditeurs. Tous ceux qui sont présents dans la zone d'effet sont affectés, même s'ils ne comprennent pas un traître mot des phrases d'inspiration divine proférées par le personnage. *Rudoïement* n'a néanmoins aucune prise sur les créatures dépourvues de capacités auditives. Les ennemis qui partagent l'alignement du prêtre sont rendus sourds pendant 1d4 rounds (le jet de Vigueur réduit cette durée de moitié). Les adversaires dont l'alignement est éloigné d'un « cran » de celui du prêtre (loyal bon contre neutre bon, par exemple) encaissent 1 point de dégât par niveau de celui-ci (maximum 10). Enfin, ceux dont l'alignement est éloigné de deux « crans » ou plus de celui du prêtre se voient infliger 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur (maximum 10d4). Un jet de Vigueur est autorisé, qui réduit de moitié les dégâts infligés par le *rudoïement* en cas de réussite.

## Rupture d'entraves

Abjuration  
 Niveau: Exorcisme 9, Ens/Mag 9  
 Composantes: V, S, M, FD  
 Temps d'incantation: 1 round  
 Portée: 60 m  
 Zone d'effet: rayonnement de 20 m autour du personnage

**Durée:** instantanée  
**Jet de sauvegarde:** aucun  
**Résistance à la magie:** non

Lorsqu'un sort de *rupture d'entraves* est lancé, un puissant rayonnement jaillit du personnage et détruit magiquement tous les sorts qui contraignent, scellent, enferment ou (de façon générale) entravent, à quelques exceptions près (détaillées ci-dessous).

Ainsi, la *rupture d'entraves* contre et annule les sorts de *charme* ou d'*immobilisation* de tous types, les *verrous du mage* et autres fermetures analogues, les sorts qui créent des barrières physiques ou magiques (*mur de pierre*, *mur de force*), *défense magique*, *animation suspendue*, ou encore *ralentissement*. L'effet du sort de *statue* s'achève instantanément. Le réceptacle magique d'un sort de *possession* est brisé (détruit à jamais) et l'âme qu'il contient est annihilée. En outre, tout sort retenant des effets magiques (y compris d'autres sorts) les déclenche immédiatement avec une portée de 0 m (ceci inclut *bouche magique* et *transfert de sort*).

Les sorts défensifs comme *protection contre le Mal*, *bouclier*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, et les enchantements similaires ne sont pas affectés. La *rupture d'entrave* ne guérit pas les créatures pétrifiées (et ne les révèle pas comme telles). Les individus asservis par magie ne sont pas libérés (ceci concerne des créatures comme les familiers, les génies, les élémentaires ou encore les traqueurs invisibles). Une *zone d'antimagie* n'est pas affectée et la *rupture d'entrave* ne peut pas produire ses effets à l'intérieur. À l'inverse, un *cercle magique contre le Mal* (ou tout autre alignement) qui sert de prison pour une créature est dissipé.

Les malédictions et les sorts de *quête* ne seront dissipés que si le créateur de ces effets est d'un niveau inférieur ou égal à celui du lanceur de la *rupture d'entraves*.

Tous ces effets se produisent indépendamment des désirs du jeteur de sorts. Les sorts et les effets agissant sur le personnage, qu'il transporte, ou dont il est revêtu ne sont pas affectés, mais tous les autres enchantements compris dans le rayonnement (y compris ceux de ses alliés) sont affectés. L'ouverture éventuelle de serrures ou d'autres moyens de fermeture peut déclencher des alarmes, et les créatures débarrassées de leurs entraves par le sort ne se montreront pas automatiquement amicales envers le personnage.

**Composante matérielle:** une magnétite et une pincée de salpêtre.

### Sacrifice divin

**Évocation**  
**Niveau:** Pal 1  
**Composantes:** V, S  
**Temps d'incantation:** 1 action  
**Portée:** personnelle  
**Cible:** Le lanceur de sort  
**Durée:** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde:** aucun  
**Résistance à la magie:** non

Le paladin peut sacrifier une partie de son énergie vitale pour accroître les dégâts qu'il inflige. Une fois par round, il peut sacrifier jusqu'à 10 de ses points de vie (c'est une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Pour deux points sacrifiés, la prochaine attaque réussie par le personnage infligera 1d6 points de dégâts supplémentaires (avec un maximum de +5d6, pour 10 points de

vie sacrifiés). Ce pouvoir d'occasionner des dégâts supplémentaires prend fin dès qu'une attaque réussit ou lorsque le sort s'achève. Le personnage peut effectuer autant de sacrifices qu'il le désire pendant la durée du sort, les points de vie perdus étant considérés comme des dégâts normaux.

Par exemple, un paladin du 8<sup>e</sup> niveau jette *sacrifice divin* (le sort dure donc 4 rounds). Si, à chaque round, il sacrifie 10 points de vie et réussit au moins une attaque, il aura perdu 40 points de vie et infligé au total 20d6 points de dégâts supplémentaires.

### Tempête divine

**Évocation**  
**Niveau:** Prê 4  
**Composantes:** V, S, FD  
**Temps d'incantation:** 1 round complet  
**Portée:** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet:** disque en rotation constitué d'armes et mesurant 10 m de rayon au maximum  
**Durée:** concentration  
**Jet de sauvegarde:** Réflexes, annule (voir description)  
**Résistance à la magie:** oui

Avec ce sort, le prêtre crée un disque en rotation constitué d'une multitude d'armes, qui sont toutes du type privilégié par son dieu. En tournant autour d'un point central, les armes forment une barrière circulaire immobile. Toute créature passant au travers de cette barrière encaisse 1d6 points de dégâts, plus 2 par niveau du prêtre (maximum +20). Le prêtre peut choisir le plan de rotation des armes: horizontal, vertical ou diagonal.

Les individus pris dans la *tempête divine* au moment où ce sort est lancé peuvent s'esquiver et éviter d'en subir les effets, à condition de réussir un jet de Réflexes. Une fois le sort en place, toute créature traversant ou entrant dans le disque s'expose automatiquement aux dégâts de la *tempête divine*.

Le disque d'armes fournit un abri partiel (+4 de bonus à la CA) dès qu'il sépare deux combattants.

**Focaliseur divin:** une reproduction miniature de l'arme de prédilection du dieu accrochée sur une chaînette d'argent.

### Toile de ronces

**Transmutation**  
**Niveau:** Prê 3, Dru 2, Rôd 2  
**Composantes:** V, S, FD  
**Temps d'incantation:** 1 action  
**Portée:** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Zone d'effet:** toute la végétation sur une étendue de 13 m de rayon  
**Durée:** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde:** voir description  
**Résistance à la magie:** non

Herbes, plantes, buissons et arbres se recouvrent d'épines avant de se déformer pour venir s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Un individu restant statique est immobilisé par la végétation, mais il ne subit pas de dégâts. Par contre, entreprendre une action quelconque (attaquer, jeter un sort avec une composante gestuelle, se déplacer, etc.) occasionne 1d4 points de dégâts, +1 par niveau du jeteur de sort et il faut réussir un jet de Réflexes pour ne pas être immobilisé.

Pour lancer un sort, il faut réussir également un jet de Concentration (avec un DD de 15 + dégâts subis + niveau du sort). En cas d'échec, le sort est perdu.

Les créatures immobilisées subissent un malus de -2 au jet d'attaque et un autre de -4 à sa valeur effective de Dextérité. Le sujet peut se libérer et se mouvoir à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle s'il réussit un jet de Force ou d'Évasion (DD 20 dans les deux cas). Une créature ayant réussi son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée, et elle subit les dégâts spécifiés plus haut. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (un nouveau jet de Réflexes est nécessaire).

Les plantes procurent un abri de 25% pour chaque 1,50 m de zone couverte de végétation entre la cible prise dans la zone d'effet et son adversaire (donc un abri de 50% pour 3 m de *toile de ronces*, 75% pour 4,50 m et un abri total dès que la couverture végétale atteint 6 m).

*Note:* Le MD est en droit de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

### Vague de limon

Invocation (convocation)

**Niveau:** Prêtre 7, Druide 7

**Composantes:** V, S, M

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet:** une étendue de 5 m de rayon

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** Réflexes, annule

**Résistance à la magie:** non

Le personnage crée une vague de limon vert (voir *Guide du Maître* p. 117) qui débute à la distance choisie et se répand avec force dans les limites de la zone d'effet. La vague éclabousse et recouvre tout ce que la zone contient, le limon s'accrochant même aux murs ou au plafond. La substance dévore la chair et toutes les matières organiques au moindre contact et attaque même le métal. Chaque créature se verra recouverte de limon suivant l'espace qu'elle occupe en largeur: un amas de limon vert pour chaque 1,50 m.

Chaque amas inflige 1d6 points d'affaiblissement temporaire à la Constitution en dévorant la chair de sa victime. Le limon inflige 2d6 points de dégâts par round au métal (dont la solidité n'est pas prise en compte contre cette attaque) et au bois. Il n'affecte pas la pierre.

Lors du premier round où le contact a lieu, on peut gratter le limon pour en débarrasser la victime (ce qui détruira probablement l'objet employé à cet effet), mais une fois ce délai passé, le limon devra être gelé, brûlé ou découpé (la victime subissant les mêmes dégâts dans l'opération). Un froid extrême, la chaleur, la lumière du soleil ou un sort de *guérison des maladies* détruisent le limon vert.

La substance créée par la *vague de limon* s'évapore petit à petit, disparaissant totalement au terme de la durée du sort.

*Composante matérielle:* quelques gouttes d'eau prélevées dans une mare stagnante.

### Vapeur d'épées

Évocation

**Niveau:** Prê 3

**Composantes:** V, S

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet:** 1,50 m de largeur jusqu'à la limite de la portée

**Durée:** instantanée

**Jet de sauvegarde:** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie:** oui

Lorsque ce sort est lancé, l'humidité présente dans l'air scintille, se concentre et se solidifie avant d'être projetée par les doigts du prêtre sous forme d'un jet à haute pression. Chaque victime comprise dans la zone d'effet encaisse 1d8 points de dégâts, plus 1 point par niveau du prêtre jusqu'à un maximum de +10.

### Zèle

Abjuration

**Niveau:** Pal 2

**Composantes:** V, S

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** personnelle

**Cible:** le jeteur de sorts

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** aucun

**Résistance à la magie:** non

Le paladin invoque un bouclier divin qui le protège alors qu'il s'avance vers un ennemi désigné. Lorsque ce sort est lancé, le personnage choisit un ennemi précis. Il gagne alors un bonus de parade de +4 à sa CA contre toutes les attaques d'opportunité de la part de tous les autres adversaires. En outre, le paladin peut se déplacer parmi ses adversaires comme s'il s'agissait d'alliés pendant toute la durée du sort, à condition qu'il se rapproche de l'ennemi désigné.

### Zéphyr divin

Abjuration

**Niveau:** Prê 2

**Composantes:** V, S

**Temps d'incantation:** 1 action

**Portée:** 4,50 m

**Zone d'effet:** émanation de 4,50 m de rayon autour du prêtre

**Durée:** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde:** Vigueur, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie:** oui

*Zéphyr divin* crée une protection statique contre les créatures du feu comme les géants du même nom. De telles créatures entrant ou demeurant dans la zone d'effet du sort subissent 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur, avec un maximum de 5d4 points (un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié). Ces dégâts sont infligés à chaque round, aussi longtemps que la créature reste dans la zone d'effet, et le jet de sauvegarde est autorisé à chaque fois.

# APPENDICE: LES PRÊTRES DES MONSTRES

Pratiquement toutes les races intelligentes ont leurs divinités et la plupart d'entre elles ont des prêtres pour les servir. Le *Manuel des Monstres* détaille les dieux en question et les domaines qui sont les leurs. Cette information est résumée dans la table A-1 (voir page suivante).

## Blibdoolpoolp

Ancienne divinité des kuo-toas, Blibdoolpoolp est chaotique mauvaise (on écrit parfois Blibdoulpoulp). Elle est connue comme la Mère de la mer et le Fouet des fouets. Elle est obnubilée par sa haine des races de la surface qui ont refoulé ses enfants dans les royaumes souterrains et elle couve son peuple en planifiant une vengeance définitive. Ses domaines sont : Destruction, Eau et Mal. Son arme privilégiée est la longue pince (voir la description des kuo-toas dans le *Manuel des Monstres*).

## Callarduran Maindouce

Callarduran Maindouce, la principale divinité des gnomes des profondeurs, ou *svirfnebelins*, est neutre. On le connaît aussi sous les noms de Frère des profondeurs, Maître de la pierre, Seigneur de la terre profonde et Gnome des profondeurs. Les *svirfnebelins* le révèrent en tant que dieu protecteur, dieu de la terre et dieu des mines. Ses domaines sont : Bien, Guérison, Protection et Terre. Son arme privilégiée est la hache d'armes. Callarduran est en bons termes avec Garl Brilledor, mais il hait les dieux des drows, des kuo-toas, des duergars et des flagelleurs mentaux.

## Sashelas le Profond

Sashelas le Profond, dieu créateur des elfes aquatiques, est chaotique bon. Ses titres sont Seigneur des profondeurs, le Prince dauphin, Celui-qui-sait, l'Ami des marins et (pour les elfes des mers) le Créateur. Son pouvoir s'étend aux océans, aux elfes aquatiques, à la connaissance, à la beauté et à la magie de l'eau. Ses domaines sont : Bien, Chaos, Eau et Protection. Son arme privilégiée est le trident. Sashelas est un allié de Corellon Larethian et Eadro, et un adversaire farouche de Sekolah, Lolth, Blibdoolpoolp et Panzuriel.

## Diirinka

Dieu des derros dégénérés, Diirinka est chaotique mauvais. Il est connu comme le Grand érudit, le Maître cruel et la Liche profonde. C'est une divinité de la magie et de la connaissance, protectrice des érudits derros et dieu de cruauté. Ses domaines sont : Chaos, Destruction, Duperie et Mal. Son arme privilégiée est la dague (généralement empoisonnée).

## Eadro

Créateur des hommes-poissons et des locathahs, Eadro est neutre. Ses titres sont l'Eau de la vie et le Baigneur des

branchies. Il règne sur les océans profonds et les races qu'il a créées. Ses domaines sont : Faune, Protection et Eau. Son arme privilégiée est la lance.

## Grande mère

Déesse monstrueuse des tyrannœils, la Grande mère est chaotique mauvaise. Elle n'a pas d'autre nom. Ses aires d'influence incluent la magie, la fertilité et la tyrannie, mais elle s'intéresse aussi à la défense de son peuple, particulièrement contre leurs ennemis drows. Ses domaines sont : Chaos, Force, Mal et Mort. Son arme privilégiée est sa terrible morsure.

## Gruumsh

Gruumsh, dieu des orques, est chaotique mauvais. Ses titres sont l'Œil unique et Celui-qui-ne-dort-jamais. Gruumsh est le dieu principal des orques. Il encourage ses fidèles à être forts, à éliminer les faibles et à conquérir tous les territoires qui d'après lui leur reviennent de droit (c'est-à-dire presque tout). Ses domaines sont : Chaos, Force, Guerre et Mal. Son arme privilégiée est la lance. Gruumsh nourrit une haine particulière à l'endroit de Corellon Larethian, Moradin et leurs fidèles.

## Hruggek

Le dieu des gobelours est chaotique mauvais. On l'appelle aussi le Décapiteur et le Maître des embuscades. C'est un dieu de violence et de combat, qui se réjouit de voir des embuscades savamment montées et des attaques en traître. Ses domaines sont : Chaos, Duperie, Guerre et Mal. Son arme privilégiée est la morgenstern.

## Kaelthiere

Kaelthiere est neutre mauvaise. Ses titres sont la Flamme des ténèbres, le Feu dévorant et la Dévoreuse. Elle attire des fidèles de nombreuses races différentes, dont des salamandres, des éfrits, des azers, mais aussi des hommes et des membres d'autres races communes qui partagent une fascination malsaine pour le feu. Kaelthiere représente l'aspect destructeur du feu, elle se moque totalement de son côté utile. Ses domaines sont : Destruction, Feu, Guerre et Mal. Son arme privilégiée est la lance.

## Kurtulmak

Kurtulmak, dieu des kobolds, est loyal mauvais. On le connaît aussi sous les noms de l'Écaille d'acier, de l'Enorceleur cornu et de la Queue-qui-pique. Il est le patron des arts de la guerre et du travail minier. La légende rapporte que Kurtulmak a volé à une divinité draconique le secret de la sorcellerie pour le donner à son peuple. Ses domaines sont : Chance, Duperie, Loi et Mal. Son arme privilégiée est la demi-pique. C'est un ennemi juré de Garl Brilledor.

## Laduguer

Le sombre et sinistre Laduguer, dieu des duergars, est loyal mauvais. On le connaît aussi sous les noms de l'Exilé, du Protecteur gris, du Maître artisan, de l'Esclavagiste, du Tyran

et du Cruel. Sa sphère d'influence recouvre les artisans — particulièrement la création d'objets magiques — de même que la protection, la magie et sa race de nains gris. Ses domaines sont : Guerre, Loi, Mal et Terre. Son arme privilégiée est le marteau de guerre.

### Laogzed

Le toujours affamé dieu des troglodytes est chaotique mauvais. Aussi connu comme le Dévoreur et le Mangeur d'âmes, Laogzed est un dieu de la faim, de la glotonnerie et de la destruction gratuite. Ses domaines sont : Chaos, Destruction, Mal et Mort. Son arme privilégiée est le javelot.

### Lolth

Lolth, la déesse araignée des elfes noirs, est chaotique mauvaise. Ses autres noms sont la Reine démons des araignées, la Reine des gouffres aux toiles démoniaques, la Tisseuse de chaos et la Sombre mère des drows. Son influence s'étend aux araignées, au mal, aux ténèbres, au chaos, aux assassins et à la race drow. Ses domaines sont : Chaos, Destruction, Duperie et Mal. Son arme privilégiée est le fouet.

### Maglubiyet

Le dieu goblin Maglubiyet est neutre mauvais. On l'appelle aussi le Chef suprême, le Seigneur des batailles, Regard ardent

TABLE A-1 : LES DIVINITÉS DES MONSTRES

Divinité	Alignement	Domaines	Fidèle typique
Blibdoolpoolp	Chaotique mauvais	Destruction, Eau, Mal	Kuo-Toa
Callarduran Maindouce	Neutre	Bien, Guérison, Protection, Terre	Svirfnebelin
Diirinka	Chaotique mauvais	Chaos, Duperie, Magie, Mal	Derro
Eadro	Neutre	Eau, Faune, Protection	Locathah, homme-poisson
Grande mère	Chaotique mauvais	Chaos, Force, Mal, Mort	Tyrannœil
Gruumsh	Chaotique mauvais	Chaos, Force, Guerre, Mal	Orque
Hruggek	Chaotique mauvais	Chaos, Duperie, Guerre, Mal	Gobelours
Kaelthiere	Neutre mauvais	Destruction, Feu, Guerre, Mal	Créature du feu mauvaise
Kurtulmak	Loyal mauvais	Chance, Duperie, Loi, Mal	Kobold
Laduguer	Chaotique mauvais	Guerre, Loi, Mal, Terre	Duergar
Laogzed	Chaotique mauvais	Chaos, Destruction, Mal, Mort	Troglodyte
Lolth	Chaotique mauvais	Chaos, Destruction, Duperie, Mal	Drow, drider
Maglubiyet	Neutre mauvais	Chaos, Destruction, Duperie, Mal	Goblin, hobgoblin
Merrshauk	Chaotique mauvais	Chaos, Destruction, Flore, Mal	Yuan-ti
Panzuril	Neutre mauvais	Destruction, Eau, Guerre, Mal	Créatures aquatiques mauvaises
Sashelas le Profond	Chaotique bon	Bien, Chaos, Eau, Protection	Elfe aquatique
Sekolah	Loyal mauvais	Force, Guerre, Loi, Mal	Sahuagin
Semuanya	Neutre	Eau, Faune, Flore	Homme-lézard
Shekinester	Neutre	Connaissance, Destruction, Magie, Protection	Naga
Sixin	Loyal mauvais	Force, Loi, Mal, Voyage	Xill
Skerrit	Neutre bon	Faune, Flore, Guérison, Soleil	Centaure

### Les divinités des dragons

Aasterinian	Chaotique neutre	Chaos, Duperie	Dragon chaotique
Bahamut	Loyal bon	Air, Bien	Dragon bon
Chronopsis	Neutre	Connaissance, Mort	Dragon
Falazure	Neutre mauvais	Mal, Mort	Dragon
Io	Neutre	Connaissance, Magie, Protection, Voyage	Dragon
Tiamat	Loyal mauvais	Loi, Mal	Dragon mauvais

### Les divinités des géants

Annam	Neutre	Connaissance, Flore, Magie, Soleil	Géant
Grolantor	Chaotique mauvais	Chaos, Mal, Mort, Terre	Géant des collines, ettin et ogre
Hiatea	Neutre bon	Bien, Faune, Flore, Soleil	Géant (surtout femelle)
Iallanis	Neutre bon	Bien, Force, Guérison, Soleil	Géant bon (des nuages, des tempêtes, de pierre)
Memnor	Neutre mauvais	Connaissance, Duperie, Mal, Mort	Géant des nuages mauvais
Skoraeus Os-de-pierre	Neutre	Connaissance, Guérison, Protection, Terre	Géant de pierre
Stronmaus	Neutre bon	Bien, Chaos, Guerre, Protection	Géant des tempêtes et des nuages
Surtur	Loyal mauvais	Duperie, Feu, Guerre, Mal	Géant du feu
Thrym	Chaotique mauvais	Destruction, Guerre, Magie, Mal	Géant du givre
Vaprak	Chaotique mauvais	Chaos, Destruction, Guerre, Mal	Ogre

et le Puissant. Il est le dieu aussi bien des gobelins que des hobgobelins et son influence s'étend sur la guerre et le commandement chez les deux races. Ses domaines sont : Chaos, Destruction, Duperie et Mal. Son arme privilégiée est la hache d'armes.

### Merrshaulk

Merrshaulk est le dieu chaotique mauvais des yuan-tis. Ses titres sont Maître des gouffres, le Seigneur serpent, le Serpent dormant et le Faiseur de venins. Ses centres d'intérêt et d'influence sont conformes à ceux des yuan-tis qu'il a créés : les reptiles, les pièges, le poison et le meurtre. Ses domaines sont : Chaos, Destruction, Flore et Mal. Son arme privilégiée est l'épée longue.

### Panzurriel

Créature rampante et gluante du mal, Panzurriel est neutre mauvais. On l'appelle aussi l'Ancien des profondeurs, le Banni et Tentacules infinies. Il règne sur le meurtre, la confusion et la subversion. Il est adoré par les créatures mauvaises de la mer : merrhows, sahuagins, scraggs et — surtout — les krakens. Ses domaines sont : Destruction, Eau, Guerre et Mal. Son arme privilégiée est le bâton. Panzurriel est un ennemi juré de Sashelas le Profond qui l'a blessé au pied gauche et l'a chassé du plan Matériel.

### Sekolah

Le dieu des sahuagins, le vorace Sekolah, est loyal mauvais. Il est le Grand requin, le Chasseur joyeux et la Voix des profondeurs. En plus d'être le patron des sahuagins, il est le dieu du pillage, de la chasse et de la tyrannie. Ses domaines sont : Force, Guerre, Loi et Mal. Son arme privilégiée est le trident.

### Semuanya

Semuanya, le dieu insensible des hommes-lézards, est neutre. Il est connu comme le Survivant, l'Éleveur et le Gardien dans les légendes de son peuple. Il ne s'intéresse qu'à la survie et à l'expansion des hommes-lézards. Ses domaines sont : Eau, Faune et Flore. Son arme privilégiée est la massue.

### Shekinester

La déesse des nagas possède trois aspects. En tant que Celle-qui-permet elle est neutre, mais en tant que la Tisserande elle est chaotique mauvaise et sous son aspect de Sauveuse est loyale bonne. La Tisserande est une partisane de la destruction active, une manière de faire de la place à de nouvelles créations en détruisant les anciennes. Celle-qui-permet est un puits de sagesse. La Sauveuse est protectrice de la vie et la gardienne de l'esprit des morts. Ses domaines sont : Connaissance, Destruction, Magie et Protection. Son arme privilégiée est sa morsure.

### Sixin

Le dieu étrange et reptilien des xills, Sixin, est loyal mauvais. Il est connu comme le Supérieur chez les xills les plus civilisés, tandis que les barbares l'appellent le Destructeur ou le Sauvage. Il possède deux aspects qui correspondent aux deux

branches de son peuple : il est à la fois un brutal dieu de la guerre et un subtil dieu de l'intrigue et de la tromperie. Ses domaines sont : Force, Loi, Mal et Voyage. Son arme privilégiée est l'épée courte.

### Skerrit

Skerrit, le dieu des centaures, est neutre bon. Il est connu comme le Forestier, un chasseur et un protecteur des forêts. Il surveille les communautés de centaures et maintient l'équilibre naturel. Ses domaines sont : Faune, Flore, Guérison et Soleil. Son arme privilégiée est la lance.

## Les divinités des dragons

Les dieux des dragons sont tous des enfants d'Io, le dragon aux neuf aspects qui englobe tous les extrêmes et les contraires de la nature draconique. Aucune de ces divinités n'a d'arme privilégiée. Le sort *d'arme spirituelle* lancé par un prêtre draconique a l'aspect d'une tête de dragon aux crocs acérés.

### Aasterinian

La chaotique neutre Aasterinian est une déesse insolente qui aime l'invention, le plaisir et apprendre grâce au jeu. Elle est la messagère d'Io. C'est un très grand dragon d'airain qui prend plaisir à perturber le statu quo. Ses domaines sont : Chaos et Duperie.

### Bahamut

Bahamut, le dragon de platine, est loyal bon. Il est le Seigneur du vent du Nord, seigneur des dragons bons et un dieu de sagesse, de connaissance, de prophéties et de chansons. Ses domaines sont : Air et Bien.

### Chronepsis

Chronepsis est neutre — silencieux, détaché et calme. Il est le dieu draconique du destin, de la mort et du jugement. Ses domaines sont : Connaissance et Mort.

### Falazure

Le terrifiant dragon de la nuit est neutre mauvais. Il est le seigneur de l'absorption d'énergie, de la non-vie, de la décomposition et de l'épuisement. Ses domaines sont : Mal et Mort.

### Io

Le dragon aux neuf aspects est neutre car il englobe tous les alignements dans ses différentes facettes. On l'appelle aussi le Dragon d'accord, la Grande roue éternelle, l'Avaleur d'ombres, le Seigneur des dieux et le Créateur des dragons. Ses domaines sont : Connaissance, Magie, Protection et Voyage.

### Tiamat

Dragon chromatique femelle, Tiamat est loyale mauvaise. Elle s'auto-proclame créatrice des dragons mauvais et ses cinq têtes sont chacune de la couleur d'une des espèces de dragons maléfiques. Elle se délecte de passe-temps aussi lamentables que la torture, les querelles et la destruction. Ses domaines sont : Loi et Mal.

## Les divinités des géants

Les dieux des géants sont les enfants d'Annam.

### Annam

Annam est neutre. Il est connu comme le Premier, le Géniteur de mondes et le Grand créateur. Il est à la fois un dieu omniscient du savoir, de la philosophie et de la méditation profonde, et en même temps une divinité fougueuse et lascive de la fertilité. Ses domaines sont : Connaissance, Flore, Magie et Soleil. Son arme privilégiée est le combat à mains nues.

### Grolantor

Dieu chaotique mauvais des géants des collines, Grolantor est aussi vénéré par une masse hétéroclite d'ogres et d'ettins. Il refuse tout autre titre que son nom. C'est un dieu de la chasse et du combat dont la stupidité bornée le précipite, lui et ses fidèles, dans plus de confrontations qu'ils ne peuvent en gérer. Ses domaines sont : Chaos, Mal, Mort et Terre. Son arme privilégiée est le gourdin.

### Hiatea

Principale déesse parmi les divinités des géants, Hiatea est neutre bonne. C'est une déesse de la nature, de l'agriculture, de la chasse et de la naissance et elle est vénérée par de nombreuses géantes, quels que soient leur alignement, pour son héroïsme et ses prouesses. Ses domaines sont : Bien, Faune, Flore et Soleil. Son arme privilégiée est la lance.

### Iallanis

Comme sa sœur aînée Hiatea, Iallanis est neutre bonne. Elle est la déesse de l'amour, du pardon, de la pitié et de la beauté. Iallanis essaye toujours de rassembler dans l'harmonie les races géantes disparates. Ses domaines sont : Bien, Force, Guérison et Soleil. Son arme privilégiée est le combat à mains nues.

### Memnor

Memnor est subtil, charmant, intelligent, cultivé — et profondément, intensément (neutre) mauvais. C'est le dieu de la fierté, des prouesses mentales et du contrôle. Ses instruments favoris dans ses plans pour usurper la position d'Annam sont les géants des nuages mauvais. Ses domaines sont : Connaissance, Duperie, Mal et Mort. Son arme privilégiée est la morgestern.

### Skoraeus Os-de-pierre

Dieu des géants de pierre, Skoraeus est neutre. Appelé le Roi du roc, c'est une divinité taciturne qui ne s'intéresse qu'aux affaires des géants de pierre. Ses domaines sont : Connaissance, Guérison, Protection et Terre. Son arme privilégiée est le marteau de guerre.

### Stronmaus

Le puissant Stronmaus est neutre bon. On l'appelle le Seigneur des orages, Le Dieu souriant et Tête de tonnerre. Il règne sur le soleil, le ciel, le temps et la joie. Ses domaines sont : Bien, Chaos, Guerre et Protection. Son arme privilégiée est le marteau de guerre. Stronmaus est l'ennemi juré de Memnor.

### Surtur

Surtur aux cheveux de feu est loyal mauvais. Le seigneur des géants de feu s'intéresse surtout aux destinées de son peuple dans le monde. Ses domaines sont : Duperie, Feu, Guerre et Mal. Son arme privilégiée est l'épée à deux mains.

### Thrym

Thrym, le dieu des géants du givre, est chaotique mauvais. Il est le seigneur du froid et de la glace, et aussi un dieu de magie. Ses domaines sont : Destruction, Guerre, Magie et Mal. Son arme privilégiée est la grande hache.

### Vaprak

Le cupide dieu des ogres, Vaprak, est chaotique mauvais. Il est connu comme le Destructeur. C'est un dieu du combat, de la destruction, de l'agression, de la frénésie et de l'avarice. Ses domaines sont : Chaos, Destruction, Guerre et Mal. Son arme privilégiée est la massue.

## Les seigneurs des Extérieurs et des élémentaires

Quelque part entre les plus grands parmi les mortels et les divinités mineures, il y a des êtres surnaturels d'un pouvoir énorme : princes démons, archidiabls, puissants célestes, seigneurs slaad, seigneurs élémentaires et d'autres. Ces puissantes créatures extra-planaires provoquent parfois l'allégeance de mortels ou bien travaillent en partenariat avec des prêtres. Mais ce ne sont pas des divinités et elles ne peuvent pas octroyer de sorts à leurs fidèles. Les mortels ne les vénèrent pas, mais seul un inconscient ne respecterait pas leur pouvoir. Les créatures de même alignement qu'elles les traitent avec la plus grande déférence.

Les prêtres d'Hextor et d'Érythnul travaillent souvent en coopération avec (respectivement) les diables et les démons, parfois sous le patronage d'archidiabls ou de princes démons. Plus rarement, les prêtres d'Héronéus ou Pélor travaillent en association avec des planétaires ou des solars. Dans certains cas, ces puissantes créatures étendent leur parrainage à certains groupes. Par exemple, le prince démon Yeenoghu est le patron des gnolls. Ceux-ci vénèrent Érythnul, mais Yeenoghu joue le rôle d'un guide ou d'un assistant à toute la race, veillant sur leurs intérêts et les aidant quand l'envie lui en prend.

En plus de Yeenoghu, d'autres princes démons connus incluent Alvarez, Alzrius, Baphomet, Demogorgon, Eldanoth, Fraz-Urb'luu, Graz'zt, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Verin et Vucarik.

Les archidiabls connus incluent Baalzebul, Bel, Béliat, Dispater, Fierana, Glasya, Levistus, Lamagard, Mammon, Martinet et Méphistophélès.

Les seigneurs élémentaires comprennent Ben-Hadar (Eau, Bien), Chan (Air, Bien), Imix (Feu, Mal), Ogremosh (Terre, Mal), Olhydra (Eau, Mal), Sunnis (Terre, Bien), Yan-C-Bin (Air, Mal) et Zaaman Rul (Feu, Bien).

Les noms des célestes, slaads et formiens ne font pas partie des connaissances usuelles.

# les GARDIENS DE LA FOI

Le guide pour les prêtres et les paladins

## Une divine dévotion pour encourager ces vaillants croisés

Ce livre fait la lumière sur les prêtres et les paladins, ces champions des divinités du jeu D&D®. Il propose différentes manières de personnaliser vos personnages prêtres et paladins, ce qui inclut :

- De nouveaux dons, classes de prestige, armes et équipements.
- D'autres utilisations de vos pouvoirs de renvoi des morts-vivants, ainsi que des objets magiques et des sorts spécialement conçus pour les prêtres et les paladins.
- Des informations sur certaines organisations très spéciales comme les Lames moqueuses ou les Scrutateurs célestes.
- Des cartes de temples que les joueurs ou le maître de donjon peuvent utiliser comme bases d'opérations ou comme des repaires ennemis à détruire.

Aussi indispensable aux joueurs qu'aux maîtres du donjon, ce guide vous permettra de renouveler vos campagnes.



9 782847 850024

N° ISBN : 2-84785-002-3

Prix : 25,5 €

Spell  
BOOKS



d20  
system

Venez visiter notre site  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)